**BAB II**

**KAJIAN TEORITIS**

1. **Kajian Teori**
2. **Belajar dan pembelajaran**
3. **Pengertian Belajar**

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang komplkes. Sebagai tidakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar.lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar. Tindakan belajar tentang suatu hal tersebut tampak sebagai perilaku belajar yang tampak dari luar.

Skiner dalam Dimayanti (2006, h. 36) berpandangan bahwa :

‘’ belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya,bila ia tidak belajar maka responnya menurun. Dalam belajar ditemukan adanya hal berikut:

1. Kesempatan terjadi peristiwa yang menimbulkan respons pebelajar.
2. Respons si pelajar, dan
3. Konsekuensi yang bersifat menguatkan respons tersebut. Memperkuat terjadi pada stimulus yang menguatkan konsekuensi tersebut sebagai ilustrasi, perilaku respons si pebelajar yang baik diberi hadiah.sebaliknya, perilaku respons yang tidak baik diberi teguran dan hukuman’’.

Menurut Gagne dalam Dimayanti (2006, h. 40) menyatakan bahwa : ‘’ belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai’’.

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

Jadi belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu ke arah yang lebih baik yang bersifat relatif tetap akibat adanya interaksi dan latihan yang dialaminya. Ciri khas bahwa seseorang telah melakukan kegiatan belajar ialah dengan adanya perubahan pada diri orang tersebut, yaitu dari belum tahu menjadi tahu dari yang belum mengerti menjadi mengerti. Perubahan tingkah laku meliputi berbagai aspek, yaitu:

1) Perubahan aspek pengetahuan yaitu semata-mata mengetahui apa yang dilakukan dan bagaimana melakukannya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu.

1. Perubahan aspek keterampilan yaitu kemampuat untuk mengkoordinasi mata, jiwa dan jasmaniah kedalam suatu perbuatan yang kompleks sehingga dapat melakukan tugasnya dengan mudah,misalnya dari tidak bisa menjadi bisa,dari tidak terampil menjadi terampi.
2. Perubahan aspek sikap yaitu respon emosi seseorang terhadap tugas tertentu yang dihadapinya, misalnya dari ragu-ragu menjadi mantap atau yakin, dari tidak sopan menjadi sopan, dari kurang ajar menjadi terpelajar.
3. **Faktor Pendorong untuk Belajar**

Abraham Maslow (dalam Dadang Iskandar, 2009) mengatakan bahwa berikut disajikan beberapa faktor pendorong mengapa manusia memiliki keinginan untuk belajar Yaitu:

1. Adanya dorongan rasa ingin tahu

2. Adanya keinginan untuk menguasai Ilmu Pengetahuan danTeknologi sebagai tuntutan zaman dan lingkungan sekitarnya.

3.Segala aktivitas manusia didasari atas kebutuhan yang harus dipenuhi dari kebutuhan biologis sampaiaktualisasi diri.

4. Untuk melakukan penyempurnaan dari apa yang telah

diketahuinya.

5.Agar mampu bersosialisasi dan beradaptasi dengan

lingkungannya.

6. Untuk mencapai citacita yang diinginkan.

7. Untuk mengisi waktu luang

1. **Pengertian Pembelajaran**

Menurut Crow & Crow dalam Sitiatava (2013, h. 16) “ Pembelajaran adalah pemerolehan Tabiat, pengetahuan,dan sikap’’.

“Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun dari unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran’’. Dr Oemar Hamalik dalam sitiatava (2013,h. 17).

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang mengkondisikan seseorang belajar. Dengan demikian pembelajaran lebih menfokuskan diri agar peserta didik dapat belajar secara optimal melalui berbagai kegiatan adukatif yang dilakukan pendidik.

Wenger(2006, h. 1) mengatakan, “pembelajaran bukanlah aktivitas, suatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia tidak dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu pembelajaran bisa terjadi di mana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individual,kolektif, ataupun sosial’’.

Dengan demikian, pembelajaran dapat diartikan sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkakan levelnya (Menurut Gagne, 1997) mengatakan bahwa:

“ Selama proses ini, seseoramh bisa lebih memilih untuk melakukan perubahan atau tidak sama sekali terhadap apa yang ia lakukan. Ketika pembelajaran diartikan sebagai perubahan dalam perilsku, tindskan, cara, dan performa, maka konsep verifikasi pembelajaran itu sendiri sebagai objek’’.

1. **Tujuan Pembelajaran**

Belajar pada hakekatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan perilaku peserta didik. Hal ini sejalan dengan Undang-undnag Sistem Pendidiakn Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa:

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

1. **Faktor-faktor Pembelajaran**

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

(Syah, 2005). Mengatakan Bahwa:

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

Faktor Internal

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

Faktor Eksternal

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

Pendekatan Belajar

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

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

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

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

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

Dalam sebuah kumpulan definisi inkuiri di inkuiri *page* (2004) menyatakan bahwa :

“inkuiri merupakan suatu pendekatan pada pembelajaran yang melibatkan suatu proses penyelidikan yang alami atau *material world*, yang mendorong siswa untuk bertanya, membuat penemuan dan menguji penemuan itu melalui penelitian dalam pencarian suatu pemahaman baru. Inkuiri yang berhubungan dengan pendidikan IPS harus mencerminkan penyelidikan. Dengan demikian proses belajar mengajar melalui inkuiri ini selalu melibatkan siswa dalam kegiatan diskusi dan eksperimen’’.

