

**MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPS KELAS V SDN 1 TRISNOMAJU**

(Tesis)

**Oleh:
Agus Saptono**



**PROGRAM PASCASARJANA TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2016**

**MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPS KELAS V SDN 1 TRISNOMAJU**

**Oleh
Agus Saptono**

**Tesis
Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Magister Teknologi Pendidikan**



**PROGRAM PASCASARJANA TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2016**

ABSTRAK
MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPS KELAS V SDN 1 TRISNOMAJU

Oleh
AGUS SAPTONO

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dengan menganalisis dan menemukan dengan tepat: (1) langkah-langkah model pembelajaran inkuiri, (2) desain perencanaan pembelajaran IPS dengan model pembelajaran inkuiri, (3) proses pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran inkuiri, (4) instrumen asesmen hasil belajar, dan (5) peningkatan hasil belajar IPS.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan dengan tiga siklus. Tempat penelitian di SDN 1 Trisnomaju materi peninggalan sejarah pada masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia. Data dikumpulkan dengan observasi dan tes, dan dianalisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian adalah: (1) langkah-langkah model inkuiri yaitu mengamati, menanya, mencari informasi, memadukan informasi, dan menarik kesimpulan, (2) pembuatan desain pembelajaran diawali dengan analisis kebutuhan belajar siswa (umur siswa, kondisi siswa, keterampilan awal, gaya belajar, dan analisis karakter materi), desain yang digunakan adalah desain ASSURE, (3) proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri meningkatkan aktivitas bekerjasama dan rasa ingin tahu siswa, (4) Evaluasi hasil pembelajaran IPS dengan model pembelajaran inkuiri dengan tes bentuk uraian memiliki validitas 0,81, 0,83, dan 0,82 dinyatakan valid. Reliabilitas soal tes pada siklus 1, siklus 2 dan siklus 3 masing-masing adalah 0,926;0,933; dan 0,932, (5) ketuntasan hasil belajar kognitif siswa kelas V mencapai KKM 80%.

Kata kunci: hasil belajar, IPS, model pembelajaran inkuiri

ABSTRACT

MODEL INQUIRY LEARNING TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES OF SOCIAL STUDIES GRADE V PRIMARY SCHOOL 1 TRISNOMAJU

By

AGUS SAPTONO

The purpose of this research was to improve the quality of learning by analyzing and finding out accurately: (1) steps of model inquiry learning, (2) design of the learning plan social studies with model inquiry learning, (3) process of learning social studies using model inquiry learning, (4) instrument assessment of learning outcomes, and (5) improving learning outcomes of social studies.

The method used this study was a three-phase action research cycle. Place of research at primary school 1 Trisnomaju material tell the historical during Hindu, Budha and Islam in Indonesia. Data were collected using observation and tests, and the qualitative descriptive.

Results of the study are: (1) steps inquiry model: to observe, ask, seek information, integrating information and conclusions, (2) the manufacture of learning design begin with need analysis of learner (age learner, conditions of learner, initial skill, learning style, and analysis characteristic of material), design used is ASSURE design, (2) the learning process with learning model inquiry learning increases the activity of cooperation and curiosity learner, (3) evaluation of learning outcomes using a written test about the description of validity 0.81, 0.83, and 0.82. Reliability cycle 1, cycle 2 and cycle 3 each is 0.926, 0.933, 0.932, (4) the thoroughness of the minimum complete criteria cognitive learning learners fifth grade reached 80%.

Keywords: learning outcomes, social studies, model inquiry learning

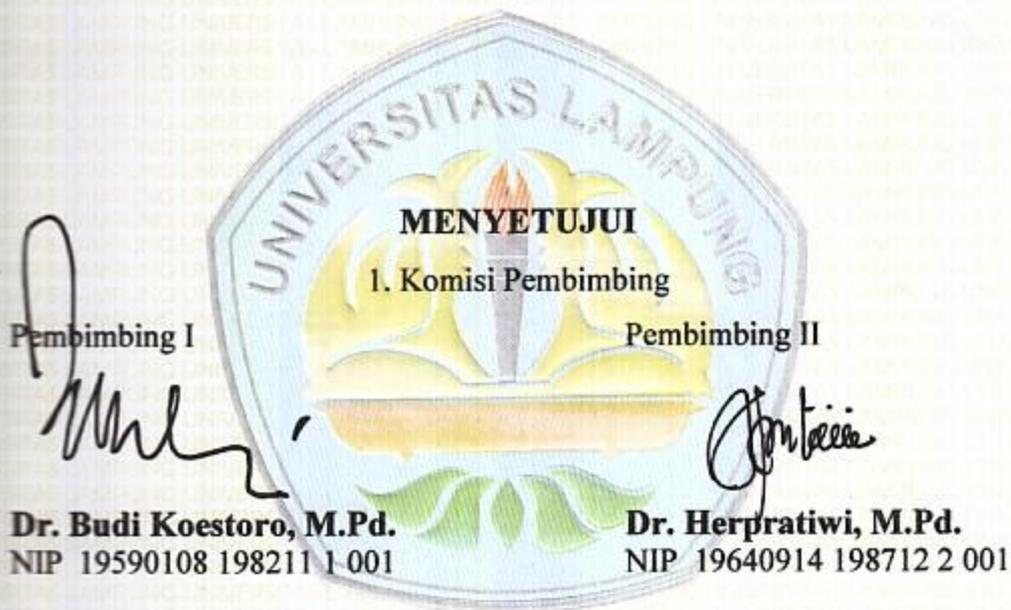
Judul Tesis : **MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS V
SDN 1 TRISNOMAJU**

Nama Mahasiswa : **AGUS SAPTONO**

No. Pokok Mahasiswa : 1323011001

Program Studi : Pascasarjana Teknologi Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan
FKIP Universitas Lampung**

Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

**3. Ketua Program Studi Pascasarjana
Teknologi Pendidikan**

Dr. Herpratiwi, M.Pd.
NIP 19640914 198712 2 001

MENGESAHKAN

I. Tim Penguji

Ketua : Dr. Budi Koestoro, M.Pd.

Sekretaris : Dr. Herpratiwi, M.Pd.

Penguji Anggota : I. Dr. Adelina Hasyim, M.Pd.

II. Dr. Riswandi, M.Pd.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.

NIP. 19590722 198603 1 003

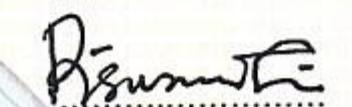
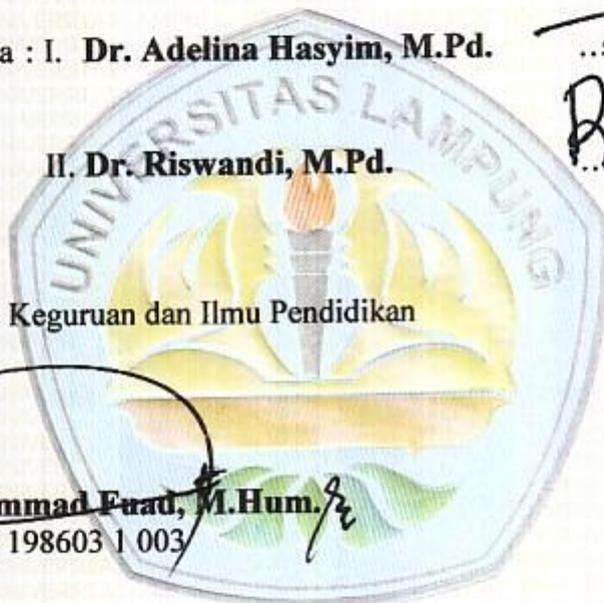
Direktor Program Pascasarjana

Prof. Dr. Sudjarwo, M.S.

NIP. 19530528 198103 1 002

4. Tanggal Lulus Ujian : 22 Desember 2016


.....

.....
.....

.....

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agus Saptono
NPM : 1323011001
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul "Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN 1 Trisnomaju" adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau disebut plagiatisme.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya, saya bersedia dan sanggup dituntut sesuai hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, 22 Desember 2016
Pembuat Pernyataan



Agus Saptono
NPM 1323011001

RIWAYAT HIDUP

Peneliti dilahirkan di Srandakan Bantul, Kecamatan Srandakan, Kabupaten Bantul Yogyakarta pada tanggal 05 Agustus 1969, sebagai anak keenam dari tujuh bersaudara, buah hati dari pasangan Darmo Suwito dan Sayem.

Peneliti bekerja sebagai Kepala Sekolah Dasar Negeri 1 Trisnomaju. Pendidikan formal peneliti diawali dari SD Negeri 2 Srandakan yang diselesaikan pada tahun 1982, kemudian melanjutkan ke SMP 1 Srandakan yang diselesaikan pada tahun 1985. Pada tahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan SPG yang diselesaikan pada tahun 1988. Tahun 1990-1992 peneliti melanjutkan ke D2 di IKIP Yogyakarta. Setelah itu melanjutkan pendidikan ke jenjang Strata 1 (S-1) STKIP Muhammadiyah Pringsewu pada tahun 2000-2003. Pada tahun 2013 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S2 Program Studi Magister Teknologi Pendidikan.

MOTTO

“Berjuang untuk menyelesaikan apa yang sudah dimulai”

(agus saptono)

PERSEMBAHAN

Saya persembahkan karya sederhana ini sebagai ungkapan rasa syukur dan bangga
kepada:

Istriku tercinta, Kusniyati yang selalu memberi semangat dan motivasi

Putra dan putriku, Normalita Kusumastuti, Indra Kusuma Yudha, Harjuna Wira

Kusuma

Sahabat seperjuangan dan teman-temanku di Program Studi Magister Teknologi

Pendidikan Universitas Lampung

Almamater Universitas Lampung tercinta

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, sehingga penulis dapat menyusun tesis dengan judul “Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN 1 Trisnomaju” Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tesis ini masih banyak sekali kekurangan baik dari isi maupun kalimatnya, tanpa bantuan bimbingan dari berbagai pihak tidak mungkin tesis ini dapat diselesaikan. Dengan rendah hati penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., selaku Rektor Universitas Lampung
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Prof. Dr. Sujarwo, M.S, selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung
4. Dr. Herpratiwi, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lampung dan sekaligus menjadi Pembimbing I yang telah memberikan masukan, bimbingan sehingga penyusunan tesis ini dapat berjalan lancar.
5. Dr. Budi Koestoro, M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah memotivasi dan membimbing tesis.

6. Dr. Adelina Hasyim, M. Pd, selaku pembahas I yang dengan penuh kesabaran memberikan saran dalam menyusun tesis sampai selesai.
7. Dr. Riswandi, M. Pd, selaku pembahas II yang dengan penuh kesabaran memberikan saran dalam menyusun tesis sampai selesai.
8. Seluruh Dosen dan Staff Administrasi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lampung.
9. Guru dan Staff SDN 1 Trisnomaju atas segala bantuan dalam penelitian.
10. Hisyam Fatoni, S. Pd selaku Kepala SDN 3 Trisnomaju.
11. Guru dan Staff SDN 3 Trisnomaju yang telah membantu penelitian tesis ini.
12. Teman–teman Magister Teknologi Pendidikan terimakasih atas kebersamaannya, kasih sayang serta persahabatan yang tak akan lekang oleh waktu.