(<http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/JUR._PEND._FISIKA/196406061990031-MUSLIM/MAKALAH_ICLS_2__1_AGUSTUS_2009__Muslim-Fisika_UPI.pdf> Di akses Pada tanggal 08/05/2016 Pukul 14.37 WIB)

Menurut (Gulo 2002 dalam Trianto 2014, h. 78) Berpendapat bahwa :

“ Inkuiri berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analisis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuan nya dengan penuh percaya diri. Sasaran utama kegiatan pembelajaran inkuiri yaitu (1) keterlibatan siswa secara maksimal dalam proses kegiatan belajar; (2) kterarahan kegiatan secara logis dan sistematis pada tujuan pembelajaran; dan (3) mengembangkan sikap percaya pada diri siswa tentang apa yang ditemukan dalam proses inkuiri’’.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa pendekatan inkuiri sebagai suatu model pembelajaran yang terpusat pada siswa, yang mana siswa didorong untuk terlibat langsung dalam melakukan inkuiri, yaitu bertanya, merumuskan permasalahan, melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, menarik kesimpulan, berdiskusi dan berkomunikasi. Dengan demikian, siswa menjadi lebih aktif dan guru hanya berusaha membimbing, melatih dan membiasakan siswa untuk terampil berpikir karena mereka mengalami keterlibatan secara mental dan terampil secara fisik seperti terampil merangkai alat percobaan dan sebagainya. Pelatihan dan pembiasaan siswa untuk terampil berfikir dan terampil secara fisik tersebut merupakan syarat mutlak untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih besar yaitu tercapainya keterampilan proses ilmiah, sekaligus sikap ilmiah disamping penguasaan konsep, prinsip,hukum dan teori.

1. **Langkah-langkah Pembelajaran Inkuiri**

Menurut Gulo (2002) menyatakan, bahwa : “inkuiri tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektual tetapi seluruh potensi yang ada, termasuk pengembangan emosional dan keterampilan inkuiri merupakan suatu proses yang bermula dari merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis data, dan membuat kesimpulan’’.

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

“ 1.Mengajak siswa membayangkan seakan-akan dalam kondisi yang sebenarnya

1. Mengidentifikasi komponen-komponen yang berada di

sekeliling kondisi tersebut.

3.Merumuskan permasalahan dan membuat hipotesis pada kondisi tersebut.

4.Memperoleh data dari kondisi tersebut dengan membuat pertanyaan dan jawabannya “ya” atau “tidak”.

5.Membuat kesimpulan dari data-data yang diperoleh.

Langkah – langkah modelinkuiri menurut Eggen dan Kauchak (1996) dalam arikunto 2014, hal. 87:

**Tabel 2.1 Langkah-langkah model pembelajaran inkuiri**

|  |  |
| --- | --- |
| Fase | Perilaku Guru |
| 1. Menyajikan pertanyaan atau masalah | : Guru membimbing siswa mengidentifikasi masalah dan masalah dituliskan dipapan tulis.  Guru membagi siswa dalam kelompok. |
| 1. Membuat hipotesis : | Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk curah pendapat dalam membentuk hipotesis.  Guru membimbing siswa dalam menentukan hipotesis yang relevan dengan permaslahan dan memprioritaskan hipotesis mana yang menjadi prioritas penyelidikan. |
| 1. Merancang percobaan | : Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menentukan langkah-langkah yang sesuia dengan hipotesis yang akan dilakukan.  Guru membimbing siswa mengurutkan langkah-langkah percobaan. |
| 1. Melakukan percobaan untuk memperoleh informasi | : Guru membimbing siswa mendapatkan informasi melalui percobaan |
| 1. Mengumpulkan dan menganalis data | : Guru memberikan kesempatan pada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil pengolahan data yang terkumpul. |
| 1. Membuat kesimpulan | : Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan. |

1. **Tujuan Pembelajaran Berbasis Inkuiri**

Menurut Khoirul Anam (2015, h. 8) mengemukakan bahwa :

“Penekanan utama dalam proses belajar bersasis inkuiri terletak

padakemampuan siswa untuk memahami, kemudian mengidentifikasi dengan cermat dan teliti, lalu diakhiri dengan memberikan jawaban atau solusi atas permasalahan yang tersaji .... Selain itu, Pembelajaran berbasis Inkuiri bertujuan untuk mendorong siswa semakin berani dan kreatif dalam berimajinasi. Dengan imajinasi, siswa dibimbing untuk menciptakan penemuan-penemuan, baik yang berupa penyempurnaan dari apa yang telah ada, maupun menciptakan ide, gagasan, atau alat yang belum pernah ada sebelumnya. Dalam metode ini, imajinasi ditata dan dihargai sebagai wujud dari rasa penasaran yang ilmiah’’.

1. **Ciri – Ciri PembelajaranInkuiri**

Menurut Khoerul Anam (2015, h. 13) berpendapat bahwa :

“1)Pembelajaran inkuiri menekankan kepada aktivitas siswa secara maksimal untuk mecari dan menemukan.

2)Seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri.

3)Tujuan dari pembelajaran inkuiri yaitu mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental’’.

1. **Prinsip-Prinsip Pembelajaran Inkuiri**

Menurut Arikunto 2014, h. 81 berpendapat bahwa :

“1) Berorientasi pada pengembangan intelektual.

2)Prinsip interaksi.

3)Prinsip bertanya.

4)Prinsip belajar untuk berfikir.