Akhir kata, Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan di dalam penyusunan tesis ini, saran dan masukan sangat diperlukan untuk perbaikan tesis. Semoga penelitian yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

Bandarlampung, Desember 2016

Peneliti,

Agus Saptono, S.Pd

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Teori Belajar dan Pembelajaran.....	9
2.1.1 Teori Belajar.....	9
2.1.2 Teori Pembelajaran	13
2.2 Hasil Belajar	15
2.2.1 Pengertian Hasil Belajar.....	15
2.2.2 Ranah Hasil Belajar.....	16
2.3 Model Pembelajaran Inkuiri.....	20
2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran Inkuiri.....	20
2.3.2 Jenis-Jenis Model Pembelajaran Inkuiri	22
2.3.3 Peran Guru Dalam Pembelajaran Inkuiri	24
2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Inkuiri..	25
2.3.5 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Inkuiri	27
2.4 Keterkaitan Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Teknologi Pendidikan	32
2.5 Desain ASSURE	40
2.6 Karakteristik Mata Pelajaran IPS	43
2.6.1 Pengertian IPS	43
2.6.2 Tujuan Pembelajaran IPS	45
2.6.3 Pembelajaran IPS ditinjau dari Dimensi Teknologi Pendidikan	49
2.6.4 Karakteristik Siswa Kelas V SD	50
2.7 Penelitian Yang Relevan	52
2.8 Kerangka Tindakan	54

III. METODE PENELITIAN.....	55
3.1 Pendekatan Penelitian	55
3.2 Setting Penelitian dan Subjek Tindakan	55
3.2.1 Setting Penelitian	55
3.2.2 Subjek Tindakan.....	56
3.3 Rancangan Penelitian Tindakan.....	56
3.3.1 Perencanaan Tindakan	58
3.3.2 Pelaksanaan Tindakan.....	58
3.3.3 Observasi.....	59
3.3.4 Refleksi	59
3.4 Lama Tindakan dan Indikator Keberhasilan	60
3.4.1 Lama Tindakan.....	60
3.4.2 Indikator Keberhasilan.....	60
3.5 Definisi Konseptual dan Operasional	60
3.5.1 Definisi Konseptual.....	60
3.5.2 Definisi Operasional.....	61
3.6 Kisi-Kisi Instrumen	61
3.7 Validitas dan Reliabilitas	63
3.8 Teknik Analisis Data.....	66
III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	67
4.1 Prosedur Desain Pembelajaran.....	67
4.1.1 Analisis Siswa	68
4.1.2 Menetapkan Standar dan Tujuan.....	77
4.1.3 Memilih Strategi, Teknologi, Media dan Bahan Ajar.....	77
4.1.4 Menggunakan Teknologi, Media dan Materi.....	79
4.1.5 Partisipasi Siswa	79
4.1.6 Evaluasi dan Revisi	80
4.2 Siklus 1	82
4.2.1 Perencanaan.....	82
4.2.2 Pelaksanaan Tindakan.....	82
4.2.3 Observasi.....	85
4.2.4 Analisis dan Refleksi Siklus 1	89
4.2.5 Perbaiki Rencana	91
4.3 Siklus 2	92
4.3.1 Perencanaan.....	92
4.3.2 Pelaksanaan Tindakan.....	93
4.3.3 Observasi.....	95
4.3.4 Analisis dan Refleksi Siklus 2	100
4.3.5 Perbaiki Rencana	100
4.4 Siklus 3	101
4.4.1 Perencanaan.....	101
4.4.2 Pelaksanaan Tindakan.....	101
4.4.3 Observasi.....	104
4.4.4 Analisis dan Refleksi Siklus 3	108
4.5 Pembahasan.....	109
4.5.1 Desain Pembelajaran.....	109

4.5.2 Proses Pembelajaran dengan Model Inkuiri.....	111
4.5.3 Instrumen Aessmen	112
4.5.4 Hasil Belajar Siswa	113
4.6 Keterbatasan Penelitian	116
V. KESIMPULAN DAN SARAN	118
5.1 Kesimpulan	118
5.2 Saran	119

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-Kisi Instrumen RPP.....	61
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Instrumen Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran	62
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar Siswa	63
Tabel 4.1	Umur siswa	68
Tabel 4.2	Kondisi Siswa	70
Tabel 4.3	Hasil Analisis Siswa	71
Tabel 4.4	Analisis Keterampilan Awal Khusus Siswa	72
Tabel 4.5	Analisis Gaya Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Trisnomaju....	75
Tabel 4.6	Analisis Gaya Belajar Siswa Kelas V SDN 3 Trisnomaju....	75
Tabel 4.7	Penilaian Sikap Siswa Pada Siklus 1 Pertemuan 1	86
Tabel 4.8	Penilaian Sikap Siswa Pada Siklus 1 Pertemuan 2.....	87
Tabel 4.9	Hasil Belajar Siklus 1.....	89
Tabel 4.10	Penilaian Sikap Siswa Pada Siklus 2 Pertemuan 1.....	95
Tabel 4.11	Penilaian Sikap Siswa Pada Siklus 2 Pertemuan 2.....	97
Tabel 4.12	Hasil Belajar Siklus 2.....	99
Tabel 4.13	Penilaian Sikap Siswa Pada Siklus 3 Pertemuan 1.....	104
Tabel 4.14	Penilaian Sikap Siswa Pada Siklus 3 Pertemuan 2.....	105
Tabel 4.15	Hasil Belajar Siklus 3.....	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Enam Jenjang Menurut Taksonomi Anderson.....	18
Gambar 3.1 Bagan Rancangan Pelaksanaan PTK Model Spiral.....	57
Gambar 4.1 Hasil Telaah RPP	111

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Persentase Ketuntasan Siswa Kelas V di SD N 1 Trisnomaju pada Standar Kompetensi Menghargai Berbagai Peninggalan Dan Tokoh Sejarah yang Berskala Nasional Pada Masa Hindu-Budha dan Islam, Keragaman Kenampakan Alam dan Suku Bangsa Serta Kegiatan Ekonomi di Indonesia	125
Lampiran 2	Silabus.....	126
Lampiran 3	RPP	131
Lampiran 4	Soal Ulangan Harian.....	155
Lampiran 5	Rubrik Penskoran.....	158
Lampiran 6	Hasil Telaah RPP	166
Lampiran 7	Penilaian Sikap	190
Lampiran 8	Nilai Hasil Belajar	193
Lampiran 9	Izin Penelitian	196
Lampiran 10	Surat Keterangan Telah Penelitian	197

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sesuai dengan amanat Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, salah satu standar yang harus dikembangkan adalah standar proses. Standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai kompetensi lulusan. Standar proses meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien (BSNP, 2007 : 6-7).

Usaha pemerintah dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia salah satunya dengan menetapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), yang dikembangkan untuk mengatasi masalah yang terjadi di dunia pendidikan Indonesia, yaitu lemahnya proses belajar dan pelaksanaan pembelajaran yang masih terpusat pada guru. Kenyataan ini berlaku untuk semua mata pelajaran, salah satunya yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Di Sekolah Dasar (SD) saat ini belum mampu mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis, sistematis, dan tetap pada nilai karakter yang berakibat rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dalam KTSP, guru lebih leluasa

untuk merancang pengalaman belajar untuk setiap mata pelajaran sesuai dengan satuan pendidikan, karakteristik sekolah, daerah, maupun peserta didik.

Kelemahan-kelemahan yang terjadi dalam proses pembelajaran sangat berakibat pada pencapaian hasil belajar. Selama ini pencapaian hasil belajar yang diharapkan adalah tingginya prestasi belajar siswa, karena prestasi merupakan salah satu hasil dari rangkaian proses pembelajaran. Prestasi belajar dapat dilihat secara nyata berupa skor atau nilai setelah mengerjakan suatu tes. Tes yang digunakan untuk menentukan prestasi belajar merupakan suatu alat untuk mengukur aspek-aspek tertentu dari siswa, misalnya pengetahuan, pemahaman atau aplikasi suatu konsep.

Berdasarkan hasil nilai ulangan harian siswa pada mata pelajaran IPS semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015 siswa kelas 5 SD Negeri 1 Trisnomaju, diketahui bahwa hasil belajar siswa seluruhnya belum mencapai nilai maksimal dikarenakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku di sekolah tersebut sebesar 65. Pada Standar Kompetensi (SK) 1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa hindu-budha dan islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia, yang terbagi dalam 5 Kompetensi Dasar (KD) masih terdapat beberapa KD yang lebih dari 50% tidak tuntas. KD 1.1 Mengenal makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia hanya mencapai tingkat ketuntasan 47%, KD 1.2 Menceritakan tokoh-tokoh perjuangan sejarah pada masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia hanya mencapai tingkat ketuntasan 35%, KD 1.3 Mengenal keragaman kenampakan

alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/globe dan media lainnya mencapai tingkat ketuntasan 53%, KD 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia mencapai tingkat ketuntasan 64%, dan KD 1.5 Mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia mencapai tingkat ketuntasan 46%. (Data terlampir).

Berdasarkan beberapa hasil analisis ketuntasan KD di atas, pada SK 1 memiliki tingkat ketuntasan yang rendah, hal ini dimungkinkan guru mementingkan siswa menghafal daripada memahami suatu konsep materi yang menyebabkan siswa cenderung pasif, sedangkan guru yang mendominasi kegiatan pembelajaran dikelas (*teacher centered*). Siswa hanya duduk, diam, mendengarkan penjelasan guru. Tidak ada komunikasi interaktif antar guru dan siswa. Suasana pembelajaran dikelas menjadi monoton, dan siswa merasa cepat bosan. Selain itu, materi atau cakupan mata pelajaran IPS yang sangat luas dan abstrak juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan penyampaian materi tidak secara mendalam mengingat alokasi waktu yang terbatas, sehingga berimplikasi pada prestasi belajar siswa yang rendah atau belum mencapai KKM yang telah ditetapkan.

Menurut Muhibbin Syah (2006: 144) bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh setidaknya tiga faktor yakni:

a. Faktor *internal*

yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, faktor intern terdiri dari:

1. Faktor jasmaniah yang meliputi kesehatan dan cacat tubuh

2. Faktor psikologis yang meliputi tingkat inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan
3. Faktor kelelahan.

b. Faktor *eksternal*

yaitu faktor dari luar individu. Faktor ekstern terdiri dari:

1. Faktor keluarga yaitu cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan
2. Faktor dari lingkungan sekolah yaitu metode mengajar guru, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar belajar diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah
3. Faktor masyarakat yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

c. faktor pendekatan belajar (*approach to learning*)

yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Dalam Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 dijelaskan bahwa setiap guru berkewajiban menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berperan aktif serta memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan bakat dan minat sesuai dengan perkembangan siswa.

Upaya yang harus dilakukan guru untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dan pembelajaran menjadi lebih bermakna adalah model pembelajaran inkuiri. Model pembelajaran inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan sistematis untuk menemukan sendiri jawaban dari suatu permasalahan yang dipertanyakan.

Lebih lanjut menurut Gulo (Trianto, 2011:171), pembelajaran inkuiri dapat dimulai dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan atau permasalahan untuk diselesaikan oleh siswa. Setelah masalah diungkapkan, siswa mengembangkan pendapatnya yang akan diuji kebenarannya melalui telaah literatur. Penggunaan model pembelajaran inkuiri diharapkan akan mendorong siswa untuk aktif belajar dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip untuk mereka sendiri.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka permasalahan yang ada dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada Standar Kompetensi menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia masih rendah.
2. Interaksi di kegiatan pembelajaran hanya satu arah karena guru yang dominan aktif, sedangkan siswa pasif.

3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan belum di desain sesuai dengan kebutuhan, karakteristik siswa dan relevan dengan materi pembelajaran.
4. Guru belum menggunakan model pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga diperlukan model untuk memperbaiki proses pembelajaran.

1.3. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini difokuskan pada masalah-masalah yang dibatasi diantaranya adalah :

1. RPP yang digunakan belum di desain sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.
2. Guru belum menggunakan model pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga diperlukan model untuk memperbaiki proses pembelajaran.
3. Evaluasi pembelajaran yang dilakukan terbatas pada penilaian tes tertulis.
4. Hasil belajar siswa masih rendah, terutama pada kompetensi dasar menceritakan tokoh-tokoh perjuangan pada masa kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia hanya 35,% siswa yang mencapai ketuntasan, atau sebanyak 65% siswa tidak mencapai ketuntasan minimal yang telah ditetapkan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka perumusan masalah yang diajukan adalah:

1. Bagaimana pengembangan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas V SDN 1 Trisnomaju?
2. Bagaimana mendesain pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dengan model pembelajaran inkuiri pada pembelajaran IPS kelas V SDN 1 Trisnomaju?
3. Bagaimana proses pembelajaran dengan model pembelajaran inkuiri pada pembelajaran IPS kelas V SDN 1 Trisnomaju?
4. Bagaimana instrumen assesmen hasil belajar siswa dengan model pembelajaran inkuiri pada pembelajaran IPS kelas V SDN 1 Trisnomaju?
5. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran inkuiri pada pembelajaran IPS kelas V SDN 1 Trisnomaju?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses pembelajaran dengan menganalisis dan menemukan:

1. Langkah-langkah pengembangan model inkuiri untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas V SDN 1 Trisnomaju.
2. Desain pembelajaran yang tepat dengan model pembelajaran inkuiri pada pembelajaran IPS kelas V SDN 1 Trisnomaju.
3. Proses pembelajaran dengan model pembelajaran inkuiri pada pembelajaran IPS kelas V SDN 1 Trisnomaju.

4. Instrumen assesmen hasil belajar dengan model pembelajaran inkuiri pada pembelajaran IPS kelas V SDN 1 Trisnomaju.
5. Peningkatan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran inkuiri pada pembelajaran IPS kelas V SDN 1 Trisnomaju.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan konsep, teori, prinsip dan prosedur teknologi pendidikan pada kawasan desain dan kawasan penilaian, karena mengkaji bagaimana mendesain sebuah pembelajaran, pesan apa yang akan dicapai, strategi pembelajaran yang digunakan serta karakteristik pembelajar dan kawasan penilaian mengkaji tentang bagaimana menganalisis masalah, melakukan pengukuran dan penilaian formatif/sumatif.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi siswa, mampu memperbaiki prestasi belajar menggunakan model pembelajaran inkuiri pada pembelajaran IPS.
2. Bagi Guru, memperoleh tindakan alternatif yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran dengan melakukan inovasi-inovasi khususnya dalam pembelajaran IPS di kelas.
3. Bagi Sekolah, penelitian ini akan membantu memperbaiki mutu sekolah dalam kaitannya dengan Manajemen Berbasis Sekolah (MBS) dimana sekolah memiliki efektivitas pembelajaran yang sangat baik dalam kaitannya mencerdaskan siswa.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Teori Belajar dan Pembelajaran

2.1.1 Teori Belajar

Belajar didefinisikan sebagai proses dan usaha untuk menguasai materi dan ilmu pengetahuan dan merupakan kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya (Sardiman, 2011: 22). Definisi ini memuat beberapa unsur yang menyatakan bahwa belajar, yaitu: (1) proses penguasaan materi, (2) usaha untuk mengkolaborasi antara pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan baru, dan (3) membentuk kepribadian seutuhnya.

Pandangan konstruktivisme lebih menekankan bahwa belajar adalah hasil penalaran yang merupakan proses pembentukan pengetahuan. Kukla (Wardoyo, 2013: 23) menyatakan ” *all our concepts are constructed*”, hal tersebut dapat diartikan bahwa semua konsep yang didapat oleh setiap organisme merupakan suatu hasil dari proses konstruksi, sehingga setiap individu yang memperoleh informasi merupakan sebuah hasil penalaran yang merupakan proses konstruksi. Proses belajar konstruktivisme memerlukan beberapa kemampuan: 1) kemampuan mengingat dan mengungkapkan kembali pengalaman, 2) kemampuan membandingkan dan mengambil keputusan akan kesamaan dan perbedaan, dan 3) kemampuan untuk lebih menyukai suatu pengalaman yang satu dan lainnya.

Pendekatan konstruktivisme mempunyai beberapa konsep umum seperti; 1. siswa aktif membina pengetahuan berdasarkan pengalaman yang sudah ada, 2. konteks pembelajaran, siswa seharusnya membina sendiri pengetahuan mereka, 3. pentingnya membina pengetahuan secara aktif oleh siswa sendiri melalui proses saling memengaruhi antara pembelajaran terdahulu dengan pembelajaran terbaru, 4. unsur terpenting dalam teori ini ialah seseorang membina pengetahuan dirinya secara aktif dengan cara membandingkan informasi baru dengan pemahamannya yang sudah ada, 5. ketidak seimbangan merupakan faktor motivasi pembelajaran yang utama, 6. bahan pengajaran yang disediakan perlu mempunyai perkaitan dengan pengalaman siswa untuk menarik minat siswa.

Konstruktivisme memandang bahwa belajar sebagai hasil dari konstruksi mental. Siswa belajar dengan mencocokkan informasi baru yang mereka peroleh bersama-sama dengan apa yang telah mereka ketahui. Siswa akan dapat belajar dengan baik jika mereka mampu mengaktifkan konstruk pemahaman mereka sendiri. Belajar juga dipengaruhi oleh konteks, keyakinan, dan sikap siswa. Proses pembelajaran diawali dengan mendorong siswa untuk menemukan masalah dari pengalamannya dan mengkonstruksi masalah melalui materi yang telah dipelajari sehingga menghasilkan solusi pemecahan masalah serta mencoba untuk merumuskan gagasan-gagasan dan hipotesis. Mereka diberikan peluang dan kesempatan yang luas untuk membangun pengetahuan awal mereka.

Menurut Jean Piaget (Ruseffendi, 2006: 132) salah satu teori atau pandangan yang sangat terkenal berkaitan dengan teori belajar konstruktivisme adalah teori perkembangan mental Piaget. Teori ini biasa juga disebut teori perkembangan

intelektual. Teori belajar tersebut berkenaan dengan kesiapan anak untuk belajar, yang dikemas dalam tahap perkembangan intelektual dari lahir hingga dewasa. Setiap tahap perkembangan intelektual yang dimaksud dilengkapi dengan ciri-ciri tertentu dalam mengkonstruksi ilmu pengetahuan. Misalnya, pada tahap sensori motor anak berpikir melalui gerakan atau perbuatan. Piaget yang dikenal sebagai konstruktivis pertama yang menegaskan bahwa pengetahuan tersebut dibangun dalam pikiran anak melalui asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah penyerapan informasi baru dalam pikiran. Sedangkan, akomodasi adalah menyusun kembali struktur pikiran karena adanya informasi baru, sehingga informasi tersebut mempunyai tempat. Pengertian tentang akomodasi yang lain adalah proses mental yang meliputi pembentukan skema baru yang cocok dengan rangsangan baru atau memodifikasi skema yang sudah ada sehingga cocok dengan rangsangan.

Menurut Piaget perkembangan kognitif anak dibagi menjadi empat tahap, yaitu: tahap sensori motorik, praoperasional, operasional konkret dan operasional formal.

1. Tahap sensori motorik (0-2 tahun)

Pada tahap ini anak mengatur sensorinya (inderanya) dan tindakan-tindakannya. Pada awal periode ini anak tidak mempunyai konsepsi tentang benda-benda secara permanen. Artinya anak belum dapat mengenal dan menemukan objek, benda apapun yang tidak dilihat, tidak disentuh atau tidak didengar. Benda-benda tersebut dianggap tidak ada meskipun sesungguhnya ada di tempat lain.

2. Tahap Praoperasional (2-7 tahun)

Anak sudah dapat memahami objek-objek secara sempurna, sudah dapat mencari benda yang dibutuhkannya walaupun ia tidak melihatnya. Sudah memiliki kemampuan berbahasa (dengan kata-kata pendek).

3. Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun)

Anak sudah mulai melakukan operasi dan berpikir rasional, mampu mengambil keputusan secara logis yang bersifat konkret, mampu mempertimbangkan dua aspek misalnya bentuk dan ukuran. Adanya keterampilan klasifikasi-dapat menggolongkan benda-benda kedalam perangkat-perangkat dan penalarannya logis dan bersifat tidak abstrak (tidak membayangkan persamaan aljabar).

4. Tahap Operasional Formal (11-15 tahun)

- a. Remaja tidak lagi terbatas pada pengalaman konkret aktual sebagai dasar pemikiran. Mereka dapat membangkitkan situasi-situasi khayalan, kemungkinan-kemungkinan hipotetis, atau dalil-dalil dan penalaran yang benar-benar abstrak. Tiga sifat pemikiran remaja pada tahap operasional formal.
- b. Remaja berfikir lebih abstrak daripada anak-anak. Para pemikir operasional formal, misalnya dapat memecahkan persamaan-persamaan aljabar yang abstrak.
- c. Remaja sering berfikir tentang yang mungkin. Mereka berfikir tentang ciri-ciri ideal diri mereka sendiri, orang lain, dan dunia.
- d. Remaja mulai berfikir seperti ilmuwan, yang menyusun rencana-rencana untuk memecahkan masalah dan menguji pemecahan masalah secara sistematis. Tipe pemecahan masalah ini diberi nama deduksi hipotetis.

Siswa tingkat kelas V SD memasuki tahapan operasional konkret karena berumur 10-12 tahun. Kondisi ini membuat siswa mampu merancang suatu proses belajar yang lebih konkrit dan menggali kemampuan siswa dengan memberikannya masalah yang ada dalam kehidupan sehari – hari.

2.1.2 Teori Pembelajaran

Teori pembelajaran merupakan variable pengontrol yang mempermudah proses pembelajaran. Teori-teori dan prinsip-prinsip pembelajaran yang prespektif menempatkan hasil pembelajaran sebagai tujuan dan model yang optimal ditetapkan sebagai variable yang diamati. Jadi, kondisi dan hasil pembelajaran sebagai variable bebas, sedangkan model pembelajaran sebagai variable terikat.

Jerome Bruner (Arsyad, 2011: 10) berpendapat bahwa pembelajaran dapat dianggap sebagai (a) hakikat seseorang sebagai pengenalan (b) hakekat dari pengetahuan, dan (c) hakekat dari proses mendapatkan pengetahuan. Manusia sebagai makhluk yang paling mulia diantara makhluk-makhluk lain memiliki dua kekuatan yakni akal pikirannya dan kemampuan berbahasa. Dengan dua kemampuan tersebut maka manusia dapat mengembangkan. Ini berarti belajar pemecahan masalah harus dikembangkan disekolah agar para siswa memiliki ketrampilan bagaimana mereka belajar yang sebenarnya. Melalui model inkuiri akan merangsang siswa untuk berpikir kritis dalam menemukan masalah, mengorganisir masalah mencakup proses mencari informasi, menggunakan informasi, memanfaatkan informasi untuk masalah pemecahan lebih lanjut.

Berdasarkan pemikiran di atas Bruner menganjurkan penggunaan model *discovery learning*, *inquiry learning*, dan *problem based learning*. Model *inquiry learning*

yaitu dimana siswa diberi stimulus untuk memecahkan suatu permasalahan, mengorganisasikan masalah tersebut dengan menggunakan hipotesis dan diakhir pembelajaran siswa akan memberikan solusi terbaik untuk memecahkan masalah tersebut.

The act of problem based learning dari Jerome Bruner (Arsyad, 2011:16) yaitu: (1) belajar dimulai dengan suatu masalah, (2) memastikan bahwa masalah yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata siswa, (3) mengorganisasikan pelajaran diseperti masalah, bukan diseperti disiplin ilmu, (4) memberikan tanggung jawab yang besar kepada pembelajar dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar mereka sendiri, (5) menggunakan kelompok kecil, dan (6) menuntut pembelajar untuk mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk suatu produk atau kinerja. Hal ini berlandaskan pada teori pengembangan pembelajaran yang dikemukakan oleh Reigeluth (Miarso 2013: 246) mengenalkan tiga variabel yang menjadi titik perhatian yaitu: kondisi pembelajaran, metode pembelajaran, dan hasil pembelajaran.

a. Kondisi Pembelajaran

Kondisi pembelajaran merupakan variabel yang mempengaruhi variabel metode untuk meningkatkan hasil belajar dimana proses pembelajaran dipengaruhi oleh tujuan dan karakteristik bidang studi, kendala pembelajaran, dan karakteristik siswa itu sendiri.

b. Metode Pembelajaran

Cara- cara berbeda yang digunakan untuk mencapai hasil pembelajaran yang berbeda dibawah kondisi yang berbeda. Metode pembelajaran didukung oleh tiga strategi pembelajaran yaitu strategi pengorganisasian pembelajaran

mengacu terhadap konsep, prosedur, dan prinsip pembelajaran, strategi penyampaian pembelajaran meliputi media yang digunakan dalam pembelajaran, dan strategi pengelolaan pembelajaran meliputi strategi atau model yang digunakan dalam proses pembelajaran

c. Hasil Pembelajaran

Hasil Pembelajaran adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan metode pembelajaran dibawah kondisi yang berbeda. Menurut Uno (2010: 21) pembelajaran dikatakan berhasil apabila telah mencakup tiga aspek sebagai berikut:

Hasil pembelajaran dipengaruhi oleh tiga aspek yaitu; keefektifan pembelajaran yang diukur dengan pencapaian pembelajar, meliputi aspek kecermatan, kecepatan, tingkat alih belajar, dan tingkat resistensi dari apa yang dipelajari. Efisiensi pembelajaran diukur dengan rasio antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai pembelajar/ biaya pembelajaran yang digunakan. Daya tarik pembelajaran biasanya diukur dengan mengamati kecenderungan siswa untuk tetap belajar.

2.2 Hasil Belajar

2.2.1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif dan afektif (sikap).