5) Prinsip keterbukaan’’.

**f**. **Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Inkuiri**

Menurut Arikunto (2014, h. 80) berpendapat bahwa :

“**Kelebihan pembelajaran Inkuiri**

1. Pembelajaran ini merupakan pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran melalui pembelajaran ini dianggap jauh lebih bermakna.

2.Pembelajaran ini dapat memberikan ruang kepada siswa utuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka.

3.Pembelajaran ini merupakan strategi yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman.

4.Keuntungan lain yaitu dapat melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan diatas rata-rata. Artinya, siswa yang memiliki kemampuan belajar bagus tidak akan terhambat oleh siswa yang lemah dalam belajar.

**Kekurangan Pembelajaran Inkuiri**

1.Sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa.

2.Sulit dalam merencanakan pembelajaran oleh karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar

3.Kadang-kadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga sering guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan.

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

1. **Rasa Ingin Tahu**

Usia anak sekolah dasar merupakan usia di mana mereka mempunya rasa ingin tahu yang besar terhadap segala sesuatu, baik itu yang ada pada diri mereka yang berasal dari luar diri mereka. Rasa ingin tahu dari siswa ini dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa mengembangkan bakat dan minat yang ada pada diri siswa. dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, rasa ingin tahu siswa yang besar ini akan sangat Bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dengan cara mengemas proses Pembelajaran ke dalam model pembelajaran yang dapat menampung rasa ingin tahu Siswa, serta mengemas materi pembelajaran ke dalam media pembelajaran yang dapat Mengarahkan rasa ingin tahu siswa ke arah yang sesuai dengan tujuan dari proses Pembelajaran itu sendiri. Dengan cara demikian diharapkan hasil belajar siswa akan maksimal.

Sulisyowati (2012, h. 74) berpendapat bahwa :

“ Rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakat yang selalu berupaya untuk

mengutahui lebih mendalam dan meluas dari materi yang dipelajarinya. Salah satu cara yang dapat dilakukan dengan mengeksplorasi lingkungan secara terprogram. Menurut Daryanto dan Darmiatum (2013, h. 138) rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari. Dilihat, dan didengar.

(<http://repository.ump.ac.id/468/3/BAB%20II.pdf> Di akses pada tanggal 09/05/2016 Pukul 08:00)

Dalam blog craigphillipswork mengatakan bahwa: “ rasa ingin tahu merupakan sumber dari adanya kreativitas seorang anak terhadap lingkungannya sehingga menciptakan pribadi yang produktif dan mampu bersaing dalam perkembangan lingkungan sekelilingnya’’.

**Tabel 2.2**

Indikator rasa ingin tahu menurut (KEMENDIKNAS, 2010:34) yaitu :

|  |  |
| --- | --- |
| **NILAI** | **INDIKATOR**  **4-6** |
| Rasa ingin tahu | Bertanya atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran. |
|  | Membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi |
|  | Bertanya tentang beberapa peristiwa alam, sosial, budaya, ekonomi, politik, teknologi yang baru di dengar. |
|  | Bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran tetap di luar yang dibahas di kelas. |

Jadi dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu adalah sikap yang harus dimiliki siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam proses belajar yang sedang berlangsung agar memperoleh hasil belajar yang optimal.

1. **Hasil Belajar**
2. **Pengertian Hasil Belajar**

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

Menurut Nana Sudjana (2009, h. 3) mengemukakan bahwa :

“ Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencangkup bidang kognitif, adektif dan psikomotor.

Benyamin S. Bloom dalam Syaiful Sagala (2010, h. 33) menggolongkan bentuk yingkah laku sebagai tujuan belajar atas tiga ranah, yakni :

1. Ranah kognitif berkaitan dengan prilaku yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah.
2. Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai- nilai, minat, aspirasi dan penyesuaian perasaan sosial.
3. Ranah psikomotor mencangkup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan (skill) yang bersifat manual dan motorik.

dalam Permendikbud No.53 tahun 2013 mengemukakan bahwa:

‘’1.Aspek Kognitif

Penilaian pengetahuan (KI-3) dilakukan dengan cara mengukur penguasaan peserta didik yang mencakup pengetahuan factual, konseptual, dan procedural dalam berbagai tingkatan proses berpikir. Penilaian dalam proses pembelajaran berpungsi sebagai alat untuk mendektesi kesulitan belajar (assement as learning) penilaian sebagai proses pembelajaran (assement for learning) dan penilaian sebagai alat untuk mengukur pencapaian dalam proses pembelajaran (assement of learning).

2.Aspek Afektif

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

3.Aspek Psikomotor

Penilaian keterampilan dilakukan dengan mengidentifikasi karakteristik kopetensi dasar aspek keterampilan untuk menentuikan teknik penilaian yang sesuai. Tidak semua kompetensi dasar dapat diukur dengan penilaian kinerja, penilaian proyek atau porto folio, penentuan teknik penilaian didasarkan pada karakteristik kompetensi keterampilan yang hendak diukur. Penilaian keterampilan dimaskudkan untuk mengetahui penguasaan, pengetahuan peserta didik dapat digunakan untuk mengenal dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sesungguhnya (Dunia Nyata)’’.

Jadi, berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat simpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu langkah, proses, individu dimana potensi yang dimiliki itu dapat diketahui dan dapat di tingkatkan dengan optimal.