2.2.2. Ranah Hasil Belajar

Taksonomi Bloom merujuk pada taksonomi yang dibuat untuk tujuan pendidikan. Taksonomi ini pertama kali dirancang oleh Benjamin S. Bloom pada tahun 1956. Dalam hal ini, tujuan pendidikan dibagi menjadi beberapa domain (ranah, kawasan) dan setiap domain tersebut dibagi kembali ke dalam pembagian yang lebih rinci berdasarkan hirarkinya. Tujuan pendidikan dibagi ke dalam tiga domain, yaitu:

1. *Cognitive Domain* (Ranah Kognitif), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.
2. *Affective Domain* (Ranah Afektif) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.

3. *Psychomotor Domain* (Ranah Psikomotor) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

Bloom memimpin pengembangan ranah kognitif yang menghasilkan enam tingkatan kognitif. Tingkatan paling sederhana adalah pengetahuan, berikutnya pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian yang lebih bersifat kompleks dan abstrak. Sedangkan ranah afektif yang berdasarkan penghayatan dipimpin oleh David R. Krathwohl, ranah psikomotorik yang berhubungan dengan gerakan refleks sederhana ke gerakan syaraf dipimpin oleh Anita Harrow.

Ketiga ranah dalam taksonomi Bloom ini bersifat linier, sehingga seringkali menimbulkan kesukaran bagi guru dalam menempatkan konten (isi) pembelajaran. Akhirnya tahun 1990 seorang murid Benjamin Bloom yang bernama Lorin W. Anderson melakukan penelitian dan mengasilkan perbaikan terhadap taksonomi Bloom, revisinya diterbitkan tahun 2001.

Kunci perubahan ini terutama terkait dengan terminologi. Menurut Anderson dan Krathwohl istilah *knowledge*, *comprehension*, *application* dan selanjutnya tidak menggambarkan penerapan hasil belajar. Oleh karena itu mengusulkan penggunaan terminologi berbentuk *gerund* yaitu *remembering* (ingatan), *understanding* (pemahaman) , *applying* (penerapan), *analysis* (analisis), *evaluation* (penilaian) dan *creation* (penciptaan) dan seterusnya. Terminologi ini lebih menggambarkan kompetensi secara spesifik. Istilah *knowledge* mewakili kata benda umum yaitu pengetahuan. Berbeda dengan *remembering* yang

bermakna ingatan; kata ini memiliki arti sebuah kemampuan sebagai hasil dari proses belajar dengan kegiatan membaca, mendengar, melakukan dan sejenisnya.

Benyamin Bloom yang telah dimodifikasi oleh Anderson (Anderson, 2001: 98) mengklasifikasikan kemampuan belajar menjadi tiga kategori, yaitu:

1. Aspek kognitif

Aspek kognitif adalah aspek yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam aspek kognitif. Aspek kognitif dibedakan atas enam jenjang menurut taksonomi Anderson yang diurutkan secara hirarki piramidal. dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Enam Jenjang Menurut Taksonomi Anderson.

Gambar diatas menjelaskan 6 aspek kognitif yang meliputi:

1). Pengetahuan (*Knowledge*), Kemampuan mengingat (misalnya: nama ibu kota, rumus). 2) Pemahaman (*Comprehension*), Kemampuan memahami (misalnya: menyimpulkan suatu paragraf). 3) Aplikasi (*Application*), Kemampuan Penerapan (Misalnya: menggunakan suatu informasi/ pengetahuan yang diperolehnya untuk memecahkan masalah). 4) Analisis (*Analysis*), Kemampuan menganalisis suatu informasi yang luas menjadi bagian-bagian kecil (Misalnya: menganalisis bentuk,

jenis atau arti suatu puisi). 5) Sintesis (*Synthesis*), Kemampuan menggabungkan beberapa informasi menjadi suatu kesimpulan (misalnya: memformulasikan hasil penelitian di laboratorium). 6) Penilaian (*evaluation*), kemampuan untuk membuat pertimbangan terhadap suatu kondisi, nilai atau ide.

2. Aspek Afektif

Aspek penilaian afektif terdiri dari:

1. Menerima (*receiving*) termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, respon, kontrol dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar
2. Menanggapi (*responding*): reaksi yang diberikan: ketepatan reaksi, perasaan kepuasan dll
3. Menilai (*evaluating*): kesadaran menerima norma, sistem nilai dll
4. Mengorganisasi (*organization*): pengembangan norma dan nilai dalam organisasi sistem nilai
5. Membentuk watak (*Characterization*): sistem nilai yang terbentuk mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakuan.

3. Aspek Psikomotor

Aspek psikomotor adalah aspek yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

Ranah psikomotor dapat dikelompokkan menjadi:

1. Meniru (*perception*)
2. Menyusun (*manipulating*)
3. Melakukan dengan prosedur (*precision*)
4. Melakukan dengan baik dan tepat (*articulation*)
5. Melakukan tindakan secara alami (*naturalization*)

Proses pembelajaran kepada siswa dibutuhkan sesuatu yang memungkinkan dia berkomunikasi secara baik dengan guru, teman maupun dengan lingkungannya. Menurut Djamarah (2006:15) yang menjadi petunjuk bahwa suatu proses mengajar dianggap berhasil adalah hal-hal sebagai berikut: (1) daya serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan mencapai hasil belajar tinggi, baik secara individual maupun kelompok, dan (2) perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai siswa, baik secara individual maupun kelompok.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh dari aktivitas belajar siswa. Hasil belajar dapat berupa pemahaman, sikap, dan keterampilan setelah siswa mengalami perubahan belajar pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Sehingga dalam penggunaan model pembelajaran inkuiri ini yang dicapai berupa aspek kognitif setelah siswa diberi tes, aspek afektif dapat dinilai dari proses pembelajaran dan aspek keterampilan dilihat dari siswa dapat menyelesaikan permasalahan serta terampil dalam menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan.

2.3 Model Pembelajaran Inkuiri

2.3.1. Pengertian Model Pembelajaran Inkuiri

Model pembelajaran inkuiri merupakan model pembelajaran yang berupaya menanamkan dasar-dasar berpikir ilmiah pada diri siswa yang menekankan kepada proses mencari dan menemukan. Pengajaran berdasarkan inkuiri adalah

suatu strategi yang berpusat pada siswa di mana kelompok siswa inkuiri ke dalam suatu isu atau mencari jawaban-jawaban terhadap isi pertanyaan melalui suatu prosedur yang digariskan secara jelas dan struktural kelompok (Hamalik, 2004: 220).

Inkuiri dalam bahasa Inggris *Inquiry*, berarti pertanyaan, atau pemeriksaan, penyelidikan. Model inkuiri berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri (W. Gulo, 2004: 84-85).

Robert B.Sund (Hamalik, 2008:219) merumuskan bahwa “*discover* terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses-proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip”. Model inkuiri merupakan cara belajar mengajar untuk mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah dengan menggunakan pola berpikir kritis. Model pembelajaran inkuiri ini biasa disebut juga model penemuan yang artinya penyajian pelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa atau siswa untuk menemukan informasi dengan atau tanpa bantuan guru (Sumantri dan Permana, 1998: 142). Sedangkan Sanjaya (2006: 194) menyatakan bahwa inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri adalah model pembelajaran yang dipergunakan oleh guru yang melibatkan siswa dalam pembelajaran melalui kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menemukan materi pembelajaran tertentu.

2.3.2. Jenis-Jenis Model Pembelajaran Inkuiri

Sund and Trowbridge (Mulyasa, 2006: 109) mengemukakan bahwa berdasarkan besarnya intervensi guru terhadap siswanya, inkuiri terbagi menjadi tiga jenis, yaitu:

1. Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry Approach*)

Pada inkuiri terbimbing guru membimbing siswa melakukan kegiatan dengan memberi pertanyaan awal dan mengarahkan pada suatu diskusi. Guru mempunyai peran aktif dalam menentukan permasalahan dan tahap-tahap pemecahannya. Inkuiri terbimbing digunakan bagi siswa yang kurang berpengalaman belajar dengan pendekatan inkuiri. Dengan pendekatan ini siswa belajar lebih berorientasi pada bimbingan dan petunjuk dari guru hingga siswa dapat memahami konsep-konsep pelajaran. Pada pendekatan ini siswa akan dihadapkan pada tugas-tugas yang relevan untuk diselesaikan baik melalui diskusi kelompok maupun secara individual agar mampu menyelesaikan masalah dan menarik suatu kesimpulan secara mandiri. Selama proses belajar berlangsung siswa akan memperoleh pedoman sesuai dengan yang diperlukan. Pada tahap awal, guru banyak memberikan bimbingan, kemudian pada tahap-tahap berikutnya, bimbingan tersebut dikurangi, sehingga siswa mampu melakukan

proses inkuiri secara mandiri. Bimbingan yang diberikan dapat berupa pertanyaan-pertanyaan dan diskusi multi arah yang dapat menggiring siswa agar dapat memahami konsep pelajaran. Di samping itu, bimbingan dapat pula diberikan melalui lembar kerja siswa yang terstruktur. Selama berlangsungnya proses belajar guru harus memantau kelompok diskusi siswa, sehingga guru dapat mengetahui dan memberikan petunjuk-petunjuk yang diperlukan oleh siswa.

2. Inkuiri Bebas (*Free Inquiry Approach*)

Inkuiri bebas digunakan bagi siswa yang telah berpengalaman belajar dengan pendekatan inkuiri. Karena dalam pendekatan inkuiri bebas ini menempatkan siswa seolah-olah bekerja seperti seorang ilmuwan. Siswa diberi kebebasan menentukan permasalahan untuk diselidiki, menemukan dan menyelesaikan masalah secara mandiri, merancang prosedur atau langkah-langkah yang diperlukan. Selama proses ini, bimbingan dari guru sangat sedikit diberikan atau bahkan tidak diberikan sama sekali. Salah satu keuntungan belajar dengan model ini adalah adanya kemungkinan siswa dalam memecahkan masalah *open ended* dan mempunyai alternatif pemecahan masalah lebih dari satu cara, karena tergantung bagaimana cara mereka mengkonstruksi jawabannya sendiri. Selain itu, ada kemungkinan siswa menemukan cara dan solusi yang baru atau belum pernah ditemukan oleh orang lain dari masalah yang diselidiki.

Belajar dengan model ini mempunyai beberapa kelemahan, antara lain: 1) waktu yang diperlukan untuk menemukan sesuatu relatif lama sehingga melebihi waktu yang sudah ditetapkan dalam kurikulum; 2) karena diberi kebebasan untuk menentukan sendiri permasalahan yang diselidiki, ada kemungkinan topik yang

dipilih oleh siswa di luar konteks yang ada dalam kurikulum; 3) ada kemungkinan setiap kelompok atau individual mempunyai topik berbeda, sehingga guru akan membutuhkan waktu yang lama untuk memeriksa hasil yang diperoleh siswa; 4) karena topik yang diselidiki antara kelompok atau individual berbeda, ada kemungkinan kelompok atau individual lainnya kurang memahami topik yang diselidiki oleh kelompok atau individual tertentu, sehingga diskusi tidak berjalan sebagaimana yang diharapkan.

3. Inkuiri Bebas yang Dimodifikasikan (*Modified Free Inquiry Approach*)

Inkuiri ini merupakan kolaborasi atau modifikasi dari dua pendekatan inkuiri sebelumnya, yaitu: inkuiri terbimbing dan inkuiri bebas. Meskipun begitu permasalahan yang akan dijadikan topik untuk diselidiki tetap diberikan atau mempedomani acuan kurikulum yang telah ada. Artinya, siswa tidak dapat memilih atau menentukan masalah untuk diselidiki secara sendiri, namun siswa yang belajar dengan pendekatan ini menerima masalah dari gurunya untuk dipecahkan dan tetap memperoleh bimbingan. Namun bimbingan yang diberikan lebih sedikit dari inkuiri terbimbing dan tidak terstruktur.

2.3.3. Peran Guru Dalam Pembelajaran Inkuiri

W. Gulo (2004: 86-87) mengatakan peranan utama guru dalam menciptakan kondisi pembelajaran inkuiri adalah sebagai berikut:

- a. motivator, yang memberikan rangsangan supaya siswa aktif dan gairah berpikir.
- b. fasilitator, yang menunjukkan jalan keluar jika ada hambatan dalam proses berpikir siswa.

- c. penanya, untuk menyadarkan siswa dari kekeliruan yang mereka perbuat dan memberikan keyakinan pada diri sendiri.
- d. administrator, yang bertanggung jawab terhadap seluruh kegiatan di dalam kelas.
- e. pengarah, yang memimpin arus kegiatan berpikir siswa pada tujuan yang diharapkan.
- f. manajer, yang mengelola sumber belajar, waktu dan organisasi kelas.
- g. rewarder, yang memberi penghargaan pada prestasi yang dicapai dalam rangka peningkatan semangat siswa.

Pembelajaran melalui model inkuiri guru tidak lagi berperan sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi, sekalipun hal itu sangat diperlukan. Guru dituntut untuk dapat mengarahkan siswa agar aktif mencari informasi dari berbagai sumber, sehingga dapat menemukan informasi secara langsung baik oleh individu maupun kelompok.

2.3.4. Kelebihan Dan Kekurangan Inkuiri

Roestiyah N.K. (1998: 76) mengatakan kelebihan menggunakan model

inkuiri yaitu:

1. dapat membentuk dan mengembangkan "*self concept*" pada diri siswa, sehingga siswa dapat mengerti tentang konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
2. membantu dalam menggunakan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru.
3. mendorong siswa untuk berpikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri, bersikap obyektif, jujur dan terbuka.

4. mendorong siswa untuk berpikir intuitif dan merumuskan hipotesisnya sendiri.
5. memberi kepuasan yang bersifat intrinsik.
6. situasi proses belajar menjadi merangsang.
7. dapat mengembangkan bakat atau kecakapan individu.
8. memberi kebebasan siswa untuk belajar sendiri.
9. siswa dapat menghindari dari cara-cara belajar yang tradisional.
10. dapat memberikan waktu pada siswa secukupnya sehingga mereka dapat mengasimilasi dan mengakomodasi informasi.

Adapun kekurangan atau kelemahan model inkuiri menurut Sanjaya (2006: 206-207) yaitu:

1. sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa.
2. sulit merencanakan pembelajaran, karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
3. memerlukan waktu yang panjang, sehingga guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan.
4. sulit diimplementasikan oleh setiap guru, karena kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran.

Kelemahan yang ada pada model inkuiri dapat menjadi masukan bagi guru dalam proses pembelajaran. Kelemahan-kelemahan tersebut dapat diminimalisir dengan upaya guru lebih kreatif dalam mengemas suatu pembelajaran, sehingga pembelajaran terasa menarik dan menyenangkan. Jika siswa merasa tertarik

terhadap suatu pembelajaran tentu dapat lebih bersemangat dalam belajar sehingga dapat meraih nilai yang baik.

2.3.5 Langkah-Langkah Inkuiri

Pada hakekatnya inkuiri merupakan suatu proses. Proses ini bermula dari merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan bukti, menguji hipotesis, dan menarik kesimpulan (Gulo, 2004: 95). Semua tahap dalam proses inkuiri di atas merupakan kegiatan belajar dari siswa. Guru berperan untuk mengoptimalkan kegiatan tersebut pada proses belajar mengajar sebagai fasilitator, nara sumber, dan penyuluh kelompok atau pengarah. Para siswa didorong untuk mencari pengetahuan sendiri, bukan dijejali dengan pengetahuan.

Kegiatan belajar mengajar dimulai dengan guru mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, atau aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah, kemudian siswa diberi kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan materi pelajaran. Dari agenda-agenda masalah yang ada dipilih salah satu dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis sebagai jawaban sementara. Selanjutnya siswa mengumpulkan informasi yang relevan sebanyak-banyaknya untuk membuktikan kebenaran hipotesis, kemudian mengolah data dan informasi yang telah diperoleh dilanjutkan melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan. Kemudian ditarik sebuah kesimpulan yang berlaku umum atau dengan kata lain penarikan kesimpulan secara induktif. Lebih

lengkapnya lagi langkah-langkah dalam pembelajaran inkuiri akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Perumusan Masalah

Langkah awal adalah menentukan masalah yang ingin didalami atau dipecahkan dengan metode inkuiri. Persoalan dapat disiapkan atau diajukan oleh guru. Persoalan sendiri harus jelas sehingga dapat dipikirkan, didalami, dan dipecahkan oleh siswa. Persoalan perlu diidentifikasi dengan jelas tujuan dari seluruh proses pembelajaran atau penyelidikan. Bila persoalan ditentukan oleh guru perlu diperhatikan bahwa persoalan itu *real*, dapat dikerjakan oleh siswa, dan sesuai dengan kemampuan siswa. Persoalan yang terlalu tinggi akan membuat siswa tidak semangat, sedangkan persoalan yang terlalu mudah yang sudah mereka ketahui tidak menarik minat siswa. Sangat baik bila persoalan itu sesuai dengan tingkat hidup dan keadaan siswa.

b. Menyusun Hipotesis

Langkah berikutnya adalah siswa diminta untuk mengajukan jawaban sementara tentang masalah itu. Inilah yang disebut hipotesis. Hipotesis siswa perlu dikaji apakah jelas atau tidak. Bila belum jelas, sebaiknya guru mencoba membantu memperjelas maksudnya lebih dahulu. Guru diharapkan tidak memperbaiki hipotesis siswa yang salah, tetapi cukup memperjelas maksudnya saja. Hipotesis yang salah nantinya akan kelihatan setelah pengambilan data dan analisis data yang diperoleh.

c. Mengumpulkan data

Langkah selanjutnya adalah siswa mencari dan mengumpulkan data sebanyak-banyaknya untuk membuktikan apakah hipotesis mereka benar atau tidak. Dalam

mengumpulkan data, siswa harus menyiapkan suatu peralatan untuk pengumpulan data. Guru membantu dengan pertanyaan pancingan sehingga siswa lebih mudah mencatatnya dalam buku catatan.

d. Menganalisis data

Data yang sudah dikumpulkan harus dianalisis untuk dapat membuktikan hipotesis apakah benar atau tidak. Untuk memudahkan menganalisis data, data sebaiknya diorganisasikan, dikelompokkan, diatur sehingga dapat dibaca dan dianalisis dengan mudah.

e. Menyimpulkan

Dari data yang telah dikelompokkan dan dianalisis, kemudian diambil kesimpulan dengan generalisasi. Setelah diambil kesimpulan, kemudian dicocokkan dengan hipotesis asal, apakah hipotesa kita diterima atau tidak. Setelah itu guru masih dapat memberikan catatan untuk menyatukan seluruh penelitian ini. Sangat baik bila dalam mengambil keputusan, siswa dilibatkan sehingga mereka menjadi semakin yakin bahwa mereka mengetahui secara benar. Bila ternyata hipotesis mereka tidak dapat diterima, mereka diminta untuk mencari penjelasan. Guru membantu dengan berbagai pertanyaan yang menolong.

Adapun langkah-langkah inkuiri yang diadopsi dari Barry K. Beyer (1971: 60) sebagai berikut:

1. Mendefinisikan masalah

Pada langkah ini ada 3 tahapan, yaitu (1) menyadari masalah; (2) sehingga bermakna (3) sehingga dikelola.

2. Mengembangkan jawaban alternatif (hipotesa)

Dalam mengembangkan jawaban, langkah yang dilakukan yaitu: (1) meneliti dan mengklasifikasikan data yang tersedia; (2) mencari hubungan, menarik kesimpulan logis; (3) menyatakan hipotesa.

3. Pengujian jawaban alternatif

Tiga langkah dalam menguji jawaban alternatif yaitu:

(a) merakit bukti: mengidentifikasi bukti yang dibutuhkan, mengumpulkan bukti yang dibutuhkan, mengevaluasi bukti yang dibutuhkan,

(b) mengatur bukti: menjelaskan bukti, menafsirkan bukti, menggolongkan bukti,

(c) menganalisis bukti: mencari hubungan, memperhatikan persamaan dan perbedaan, mengidentifikasi tren, urutan dan keteraturan.

4. Mengembangkan kesimpulan

Dalam mengembangkan kesimpulan harus menemukan pola yang bermakna atau hubungannya baru dapat menyatakan kesimpulan.

5. Menerapkan kesimpulan data baru atau pengalaman

Langkah ke lima dalam inkuiri dilakukan dengan pengujian terhadap bukti baru dan generalisasi tentang hasilnya.

Hamalik (2008:221) berpendapat bahwa inkuiri dapat berhasil apabila guru memperhatikan kriteria sebagai berikut:

1. mendefinisikan secara jelas topik inkuiri yang dianggap bermanfaat bagi siswa.
2. membentuk kelompok-kelompok dengan memperhatikan keseimbangan aspek akademik dan aspek sosial.

3. menjelaskan tugas dan menyediakan balikan kepada kelompok dengan cara yang responsif dan tepat waktu.
4. intervensi untuk meyakinkan terjadinya interaksi antara pribadi secara sehat dan terdapat dalam kemajuan pelaksanaan tugas.
5. melakukan evaluasi dengan berbagai cara untuk menilai kemajuan kelompok dan hasil yang dicapai.

Pada penelitian ini tahapan pembelajaran inkuiri yang digunakan mengadaptasi dari tahapan pembelajaran inkuiri yang dikemukakan oleh Gulo (2004: 87).

Adapun tahapan pembelajaran inkuiri sebagai berikut:

1. Mengajukan pertanyaan atau permasalahan
Guru membimbing siswa mengidentifikasi masalah. Guru membagi siswa dalam kelompok.
2. Membuat hipotesis
Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk curah pendapat dalam membuat hipotesis. Guru membimbing siswa dalam menentukan hipotesis yang relevan dengan permasalahan dan memprioritaskan hipotesis mana yang menjadi prioritas penyelidikan.
3. Mengumpulkan informasi
Guru membimbing siswa mendapatkan informasi melalui telaah literatur.
4. Menganalisis data
Guru memberi kesempatan pada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil pengolahan data yang terkumpul.
5. Membuat kesimpulan
Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan.

2.4 Keterkaitan Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Teknologi Pendidikan

Teknologi Pendidikan adalah suatu cara yang sistematis dalam mendesain, melaksanakan, dan mengevaluasi proses keseluruhan dari belajar dan pembelajaran dalam betuk tujuan pembelajaran yang spesifik, berdasarkan penelitian dalam teori belajar dan komunikasi pada manusia dan menggunakan kombinasi sumber-sumber belajar dari manusia maupun non manusia untuk membuat pembelajaran lebih efektif.

Teknologi pendidikan bisa dipandang sebagai suatu produk dan proses (Sardiman, 1993). Sebagai suatu produk, teknologi pendidikan mudah dipahami karena sifatnya lebih kongkrit seperti radio, televisi, proyektor, OHP, dan sebagainya. Sebagai sebuah proses, teknologi pendidikan bersifat abstrak. Dalam hal ini teknologi pendidikan bisa dipahami sebagai suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan untuk mengatasi permasalahan, melaksanakan, menilai, dan mengelola pemecahan masalah tersebut yang menyangkut semua aspek belajar manusia (AECT, 1977).

Dari pengertian teknologi pendidikan tersebut dapat dipahami bahwa ruang lingkup teknologi pendidikan sangat luas mencakup semua faktor yang terkait dan terlibat dalam proses pendidikan. *Association for Educational Communications Technology* (AECT) mendefinisikan " teknologi pembelajaran adalah teori dalam praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi

tentang proses dan sumber belajar ". Dari definisi teknologi pendidikan tersebut timbulnya kawasan teknologi pendidikan sebagai berikut :

1. Kawasan Desain

Desain adalah *proses untuk menentukan kondisi belajar dengan tujuan untuk menciptakan strategi dan produk*. Tujuan desain ialah untuk menciptakan strategi dan produk pada tingkat makro, seperti program dan kurikulum, dan pada tingkat mikro, seperti pelajaran dan modul. Kawasan desain meliputi empat cakupan meliputi :

a. Desain Sistem Pembelajaran, yaitu prosedur yang terorganisasi, meliputi:

langkah-langkah :

- penganalisaan (proses perumusan apa yang akan dipelajari)
- perancangan (proses penjabaran bagaimana cara mempelajarinya)
- pengembangan (proses penulisan dan pembuatan atau produksi bahan-bahan pelajaran)
- pelaksanaan/aplikasi (pemanfaatan bahan dan strategi) dan
- penilaian (proses penentuan ketepatan pembelajaran).