1. **Tipe Hasil Belajar**

Menurut Nana Sudjana (2010, h. 23)menyatakan bahwa:

“ tujuan yang ingin dicapai dalam suatu pengajaran terdiri dari 3 macam

yaitu :

1. Ranah Kognitif

Tipe hasil belajar bidang kognitif ini terbagi menjadi 6 poin, yaitu tipe

hasil belajar:

* + - 1. Pengetahuan hafalan (*Knowledge*), yaitu pengetahuan yang sifatnya faktual. Merupakan.
      2. Pemahaman *(Komprehention),* yaitu kemampuan menangkap makna atau arti dari suatu konsep.
      3. Pemahaman *(Aplikasi*) yaitu kesanggupan menerapkan dan mengabstrakan suatu konsep, ide, rumus,hukum dalam situasi yang baru, misalnya memecahkan persoalan dengan menggunakan rumus tertentu.
      4. Analisis, yaitu kesanggupan memecahkan, menguasai suatu intrigas (kesatuan yang utuh) menjadi unsur atau bagian yang mempunyai arti.
      5. Evaluasi, yaitu kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai suatu berdasarkan pendapat yang dimilikinya dan kriteria yang dipakainya.

1. Ranah Afektif

Tipe hasil belajar bidang afektif disini erkenaan dengan sikap. Bidang ini kurang diperhastikan oleh guru, tetapi menekankan bidang kognitif. Hal ini didasarkan pada pendapat beberapa ahli yang mengatakan, bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah menguasai bidang kognitif tingkat tinggi. Beberapa tingkatan bidang efektif sebagai tujuan dan tipe hasil belajar dari yang sederhana ke yang lebih komplek, yaitu:

* + - * 1. *Recivig* atau *attending*, yaitu semacam kepekaan menerima rangsangan(stimulus) dari luar yang datang kepada siswa, baik dalam bentuk masalah,situasi, dan gejala.
        2. *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulisasi yang datang dari luar.
        3. *Valuing* atau penilaian, yakni berhubungan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.
        4. Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk menentukan hubungan satu nilai dengan nilai lainnya, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikiny.
        5. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan dari semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

1. Ranah Psikomotor

Tipe hasil belajar bidang psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan *(skill)* dan kemampuan bertindak individu. Ada 6 tingkatan keterampilan, yaitu:

1. Gerakan refleks, yaitu keterampilan pada gerakan yang tidak sadar.
2. Keterampilan pada gerakan-gerakan tidak sadar.
3. Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual,auditif,motoris, dan lain-lain.
4. Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
5. Gerakan- gerakan *skill,* mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
6. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decurvise*, seperti gerakan ekspresif dan interpretatif’’.

1. **Faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Menurut Slameto (2010, h. 54), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua faktor yang ada dalam individu *(intern)* dan dari luar individu *(ekstern),* yaitu :

“ 1).Faktor dari dalam (*internal)*

1. Faktor jasmaniah

Keadaan yang perlu diperhatikan, pertama kondisi fisik yang normal dan tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan sampai sesudah lahir. Kondisis fisik normal ini terutama harus meliputi keadaan otak, panca indra, anggota tubuh, kondisi kesehatan fisik. Kondisi fisik yang sehat dan segar sangat mempegaruhi keberhasilan belajar. Di dalam menjaga kesehatan fisik, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain makan dan minum yang teratur, olahraga serta cukup tidur.

1. Faktor psikologis

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

1. Faktor dari luar *(Eksternal)*
2. Faktor lingkungan keluarga

Faktor lingkungan keluarga rumah atau keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama pula dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Suasan lingkungan rumah yang cukup tenang. Adanya perhatian orang tua terhadap perkembangan proses belajar dan pendidikan anak-anaknya maka akan mempengaruhi keberhasilan belajarnya.

1. Faktor lingkungan sekolah

Faktor lingkungan sekolah sangat diperlukan untuk menentukan keberhasilan belaja siswa. Hal yang palinng mempengaruhi keberhasilan belajar para siswa disekolah mencangkup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, pelajaran, waktu sekolah, tata tertib atau disiplin yang ditegakan secara konsekuen dan konsisten.

1. Faktor lingkungan masyarakat

Seseorang siswa hendaknya dapat memilih lingkungan masyarakat yang dapat menunjang keberhasilan belajar. Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaanya dalam masyarakat. Lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya adalah, lembaga –lembaga pendidikan nasional, seperti khusus bahasa asing, bimbingan tes, pengajian remaja dan lain-lain.

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

1. Tes hasil belajar

Untuk mengetahui sejauh mana proses belajar mengajar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, maka perlu diadakan tes hasil belajar, adapun dasar-dasar penyusunan tes hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Tes hasil belajar harus dapat mengukur apa-apa yang dipelajarai dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan intruksional yang tercantum dalam kurikulum yang berlaku.
2. Tes hasil belajar disusun sedemikian sehingga benar-benar mewakili bahan yang dipelajari.
3. Bentuk pertanyaan tes hasil belajar hendaknya disesuaikan dengan aspek-aspek yang diharapkan.
4. Tes hasil belajar hendaknya dapat digunakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar’’.
5. **Langkah - langkah Guru Meningkatkan Hasil Belajar**

1) Menyiapkan fisik dan mental siswa

2) Meningkatkan konsentrasi

3) Meningkatkan motivasi belajar

4) Menggunakan strategi pembelajaran

5) Belajar sesuai gaya belajar

6) Belajar secara menyeluruh

7) Membiasakan membagi

(<http://www.ilawati-apt.com/cara-meningkatkan-hasil-belajar/> Diakses pada tanggal 09/05/2016 Pukul 09:00)

Dengan demikian ada beberapa mekanisme dalam mengukur hasil belajar

menurut Permendikbud 53/2015 Pasal 8 meliputi :

“a. Perencanaan strategi penilaian oleh pendidik dilakukan pada

Saat penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan silabus.