Desain Sistem Pembelajaran biasanya merupakan prosedur linier dan interaktif yang menuntut kecermatan dan kemantapan. Agar dapat berfungsi sebagai alat untuk saling mengontrol, semua langkah –langkah tersebut harus tuntas. Dalam Desain Sistem Pembelajaran, proses sama pentingnya dengan produk, sebab kepercayaan atas produk berlandaskan pada proses.

b. Desain Pesan

Perencanaan *untuk merekayasa bentuk fisik dari pesan* agar terjadi komunikasi antara pengirim dan penerima, dengan memperhatikan prinsip-prinsip perhatian, persepsi, dan daya tangkap. Fleming dan Levie membatasi pesan pada pola-pola isyarat, atau simbol yang dapat memodifikasi perilaku kognitif, afektif dan psikomotor. Desain pesan berkaitan dengan hal-hal mikro, seperti : bahan visual, urutan, halaman dan layar secara terpisah. Desain harus bersifat *spesifik*, baik tentang media maupun tugas belajarnya. Hal ini mengandung makna bahwa prinsip-prinsip desain pesan akan berbeda, bergantung pada jenis medianya, apakah bersifat statis, dinamis atau kombinasi keduanya (misalnya, suatu potret, film, atau grafik komputer). Juga apakah tugas belajarnya tentang pembentukan konsep, pengembangan sikap, pengembangan keterampilan, strategi belajar atau hafalan.

- c. Strategi Pembelajaran, yaitu *spesifikasi untuk menyeleksi serta mengurutkan peristiwa belajar atau kegiatan belajar dalam suatu pelajaran*. Teori tentang strategi pembelajaran meliputi situasi belajar dan komponen belajar/mengajar. Seorang desainer menggunakan teori atau komponen strategi pembelajaran sebagai prinsip teknologi pembelajaran. Dalam mengaplikasikan suatu strategi pembelajaran bergantung pada situasi belajar, sifat materi dan jenis belajar yang dikehendaki.
- d. Karakteristik Pemelajar, yaitu segi-segi latar belakang pengalaman pembelajar yang mempengaruhi terhadap efektivitas proses belajarnya. Karakteristik pembelajar mencakup keadaan sosio-psiko-fisik

pembelajar. Secara psikologis, yang perlu mendapat perhatian dari karakteristik pembelajar yaitu berkaitan dengan dengan kemampuannya (*ability*), baik yang bersifat potensial maupun kecakapan nyata dan kepribadiannya, seperti, sikap, emosi, motivasi serta aspek-aspek kepribadian lainnya.

2. Kawasan Pengembangan

Pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Didalam kawasan pengembangan terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong baik desain pesan maupun strategi pembelajaran. Pada dasarnya kawasan pengembangan dapat dijelaskan dengan adanya:

- Pesan yang didorong oleh isi
- Strategi pembelajaran yang didorong oleh teori
- Manifestasi fisik dari teknologi-perangkat keras, perangkat lunak dan bahan pembelajaran.

Kawasan pengembangan dapat diorganisasikan dalam empat kategori :

- a. Teknologi cetak, adalah cara untuk memproduksi atau menyampaikan bahan, seperti : buku-buku, bahan-bahan visual yang statis, terutama melalui pencetakan mekanis atau fotografis. Teknologi ini menjadi dasar untuk pengembangan dan pemanfaatan dari kebanyakan bahan pembelajaran lain. Hasil teknologi ini berupa cetakan. Teks dalam penampilan komputer adalah suatu contoh penggunaan teknologi

komputer untuk produksi. Apabila teks tersebut dicetak dalam bentuk “cetakan” guna keperluan pembelajaran merupakan contoh penyampaian dalam bentuk teknologi cetak. Dua komponen teknologi ini adalah bahan teks verbal dan visual. Pengembangan kedua jenis bahan pembelajaran tersebut sangat bergantung pada teori persepsi visual, teori membaca, pengolahan informasi oleh manusia dan teori belajar.

- b. Teknologi Audiovisual, merupakan cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan peralatan dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pembelajaran audio-visual dapat dikenal dengan mudah karena menggunakan perangkat keras di dalam proses pengajaran. Peralatan audio-visual memungkinkan pemroyeksian gambar hidup, pemutaran kembali suara, dan penayangan visual yang berukuran besar.
- c. Teknologi Berbasis Komputer, merupakan cara-cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan menggunakan perangkat yang bersumber pada mikroprosesor. Teknologi ini berbeda dengan teknologi lain karena menyimpan informasi secara elektronik dalam bentuk digital bukan sebagai bahan cetak/visual dan ditampilkan melalui tayangan di layar monitor. Beberapa jenis aplikasi komputer biasanya disebut Computer Based Instruction (CBI), Computer Assisted Instruction (CAI), atau Computer Managed Instruction (CMI). Pengaplikasiannya dapat bersifat tutorial, dimana pembelajaran utama diberikan: latihan dan perulangan untuk mengembangkan kefasihan dalam bahan yang telah dipelajari, permainan dan simulasi untuk memberi kesempatan menggunakan

pengetahuan yang baru dipelajari, dan sumber data yang memungkinkan pemelajar mengakses sendiri.

- d. Teknologi Terpadu, merupakan cara memproduksi dan menyampaikan bahan dengan memadukan beberapa jenis media yang dikendalikan komputer. Komponen perangkat keras dari sistem terpadu dapat terdiri dari komputer dengan memori besar yang dapat mengakses secara acak, memiliki internal hard drive, dan sebuah monitor beresolusi tinggi. Peralatan pelengkapya mencakup alat pemutar video, alat penayangan tambahan, perangkat keras jaringan (networking), dan sistem audio. Sedang perangkat lunakya berupa disket video, compact disk, program jaringan, serta informasi digital.

3. Kawasan Pemanfaatan

Pemanfaatan mungkin merupakan kawasan teknologi pembelajaran tertua diantara kawasan-kawasan yang lain, karena menggunakan bahan audiovisual secara teratur mendahului meluasnya perhatian terhadap desain dan produksi media pembelajaran sistematis. *Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar.* Mereka yang terlibat dalam pemanfaatan mempunyai tanggung jawab untuk mencocokkan pemelajar dengan bahan dan aktivitas yang spesifik, menyiapkan pemelajar agar dapat berinteraksi dengan bahan dan aktivitas yang dipilih, memberikan bimbingan selama kegiatan, memberikan penilaian atas hasil yang dicapai pemelajar, serta memasukkannya kedalam prosedur organisasi yang berkelanjutan.

4. Kawasan Pengelolaan

Pengelolaan meliputi pengendalian Teknologi Pembelajaran melalui perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian dan supervisi. Ada empat kategori dalam kawasan pengelolaan :

a. Pengelolaan proyek

Pengelolaan proyek meliputi perencanaan, monitoring, dan pengendalian proyek desain dan pengembangan. Para pengelola proyek bertanggung jawab atas perencanaan, penjadwalan, dan pengendalian fungsi desain pembelajaran atau jenis-jenis proyek yang lain.

b. Pengelolaan Sumber

Pengelolaan sumber mencakup perencanaan, pemantauan, dan pengendalian sistem pendukung dan pelayanan sumber. Pengelolaan sumber sangat penting karena mengatur pengendalian akses.

c. Pengelolaan sistem penyampaian

Pengelolaan sistem penyampaian meliputi perencanaan, pemantauan, pengendalian cara bagaimana distribusi bahan pembelajaran diorganisasikan. Hal tersebut merupakan suatu gabungan medium dan cara penggunaan yang dipakai dalam menyajikan informasi pembelajaran kepada pemelajar.

d. Pengelolaan informasi

Pengelolaan informasi meliputi perencanaan, pemantauan, dan pengendalian cara penyimpanan, pengiriman, pemindahan atau pemrosesan informasi dalam rangka tersedianya sumber untuk kegiatan belajar.

5. Kawasan Penilaian

Penilaian adalah proses penentuan memadai tidaknya pembelajaran dan belajar. Dalam kawasan penilaian dibedakan pengertian antara penilaian program, penilaian proyek, dan penilaian produk. Masing-masing merupakan jenis penilaian penting untuk merancang pembelajaran, seperti halnya penilaian formatif dan penilaian sumatif.

Dalam kawasan penilaian terdapat empat sub kawasan, yaitu :

a. Analisis masalah

Analisis masalah mencakup cara penentuan sifat dan parameter masalah dengan menggunakan strategi pengumpulan informasi dan pengambilan keputusan.

b. Pengukuran Acuan Patokan (PAP)

Pengukuran Acuan Patokan meliputi teknik-teknik untuk menentukan kemampuan pebelajar menguasai materi yang telah ditentukan sebelumnya. Pengukuran Acuan Patokan, yang sering berupa tes, juga dapat disebut acuan-isi, acuan-tujuan, atau acuan-kawasan. Sebab criteria tentang cukup tidaknya hasil belajar ditentukan oleh seberapa jauh pemelajar telah mencapai tujuan. PAP memberikan informasi tentang penguasaan seseorang mengenai pengetahuan, sikap, atau keterampilan yang berkaitan dengan tujuan.

c. Penilaian Formatif dan Sumatif

Penilaian formatif berkaitan dengan pengumpulan informasi tentang kecukupan dan penggunaan informasi ini sebagai dasar pengembangan selanjutnya. Sedangkan penilaian sumatif berkaitan dengan pengumpulan

informs tentang kecukupan untuk pengambilan keputusan dalam hal pemanfaatan.

Berdasarkan kelima kawasan teknologi pendidikan penelitian ini masuk ke dalam kawasan desain. Yaitu menciptakan strategi dan produk pada tingkat mikro, seperti pelajaran.

2.5 Desain ASSURE

Sharon E. Smaldino (2009:84), mengembangkan model desain pembelajaran ASSURE untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif dan efisien, khususnya pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi.

Lebih lanjut Smaldino (2009: 86), membagi tahapan yang perlu dilakukan dalam desain pembelajaran ASSURE sebagai berikut:

Tahap 1. Menganalisis karakteristik siswa (*Analyze learner*)

Pada tahap pertama dalam merencanakan pembelajaran adalah mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik siswa. Informasi tersebut akan digunakan sebagai pedoman dalam mendesain pembelajaran.

Ada 3 faktor yang sebaiknya diperhatikan dalam melakukan analisis karakteristik pada diri siswa, yaitu:

a. Karakteristik Umum

Karakteristik umum dapat digunakan untuk memilih metode, strategi, dan media pembelajaran. Karakteristik umum tersebut antara lain usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, pekerjaan, etnis, kebudayaan, dan faktor sosial ekonomi.

b. Spesifikasi Kemampuan Awal

Kemampuan awal adalah kemampuan yang sudah dimiliki siswa sebelum pembelajaran. Kemampuan tersebut dapat diketahui dari apersepsi saat pembelajaran dengan memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari. Apersepsi tersebut dijadikan acuan guru untuk mengulang materi yang belum dipahami siswa dan melanjutkan materi berikutnya.

c. Gaya Belajar

Gaya belajar timbul dari kenyamanan yang dirasakan secara psikologis dan emosional saat siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar. Berkenaan dengan gaya belajar ini, guru sebaiknya menyesuaikan model dan metode pembelajaran yang akan digunakan.

Tahap 2. Merumuskan Standar dan Tujuan Pembelajaran (*State Standards and Objectives*)

Pada tahap kedua ini guru merumuskan standar dan tujuan pembelajaran dari Standar Kompetensi yang sudah ditetapkan.

Dalam merumuskan tujuan pembelajaran, hal-hal yang perlu diperhatikan adalah :

a. Gunakan format ABCD

A adalah *audiens* yaitu siswa. Instruksi yang kita ajukan harus fokus kepada apa yang harus dilakukan siswa. B adalah *behavior* yaitu sikap berupa kata kerja yang mengukur kemampuan yang harus dimiliki siswa setelah proses pembelajaran. C adalah *conditions*

yaitu kondisi selama pembelajaran. D adalah *degree* yaitu dasar pengukuran tingkat keberhasilan siswa.

- b. Berhubungan dengan kemampuan individu dalam menuntaskan atau memahami materi yang dipelajari. Individu yang tidak memiliki kesulitan belajar dengan yang memiliki kesulitan belajar pasti memiliki waktu ketuntasan belajar yang berbeda. Kondisi ini dapat jadi acuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran dan pelaksanaan dengan lebih tepat.

Tahap 3. Memilih strategi, teknologi, media, dan materi (*Select strategies, technology, media and materials*)

Pada tahap ini, memilih strategi, teknologi, media, dan materi yang digunakan untuk merencanakan pembelajaran yang efektif. Strategi, teknologi, media dan bahan ajar tersebut didesain dengan tujuan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Tahap 4. Memanfaatkan teknologi, media dan materi (*Utilize technology, media and materials*).

Pada tahap ini, guru harus memanfaatkan teknologi, media dan materi dengan melalui proses yang dikenal dengan “5Ps” sebagai berikut:

- a. *Preview* (pratinjau), teknologi, media dan materi yang akan digunakan untuk pembelajaran sesuai dengan tujuannya dan masih layak untuk dipakai.
- b. *Prepare* (persiapan) teknologi, media dan materi yang mendukung pembelajaran.

- c. *Prepare* (persiapan) lingkungan belajar, sehingga mendukung penggunaan teknologi, media dan materi dalam proses pembelajaran.
- d. *Prepare* (persiapan) siswa, sehingga mereka siap untuk belajar supaya memperoleh hasil belajar yang maksimal.
- e. *Provide* (penyediaan) pengalaman belajar (baik pada pengajar atau siswa), sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar dengan maksimal.

Tahap 5. Memerlukan partisipasi siswa (*Require learner participation*)

Pada tahap ini guru harus mengaktifkan partisipasi siswa, karena belajar tidak cukup hanya mengetahui materi pelajaran, tetapi harus dapat melaksanakan serta mengevaluasi materi yang dipelajari sebagai hasil belajar.

Tahap 6. Evaluasi dan memperbaiki program pembelajaran (*Evaluate and revise*).

Pada tahap ini, guru melakukan evaluasi program pembelajaran yang bertujuan untuk melihat seberapa jauh teknologi, media, dan bahan ajar yang digunakan telah mencapai tujuan yang diharapkan. Dari hasil evaluasi akan didapat kesimpulan apakah teknologi, media dan bahan ajar yang telah di pilih sudah baik atau harus diperbaiki lagi.

2.6 Karakteristik Mata Pelajaran IPS

2.6.1 Pengertian IPS

Istilah Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) yang secara resmi mulai dipergunakan di Indonesia sejak tahun 1975 adalah istilah Indonesia untuk pengertian *Social Study*, seperti di Amerika Serikat. Perkembangan pemikiran dari berbagai karya

akademis Amerika Serikat yang dipublikasikan oleh *National Council For The Social Studies (NCSS)* yang pertama kali diadakan pada tanggal 20-30 November 1935. Dalam pertemuan itu disepakati bahwa “ilmu sosial sebagai inti dari suatu kurikulum”, dengan kerangka pemikiran yang belum solid, oleh Longstreet (1965:335) digambarkan sebagai pertemuan yang penuh kebingungan dengan refleksi pemikiran yang tidak jelas sebagai dampak dari perdebatan intelektual yang tak terselesaikan, di tengah situasi sosial, politik, dan ekonomi yang penuh gejolak. Namun demikian, terkuak harapan pada satu saat dapat dicapai hasil yang gemilang di dalam “*Social Studies*”. Pilar *historis-epistemologis social studies* yang pertama, berupa definisi tentang “*social studies*” telah dipancarkan oleh Edgar Bruce Wesley pada tahun 1937, yaitu “*the Social Studies are the social sciences simplified pedagogical purposes*”, maksudnya bahwa studi sosial adalah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan. Pengertian ini kemudian dibakukan dalam *The United States of Education’s Standar Terminology for Curriculum and Instruction* (Bar dkk, 1972:2) sebagai berikut:

The social studies comprised of those aspects of history, economics, political sciences, sociology, anthropology, psychology, geography, and philosophy which in practice are selected for purpose in schools and colleges.

Maksudnya bahwa *social studies* berisikan aspek ilmu sejarah, ekonomi, politik, sosiologi, antropologi, psikologi, geografi, dan filsafat yang dipilih untuk tujuan pembelajaran sekolah dan perguruan tinggi (Winataputra, 2014:1.3)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai bidang studi memiliki garapan yang cukup luas. Bidang garapannya itu meliputi gejala-gejala dan masalah kehidupan manusia di masyarakat. Dari gejala dan masalah sosial ditelaah, dianalisis faktor-faktornya sehingga dapat dirumuskan jalan pemecahannya. Dengan memperhatikan kerangka kerja IPS, seperti yang dikemukakan di atas, maka pengertian IPS yaitu bidang studi yang mempelajari, menelaah, dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu (Sardjiyo,dkk. 2014:1.26)

2.6.2 Tujuan Pembelajaran IPS

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

Menurut Banks (Pargito, 2010:36) ada empat kategori yang berkontribusi terhadap tujuan utama pendidikan IPS yaitu : 1. *Knowledge*, 2. *Skill* ,3. *Attitude and value*, and, 4. *Citizen action*. Selanjutnya *Social Educational Assosiation of Australia* (Marsh dalam Pargito, 2010:40 merumuskan tujuan pembelajaran IPS (*Social studies*) sebagai berikut:

1. *A sense of identity with all members of global society*
2. *A sense of personal worth*

3. *A capacity to live and work with other and develop productive interpersonal relationship*
4. *A commitment to care about one self and others*
5. *A commitment to human rights and a just society*
6. *A critical and reflective approach to social action*
7. *A sense of empowerment and an ability to influence life situation*

Sesuai dengan tujuan tersebut maka nampak jelas bahwa pendidikan IPS di maksudkan untuk membimbing tingkah laku sosial tertentu (*behavior*) mendorong pembentukan motivasi dan sikap-sikap tertentu (*attitude*) mempersiapkan kecakapan hubungan sosial tertentu (*skill*) dan menambah pengetahuan sosial tertentu (*knowledge*). Sehingga setiap warga Negara memiliki kepedulian dan komitmen yang tinggi, bertanggungjawab, dan kritis terhadap diri dan lingkungan hidup yang berpengaruh terhadap situasi kehidupan baik secara lokal maupun global.

Banyak pendapat yang mengemukakan tentang tujuan pendidikan IPS, diantaranya oleh *The Multi Consortium Of Performance Based Teacher Education* di AS pada tahun 1973 Djahiri dan Ma'mun (Gunawan, 2011: 20) menyatakan bahwa sebagai berikut:

1. Mengetahui dan mampu menerapkan konsep-konsep ilmu sosial yang penting, generalisasi (konsep dasar) dan teori-teori kepada situasi data yang baru.
2. Memahami dan mampu menggunakan beberapa struktur dari suatu disiplin atau antar disiplin untuk digunakan sebagai bahan analisis data baru.

3. Mengetahui teknik-teknik penyelidikan dan metode-metode penjelasan yang dipergunakan dalam studi sosial secara bervariasi serta mampu menerapkannya sebagai teknik penelitian dan evaluasi suatu informasi.
4. Mampu mempergunakan cara berpikir yang lebih tinggi sesuai dengan tujuan dan tugas yang didapatnya.
5. Memiliki keterampilan dalam memecahkan permasalahan (*Problem Solving*).
6. Memiliki *self concept* (konsep atau prinsip sendiri) yang positif.
7. Menghargai nilai-nilai kemanusiaan.
8. Kemampuan mendukung nilai-nilai demokrasi.
9. Adanya keinginan untuk belajar dan berpikir secara rasional.
10. Kemampuan berbuat berdasarkan sistem nilai yang rasional dan mantap

Tujuan pendidikan IPS menurut Isjoni (2007: 50-51) dapat dikelompokkan menjadi empat kategori sebagai berikut:

- a. *Knowledge*, yang merupakan tujuan utama pendidikan IPS, yaitu membantu para siswa belajar tentang diri mereka sendiri dan lingkungannya.
- b. *Skills*, yang berhubungan dengan tujuan IPS dalam hal ini mencakup keterampilan berpikir (*thinking skills*).
- c. *Attitudes*, dikelompokkan menjadi dua, yaitu kelompok sikap yang diperlukan untuk tingkah laku berpikir (*intelektual behavior*) dan tingkah laku sosial (*social behavior*).
- d. *Value*, dalam hubungan ini adalah nilai yang terkandung dalam masyarakat sekitar didapatkan dari lingkungan masyarakat sekitar maupun lembaga pemerintah (falsafah bangsa).

Sementara menurut Wahab (Gunawan, 2011: 21) menyatakan bahwa:

Tujuan Pengajaran IPS disekolah tidak lagi semata-mata untuk memberi pengetahuan dan menghafal sejumlah fakta dan informasi akan tetapi lebih dari itu. Para siswa selain diharapkan memiliki pengetahuan mereka juga dapat mengembangkan keterampilannya dalam berbagai segi kehidupan dimulai dari keterampilan akademiknya sampai pada keterampilan sosialnya.

Sedangkan menurut Chapin dan Messick (Isjoni, 2007: 39) secara khusus tujuan pengajaran IPS di sekolah dasar dapat dikelompokkan ke dalam empat komponen, yaitu:

1. Memberikan kepada siswa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan masa yang akan datang.
2. Menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan untuk mencari dan mengolah/memproses informasi.
3. Menolong siswa untuk mengembangkan nilai/sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.
4. Menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengambil bagian/berperan serta dalam kehidupan sosial.

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 (2011: 17), mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah membantu tumbuhnya warga negara yang baik dapat mengembangkan sikap dan nilai dalam berbagai segi kehidupan sosialnya. Akan tetapi secara lebih khusus pada tujuan yang tertera pada KTSP, bahwa salah satunya adalah mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.

2.6.3 Pembelajaran IPS ditinjau dari Dimensi Teknologi Pendidikan

Ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu untuk menunjang kehidupan dalam segala perwujudan makna hidup sepanjang hayat dan dorongan peningkatan kehidupan. Lingkup bidang kajiannya memungkinkan manusia memperoleh jawaban atas pertanyaan lingkungan sekelilingnya yang menekankan pada aspek spesial ekstensi manusia agar manusia memahami karakteristik lingkungan dan tempat hidupnya. Dimensi Teknologi Pendidikan bidang kajian Ilmu Pengetahuan Sosial meliputi hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Sebagai suatu disiplin integratif, memadukan dimensi-dimensi dalam menelaah manusia, tempat-tempat dan lingkungannya.

2.6.4 Karakteristik Siswa Kelas V SD

Nasution (Djamarah, 2000: 123) mengatakan masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira sebelas atau dua belas tahun. Usia ini disebut juga masa sekolah. Pada masa bersekolah ini secara relatif anak-anak lebih mudah dididik daripada masa sebelum dan sesudahnya. Suryobroto (Djamarah, 2000: 124) mengemukakan masa ini dapat diperinci menjadi dua fase, yaitu masa kelas-kelas rendah SD dan masa kelas-kelas tinggi SD. Adapun siswa kelas V SD pada umumnya berusia antara 10-12 tahun, yang termasuk dalam kategori kelas tinggi.

Beberapa sifat khas anak-anak pada masa kelas tinggi sekolah dasar adalah sebagai berikut (Djamarah, 2000: 125):

1. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
2. Amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar.
3. Menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor.
4. Sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya.
5. Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat main bersama-sama. Di dalam permainan ini biasanya anak tidak

lagi terikat pada aturan permainan yang tradisional, mereka membuat peraturan sendiri.

Dalam masa ini hubungan sosial anak makin luas, mereka membentuk kelompok-kelompok untuk dapat mengetahui dan menilai apa yang dapat mereka lakukan dan apa yang tidak dapat dilakukan, mencoba menilai segala kelebihan dan kekurangan diri. Dengan pergaulan dalam kelompok, tidak hanya berguna bagi perkembangan rasa sosial anak, tetapi juga rasa diri dengan penghargaan terhadap teman-teman sebaya. Hal penting pada masa ini adalah sikap anak terhadap otoritas (kekuasaan), terutama otoritas orang tua dan guru. Otoritas guru bisa dalam berbagai bentuk, misalnya dalam pemberian nilai (angka raport) dan dalam pemberian hadiah, pemberian hukuman dan lain-lain. Anak-anak pada usia ini menganggap nilai teman-temannya untuk melihat keadilan guru dan kekuatandirinya sendiri dalam kelas, diantara teman-temannya. Dalam hal ini biasanya terjadi persaingan diantara anak-anak itu. Persaingan ini biasanya terbatas pada sesama jenis kelamin. Dengan pengalaman-pengalaman itu tumbuhlah dengan lebih nyata masa keadilan.

Berdasarkan perkembangan tingkat kemampuan berpikir anak kelas tinggi, maka untuk pembelajaran di kelas sebaiknya sudah diarahkan pada pelatihan kemampuan berpikir yang lebih kompleks. Dalam pembelajaran dengan model inkuiri siswa berperan aktif dalam pembelajaran sehingga siswa dilatih untuk berdiskusi, memecahkan masalah dan membuat kesimpulan.