1. Penilaian hasil belajar oleh pendidik dilakukan untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar melalui penugasan dan pengukuran pencapaian satu atau lebih kompetensi dasar.
2. Penilaian aspek sikap dilakukan melalui observasi/ pengamatan sebagai sumber informasi utama dan pelaporannya menjadi tanggung jawab wali kelas atau guru kelas.
3. Hasil penilaian pencapaian sikap oleh pendidik disampaikan dalam bentuk predikan dan deskripsi.
4. Penilaian aspek pengetahuan dilakukan melalui tes tertulis, tes lisan, dan penugasan sesuai dengan kompetensi yang dinilai.
5. Penilaian keterampilan dilakukan melalui praktik, produk, proyek, portofolio, dan / atau teknik lain sesuai dengan kompetensi yang dinilai;
6. Hasil penilaian pencapaian pengetahuan dan keterampilan oleh pendidik disampaikan dalam bentuk angka dan/ atau deskripsi; dan
7. Peserta didik yang belum mencampai KKM harus mengikuti pembelajaran remedi’’.
8. **Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Sekolah Dasar**
9. **Pengertian IPS**

IPS merupakan bidang study, dengan demikian IPS memiliki garapan yang cukup luas. Bidang garapannya meliputi gejala-gejala dan masalah kehidupan manusia di masyarakat. Tekanan yang dipelajari IPS berkenaan dengan gejala dan masalah kehidupan masyarakat bukan pada teori dan keilmuannya, melainkan pada kenyataan kehidupan kemasyaraatan. Dari gejala dan masalah sosial tadi, ditelaah, dianalisis faktor-faktornya sehingga dapat dirumuskan jalan pemecahnya.

Menurut Somantri dalam Sapriya (2014, h. 11) Berpendapat bahwa: “ Pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan hurmanora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan’’.

Dalam kurikulum tngkat satuan pendidikan (ktsp,tahun 2006; ilmu pengetahuan sosial (IPS) “ merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD/MI/SDLB sampai SMP /MTS/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengn isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS membuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi’’.

1. **Tujuan Pendidikan IPS**

Menurut Hasan (Supriatna, dkk. 2009, h. 5) tujuan pendidikan IPS dapat dikelompokan ke dalam tiga kategori, yaitu:

“ 1) Pengembangan kemampuan intelektual siswa

Berorientasi pada pengembangan kemampuan intelektual yang berhubungan dengan diri siswa dan kepentingan ilmu pengetahuan khususnya ilmu- ilmu sosial.

2) Pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa berorientasi pada pengembangan diri siswa dan kepentingan masyarakat.

3) Pengembangan diri siswa sebagai pribadi

Berorientasi pada pengembangan pribadi siswa baik untuk kepentingan dirinya, masyarakat maupun ilmu’’.

1. **Ruang Lingkup IPS**

Adapun ruang lingkup dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dalam KTSP (Supriatna, dkk. 2009, h. 21) yaitu meliputi beberapa aspek :

1) Manusia, tempat dan lingkungan.

2) Waktu, keberlanjutan dan perubahan.

3) Sistem sosial dan budaya.

4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

**B. Analisis dan Pengembangan Materi Pelajaran yang Diteliti**

**1. Keluasan dan kedalaman materi**

Kedalaman materi menyangkut rincian yang terkandung didalamnya yang harus dipelajari oleh siswa, sedangkan keluasan cakupan materi-materi berarti mengambarkan seberapa banyak materi-materi yang dimasukan kedalam suatu pembelajaran.

1. **Perkembangan Teknologi Transportasi**

1). Teknologi Transportasi Masa Lalu

Transportasi atau angkutan pada masa lalu awalnya menggunakan tenaga manusia, yaitu dengan cara dipikul, digendong atau didorong. Lalu berkembang menggunakan tenaga hewan, seperti kuda, keledai, dan gajah. Alat transportasinya sederhana, baik transportasi darat maupun transportasi air. Alat transportasi darat semula menggunakan tenaga manusia, seperti sepeda, becak, dan gerobag dorong. Kemudian berkembang menggunakan tenaga hewan, seperti pedati ditarik sapi, delman ditarik kuda, dan sebagainya. Transportasi laut yang menggunakan tenaga alam atau angin, yaitu perahu layar, sedangkan yang menggunakan tenaga manusia, misalnya rakit dan perahu dayung.



**Gambar 2.1** Gerobak merupakan sarana transportasi darat di

masa lalu.

2). Teknologi Transportasi Masa Kini

Transportasi masa kini telah menunjukkan kemajuan yang pesat baik transportasi darat, air, dan udara. Sarana dan prasarana transportasi semakin lengkap dan baik. sarana transportasi berupa alat angkutan, seperti mobil, kereta api, kapal, dan pesawat terbang. Prasarana transportasi adalah penunjang kelancaran pengakutan antara lain jalan, jembatan, terminal, stasiun, lapangan terbang, dan pelabuhan. transportasi adalah penunjang kelancaran pengakutan antara lain jalan, jembatan, terminal, stasiun, lapangan terbang, dan pelabuhan.

a). Transportasi darat

Alat angkutan darat ada yang masih tradisional dan ada yang sudah

modern.

1. Alat angkutan darat tradisional atau tidak bermesin, antara lain sepeda, becak, cikar dan gerobag. Sepeda, becak dan cikar dapat digunakan sebagai alat angkutan barang dan penumpang. Sedangkan gerobag digunakan untuk alat angkutan barang. Alat angkutan darat tradisional pada umumnya hanya melayani pengangkutan jarak dekat.



**Gambar 2.2** Andong merupakan transportasi masa lalu. Tapi masa kini juga masih banyak digunakan.

1. Alat angkutan darat modern atau bermesin terdiri atas kendaraan penumpang dan kendaraan angkutan barang. Kendaraan penumpang seperti sepeda motor, bemo, mobil, bus, dan kereta api.



Sepeda motor Kereta api

**Gambar 2.3** Alat angkutan darat modern atau bermesin.

Kendaraan angkutan barang, antara lain pik-up, truk, truk tangki, ereta api barang dan mobil box.

  
**Gambar 2.4** Truk merupakan kendaraan angkutan barang.

Alat angkutan darat modern dapat melayani pengangkutan jarak dekat maupun jarak jauh, seperti antarkota dan antarprovinsi. Perusahaan negara yang melayani angkutan darat yaitu PT DAMRI (Djawatan Angkutan Motor Republik Indonesia) dan PT KAI (Kereta Api Indonesia)

b). Transportasi air

Transportasi air adalah pengangkutan melalui air, meliputi

angkutan sungai,danau, selat, dan laut. Alat angkutan air ada yang

sederhana dan ada yang modern.

1) Alat angkutan air sederhana seperti rakit, sampan, perahu, dan perahu layar. Rakit, sampan dan perahu lebih banyak digunakan di sungai, sedangkan perahu layar digunakan sebagai angkutan selat dan laut.

2) Alat angkutan air modern, terdiri atas kapal penumpang dan kapal angkutan barang.



**Gambar 2.5** Perahu layar merupakan alat transportasi laut masa lalu.

Kapal penumpang, seperti speed boat, jet foil, kapal feri, dan kapal pesiar. Speedboat dan jet foil dapat digunakan di sungai, danau dan laut. Kapal feri digunakan sebagai kapal penyeberangan selat. Sedangkan kapal pesiar untuk kegiatan wisata bahari atau wisata laut antarpulau bahkan antarnegara.



**Gambar 2.6** Kapal feri untuk mengangkut penumpang.

Kapal angkutan barang, seperti kapal tanker dan kapal peti kemas. Kapal tanker untuk mengangkut minyak dan gas bumi.

Selain kapal-kapal tersebut di atas, ada kapal jenis lain. Misalnya kapal perang yang digunakan untuk patroli menjaga keamanan laut; kapal keruk digunakan untuk mengambil lumpur di lingkungan pelabuhan; dan kapal tunda yang digunakan untuk memandu kapal besar. Perusahaan negara yang melayani angkutan laut adalah PT PELNI (Pelayaran Nasional Indonesia).

c) Transportasi udara

Transportasi udara adalah jenis pengangkutan atau perhubungan yang paling cepat. Negara kita Indonesia memiliki wilayah yang sangat luas. Untuk menjangkau daerah-daerah yang jauh dan terpencil dibutuhkan alat angkutan udara, yaitu pesawat terbang. Penerbangan yang melayani daerah terpencil disebut penerbangan perintis. Di Indonesia terdapat pesawat terbang militer dan pesawat terbang sipil. Pesawat terbang militer digunakan untuk keperluan perang. Pesawat terbang sipil terdiri atas pesawat penumpang dan pesawat angkutan barang.

Jenis pesawat terbang bermacam-macam, antara lain pesawat terbang capung, pesawat terbang bermesin turbo baling-baling, pesawat terbang bermesin jet, dan pesawat terbang bermesin roket. Selain itu ada pesawat terbang tanpa sayap, yaitu pesawat helikopter yang dapat terbang dan mendarat tegak lurus.



**Gambar 2.7** Jenis pesawat helikopter.

Transportasi udara melayani angkutan-angkutan dalam negeri dan keluar negeri. Perusahaan negara yang melayani angkutan udara adalah PT Garuda Indonesia (GIA) dan PT Merpati Nusantara (MNA).

1. Pengalaman Menggunakan Teknologi Transportasi

Pernahkah kalian menggunakan alat transportasi jarak jauh? Alattransportasi apakah yang kalian gunakan? Pada masa kini terdapat berbagai alat transportasi modern, seperti bus, kereta api, kapal laut dan pesawat terbang. Di kota Yogyakarta alat angkutan darat tradisional seperti becak dan andong masih dipertahankan untuk keperluan wisatawan. Setiap alat angkutan memiliki kenyamanan tersendiri bagi penumpangnya. Pengalamannya menggunakan alat transportasi dapat kalian ceritakan kepada teman-teman kalian!

Berikut ini ikutilah cerita Andi ketika naik pesawat terbang.

Hari Minggu Andi diajak ayahnya pergi ke rumah paman. Rumah paman ada di Jakarta. Kebetulan rumah paman berdekatan dengan lapangan terbang. Sudah lama ayah menjanjikan kepada Andi untuk dapat naik pesawat terbang.

Pagi itu pukul 06.00 WIB Andi dan ayah sudah berada di lapangan terbang A. Yani Semarang. Sebelumnya ayah sudah membeli tiket, aku dan ayah menunggu datangnya pesawat. Tiket kami sudah diperiksa di tempat pemeriksaan tiket. Kemudian barang-barang yang kami bawa juga diperiksa. Beberapa waktu kemudian pesawat yang kami tunggu sudah datang. Semua penumpang dipersilakan naik. Kemudian duduk di tempatnya masing-masing. Sebelum pesawat tinggal landas, semua penumpang menggunakan sabuk pengaman. Pesawat melaju sangat cepat hingga tidak terasa aku sampai di tempat tujuan. Ketika pesawat telah mendarat, sabuk pengaman dilepas kembali. Aku dan ayah merasa puas naik pesawat terbang. Dalam waktu yang singkat, aku dan ayah sudah sampai di rumah paman.

1. **Karakteristik Materi**

Bidang kajian pada penelitian ini mengidentifikasi Teknologi transportasi yang ada di lingkungan sekitar siswa. yang terdapat pada Program semester 2.

* 1. **Standar Kompetensi (SK)**

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

(<https://nurfitriyanielfima.wordpress.com/2013/10/09/pengertian-standar-kompetensi-sk-kompetensi-dasar-kd-dan-indikator/>

Diunduh Pada 09 Mei 2016 jam 14.00 Wib)

Adapun Standar Kompetensi pada kajian materi ini yaitu Teknologi transportasi.

* 1. **Kompetensi Dasar (KD)**

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

(<https://nurfitriyanielfima.wordpress.com/2013/10/09/pengertian-standar-kompetensi-sk-kompetensi-dasar-kd-dan-indikator/>

Di akses Pada tanggal 09 Mei 2016 jam 14.00 Wib)

Berdasarkan Standar Kompetensi Dasar pada kajian materi ini yaitu Teknologi Transportasi.

* 1. **Abstrak Konkret Materi**

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

Berdasarkan pemaparan diatas maka materi teknologi transportasi termasuk kedalam kegiatan fakta. Berupa fakta merupakan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui praktek dan percobaan sehingga siswa akan menemukan sendiri informasi yang sedang diajarkan dan mengeluarkan pendapatnya sehingga rasa ingin tahu siswa muncul dan mengerti tentang materi yang diajarkan.

**3. Bahan Dan Media**

* 1. **Hakikat Media Pembelajaran**

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

Menurut Anderson (1987) Bahwa:

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

(<http://eprints.uny.ac.id/9432/12/12%20BAB%20II-08503247004.pdf> Di akses pada tanggal 10/05/2016 Pukul 00.38)

Purnamawati dan Eldarni (2001:4) Bahwa: “ Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirimke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belaja’’r.

(<http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/454/jbptunikompp-gdl-adesiskawi-22657-7-%289%29babii.pdf> Di akses pada tanggal 10/05/2016 Pukul 00.40)

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

* 1. **Jenis-jenis Media**

Menurut Rudi Brets dalam buku Media Pembelajaran (2008 : 52) membagi media berdasarkan indera yang terlibat yaitu :

“ 1).Media audio

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

2)Media audio visual

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

(<http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/454/jbptunikompp-gdl-adesiskawi-22657-7-%289%29babii.pdf> Di akses pada tanggal 09 Mei 2016 pukul 17.50 WIB).

1. Manfaat media

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002:2), mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

a.Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

b.Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

c.Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

d.Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan’’.

(<http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/454/jbptunikompp-gdl-adesiskawi-22657-7-%289%29babii.pdf> Di akses pada tanggal 09 Mei 2016 pukul 18.50 WIB

* 1. **Media yang Digunakan**

Pada penelitian ini peneliti menggunakan media yang konkrit atau nyata yang ada di lingkungan sekitar siswa . Contohnya mobil, sepeda motor, pesawat, delman, beca, dan sebagainya yang siswa lihat dilingkungan sekitar siswa, mencangkup Materi teknologi transportasi.

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

Untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar sisswa sehingga pembelajaran tidak monoton dan siswa mampu mencari tahu apa kegiatan yang ada di Materiteknologi transportasi.

**4.** **Strategi Pembelajaran**

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

1. **Pengertian Strategi Pembelajaran**

Secara umum strategi dapat diartikan sebagai suatu garis-garis besar untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan.Dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi juga bisa diartikn sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan [belajar](http://hipni.blogspot.com/2011/02/pengertian-hasil-belajar.html) mengajar untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Wina Sanjaya (2006) Mengatakan Bahwa : “ Strategi Pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran’’.

(<http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN_TEK._PENDIDIKAN/197611152001122RICHE_CYNTHIA_JOHAN/STRATEGI_PEMBELAJARAN.pdf> Di akses pada 08 Mei 2016 jam 19:00)

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

Kozma (Hamruni,2006:8) berpendapat Bahwa : “ Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu Tercapainya tujuan pembelajaran tertentu’’.

* 1. **Strategi Pembelajaran IPS Teknologi transportasi**
     + - 1. Strategi Pembelajaran langsung, dimana guru merupakan pemeran utama dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa sehingga guru harus aktif memberikan materi secara langsung.
         2. Strategi pembelajaran tidak langsung yang lebih dipusatkan kepada siswa, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator yang bertugas mengelola lingkungan belajar yang kondusif selama pembelajaran berlangsung.
         3. Strategi pembelajaran interaktif yaitu strategi pembelajaran yang menekankan komunikasi antara siswa dengan siswa lainnya maupun siswa dengan guru melalui kegiatan diskusi untuk memecahkan masalah.
         4. Bahan ajar yang digunakan tentu saja diperlukan satu rancangan yang baik agar setelah selesai melihat sebuah atau serangkaian bahan ajar dapat melakukan sesuatu yang pada akhirnya menguasai satu atau lebih KD.

Materi Pembelajaran IPS Materi Teknologi trasportasi akan menggunakan berbagai media yang berkaitan dengan Teknologi transportasi yang memacu Rasa Ingin Tahu Siswa.

**5.**  **Sistem Evaluasi**

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

**a.Pengertian Evaluasi**

kukan suatu kegiatan akan selalu ingin tahu hasil dari kegiatan yang dilakukannya. Sering pula orang yang melakukan kegiatan tersebut berkeinginan untuk mengetahui baik atau buruk kegiatan yang dilakukannya. Guru merupakan salah satu orang yang terlibat di dalam kegiatan pembelajaran, dan sudah tentu mereka ingin mengetahui hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Untuk menyediakan informasi tentang baik atau buruk proses dan hasil pembelajaran, maka seorang guru harus menyelenggarakan evaluasi.

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

**b.Tujuan Evaluasi**

Berdasarkan pengertian evaluasi maka tujuan yang hendak dicapai diantaranya, untuk mengetahui taraf efisiensi pendekatan yang digunakan oleh guru. Mengetahui seberapa jauh hasil yang telah dicapai dalam proses pembelajaran, untuk mengetahui apakah materi yang dipelajari dapat dilanjutkan dengan materi yang baru, dan untuk mengetahui efektivitas proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Depdiknas (2003 : 6) mengemukakan Bahwa:

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

Tujuan Evaluasi dalam pembelajaran IPS pada materi Teknologi Transportasi diantaranya untuk memperoleh data partisifasi dan hasil belajar siswa melalui nilai yang diperoleh siswa dengan pencapaian KKM 65. Untuk memperoleh data apakah dengan Strategi dan Model yang digunakan siswa mampu mencapai KKM yang diharapkan tersebut, serta untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan guru didalam kelas dengan menggunakan model pembelajaran dan strategi pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

**c. Macam-macam Bentuk Tes Hasil Belajar**

1. Tes Tertulis

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

a.       Bentuk instrumen tes dan penskorannya

Obyektif :

1)      Pilihan ganda

2)      Benar – Salah

3)      Menjodohkan

4)      Isian singkat Non Obyektif (Subyektif):

5)      Jawaban singkat atau isian singkat

6)      Uraian obyektif (Esai berstruktur)

7)      Uraian bebas (Esai bebas)

Bentuk instrumen ini dapat dipakai untuk mengukur kompetensi siswa dalam semua tingkat ranah kognitif.

Kaidah penulisan instrumen bentuk uraian bebas adalah : (a) gunakan kata-kata seperti mengapa, uraikan, jelaskan, bandingkan, tafsirkan, hitunglah dan buktikan; (b) hindari penggunaan pertanyaan seperti siapa, apa, kapan, dan lain-lain.

8)      Pertanyaan lisan

1. Non Tes

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

1. **Kerangka Berpikir**

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

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

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

Dalam pembelajaran IPS pemahaman konsep kurang dipahami oleh siswa sebab IPS adalah mata pelajaran yang bersifat hapalan yaitu mengenal konsep-konsep berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya meliputi manusia, tempat, lingkungan, waktu, keberlanjutan, berubahan sistem social dan budaya serta perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Agar pemahan konsep pada materi pembelajaran IPS dapat diserap siswa dengan baik maka diperlukan juga penggunaan model pembelajaran yang menjunjang salah satunya adalah model pembelajaran inkuiri.

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

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

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

Berdasarkan uraian diatas bahwa model pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa pada pokok bahasan dalam mata pelajaran IPS, khususnya pada materi teknologi transportasi kelas IV SDN Cipangeran.

Hubungan tersebut dapat digambarkan dengan diagram berikut ini :

**Kondisi Awal**

1. Proses pembelajaran lebih berpusat pada guru
2. Kurang sekali menggunakan media atau Model pembelajaran
3. Rasa ingin tahu siswa rendah
4. Hasil belajar belum optimal

a

**Pelaksanaan Siklus III**

Melaksanakan tindakan sesuai dengan refleksi dan analisis data siklus II.

**Pelaksanaan Siklus I**

Menerapkan metode inkuiri dalam pembelajaran IPS tentang teknologi transportasi.

Langkah – langkah modelinkuiri menurut Eggen dan Kauchak (1996) :

1.Menyajikan pertanyaan atau masalah.

2.Membuat hipotesis.

3. Merancang percobaan.

4.Melakukan percobaan untuk memperoleh informasi

5.Mengumpulkan dan menganalis data.

6. Membuat kesimpulan

**Pelaksanaan Siklus II**

Melaksanakan tindakan sesuai refelksi

Langkah – langkah modelinkuiri menurut Eggen dan Kauchak (1996) :

1.Menyajikan pertanyaan atau masalah.

2.Membuat hipotesis.

3. Merancang percobaan.

4.Melakukan percobaan untuk memperoleh informasi

5.Mengumpulkan dan menganalis data.

6. Membuat kesimpulan

a

Selesai

Selesai

**Bagan 2.1 kerangka berpikir pada penelitian tindakan kelas.**

Menurut Lisna Winarni (2016/39)