2.7 Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dalam penggunaan model pembelajaran Inkuiri sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Nurmulyati. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Podoroto I Kesamben Jombang melalui model pembelajaran inkuiri. Hasil Penelitian menunjukkan adanya peningkatan persentase aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada tiap siklus. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka penerapan model pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Tin Rustini. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan inovasi dalam memperbaiki pembelajaran baik yang menyangkut proses maupun hasil. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa model inkuiri merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan aktivitas belajar siswa sehingga proses dan hasil belajar siswa akan lebih baik. Oleh karena itu pembelajaran IPS dengan menggunakan model inkuiri cukup efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Kadek Nanik Dwidayani. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD inpres Bajawali Kecamatan Lariang Kabupaten Manuju Utara. Hasil Penelitian melalui penerapan model inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Mushafanah. Penelitian ini bertujuan untuk

membandingkan keefektifan model pembelajaran inkuiri dan konvensional dalam peningkatan hasil belajar siswa, baik untuk siswa yang mempunyai sikap sosial terbuka maupun yang sikap sosial tertutup, serta menganalisis ada tidaknya interaksi pengaruh antara model pembelajaran dan sikap sosial terhadap hasil belajar IPS. Hasil penelitian membuktikan bahwa pembelajaran IPS dengan model inkuiri lebih efektif dibandingkan model konvensional, yang ditunjukkan dengan: (1) secara umum hasil belajar siswa yang belajar dengan model inkuiri lebih tinggi dari pada siswa yang belajar dengan model konvensional;(p=0.000); (2) pada kelompok siswa yang mempunyai sikap sosial terbuka, hasil belajar siswa yang belajar dengan model inkuiri lebih tinggi dibanding hasil belajar siswa yang belajar dengan model konvensional,(p=0.000); (3) pada kelompok siswa yang mempunyai sikap sosial tertutup, hasil belajar siswa yang belajar dengan model inkuiri lebih tinggi dibanding hasil belajar siswa yang belajar dengan model konvensional, (p=0.000); dan (4) terdapat interaksi pengaruh antara model pembelajaran dan sikap sosial siswa terhadap hasil belajar IPS pada pokok bahasan Keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia (p=0.000).

Penelitian yang dilakukan oleh Ibrahim. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan prestasi siswa dalam pembelajaran IPS kelas IV SDN Kalisalak 01 Kabupaten Batang melalui model pembelajaran inkuiri dengan media papan petualangan. Berdasarkan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri dengan media petualangan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS kelas IV SDN 01 Kalisalak, baik dari keterampilan guru, aktivitas siswa maupun hasil belajar siswa.

2.8 Kerangka Tindakan

Pembelajaran inkuiri terdiri dari 5 tahap, tahap pertama yaitu tahap mengajukan pertanyaan atau permasalahan. Pada tahap ini guru memberikan permasalahan agar siswa mampu menemukan sendiri arah dan tindakan-tindakan yang harus dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru. Tahap kedua yaitu tahap merumuskan hipotesis, pada tahap ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk merumuskan hipotesis secara bebas dari permasalahan yang diberikan berdasarkan pengetahuan awal mereka. Tahap selanjutnya yaitu tahap mengumpulkan data, pada tahap ini guru membimbing siswa untuk mengumpulkan data yang dapat diperoleh dari telaah literatur. Pada tahap ini siswa diharapkan mampu mengumpulkan data semaksimal mungkin untuk mendukung jawaban hipotesis yang dituliskan. Tahap keempat yaitu tahap menganalisis data, pada tahap ini guru membimbing siswa menganalisis data dari telaah literatur, siswa berdiskusi dalam kelompoknya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada LKS.

Tahap kelima yaitu tahap membuat kesimpulan, pada tahap ini guru membimbing siswa membuat kesimpulan berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh. Tahap ini diharapkan mampu membantu siswa dalam upaya mengembangkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah yang diberikan, sampai pada akhirnya kemampuan mereka berkembang secara utuh.

III. METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan (*action research*) yang bertujuan untuk mengembangkan metode pembelajaran, cara belajar, dan pemanfaatan media dan sumber belajar yang efektif, efisien, dan berdaya tarik sehingga dapat memenuhi ketercapaian kompetensi siswa.

Zainal (2007:18) mengemukakan bahwa penelitian tindakan merupakan salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru untuk memperbaiki layanan pendidikan yang diselenggarakan di kelas dan meningkatkan kualitas program sekolah secara keseluruhan. Dengan penelitian tindakan kelas guru akan lebih terampil dalam menanggulangi masalah-masalah yang dihadapinya di kelas sekaligus memperbaiki dan meningkatkan kualitas unjuk kerjanya. Hal-hal yang kurang memuaskan dalam pembelajaran dapat disempurnakan untuk menuju keadaan yang lebih memuaskan tanpa mengganggu atau meninggalkan tugas pokoknya.

3.2. Setting Penelitian dan Subjek Tindakan

3.2.1. Setting Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Trisnomaju dan SDN 3 Trisnomaju kelas V semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016. Penelitian ini dibantu oleh rekan guru berkualifikasi pendidikan S2, Bapak Drs. Sulistiyo, M.Pd. Pemilihan sekolah ini

sebagai tempat penelitian dengan pertimbangan: di SDN 1 Trisnomaju dan SDN 3 Trisnomaju perlu di adakan penelitian terkait hasil belajar siswa tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal.

Pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru berupa pembelajaran konvensional, sering menggunakan metode ceramah, media yang digunakan seadanya dikarenakan sekolah tidak menyediakan secara lengkap media pembelajaran dan sumber belajar yang terbatas.

3.2.2. Subjek Tindakan

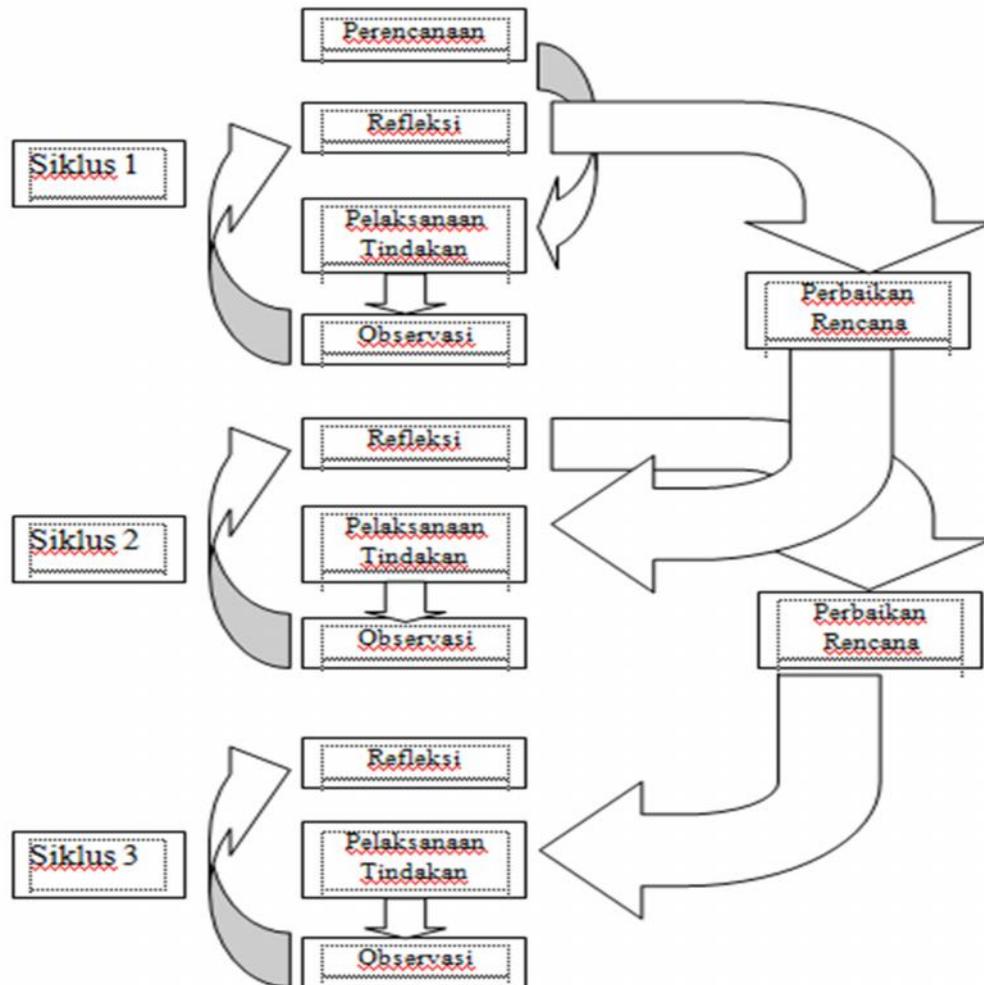
Subjek tindakan ini adalah kelas V Semester Ganjil yang rata-rata berusia 10-12 Tahun berjumlah 21 siswa di SDN 1 Trisnomaju dan 21 siswa di SDN 3 Trisnomaju. Dalam proses pembelajaran konvensional dengan metode ceramah guru menjadi pusat dalam proses pembelajaran, siswa lebih pasif sehingga aktivitas siswa hampir tidak terjadi, saat guru memberikan pertanyaan siswa tidak ada yang menjawab dan saat guru meminta siswa mengajukan pertanyaan terkait penjelasan materi yang belum dimengerti oleh siswa, siswa tidak berani mengajukan pertanyaan. Hal ini dikarenakan pembelajaran belum mampu membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Pada penelitian ini penggunaan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan hasil belajar dan segala aktivitas siswa yang mendukung tercapainya hasil yang memenuhi KKM.

3.3. Rancangan Penelitian Tindakan

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan yang ditujukan pada kegiatan kelas. Bagi guru diperlukan untuk refleksi diri dengan melibatkan

partisipasi siswa dalam suatu situasi sosial pembelajaran untuk meningkatkan kualitas praktik pembelajaran. Penelitian tindakan dilaksanakan dalam siklus yang berkelanjutan sampai tujuan perbaikan tercapai.

Berikut bagan penelitian:



Gambar 3.1 Bagan Pelaksanaan PTK Model Spiral (Arikunto, 2006:74)

3.3.1 Perencanaan Tindakan

Kegiatan perencanaan yang dilakukan peneliti membuat skenario pembelajaran, dan perencanaan disusun sebagai berikut :

- a) Melakukan observasi guna mendapatkan informasi awal mengenai sekolah, siswa, kegiatan pembelajaran dan penyebab rendahnya hasil belajar siswa.
- b) Melakukan analisis siswa untuk mengetahui kebutuhan dalam pembelajaran.
- c) Penyusunan RPP.
- d) Menyiapkan materi dan bahan ajar.
- e) Membuat instrumen evaluasi hasil belajar yang digunakan dalam setiap siklus.

3.3.2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan penelitian menggunakan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan hasil belajar siswa direncanakan dalam tiga siklus dengan langkah-langkah:

- a. Menjelaskan kepada siswa tentang materi pengurangan dan penjumlahan pecahan.
- b. Menyampaikan informasi dasar yang akan dicapai dengan mengaitkan kemampuan awal siswa.
- c. Menyampaikan indikator keberhasilan siswa.
- d. Pelaksanaan pembelajaran.
- e. Melakukan evaluasi pada akhir pertemuan.

- f. Mengisi lembar observasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- g. Melakukan refleksi pelaksanaan pembelajaran pada siklus tersebut kemudian mengidentifikasi kelemahan yang menjadi kendala kemudian mempersiapkan tindakan pada siklus berikutnya.

3.3.3 Observasi

Pelaksanaan observasi berlangsung saat pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan untuk melihat pengaruh penggunaan model pembelajaran yang sedang di pakai. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru kelas V SD dan dibantu oleh seorang mitra yang ikut serta dalam proses pembelajaran dan proses observasi untuk melihat dampak dari penggunaan model pembelajaran tersebut.

3.3.4 Refleksi

Refleksi dilakukan dengan cara mencatat dan mengamati siswa selama proses pembelajaran berlangsung, keterampilan dan penilaian sikap, kemudian diberikan test tertulis untuk mengetahui sejauh mana prestasi belajar yang dicapai oleh siswa pada tiap siklus, tahap selanjutnya paneliti mengadakan diskusi dengan mitra guna menentukan tindakan revisi yang tepat pada siklus berikutnya.

3.4. Lama Tindakan dan Indikator Keberhasilan

3.4.1. Lama tindakan

Tindakan direncanakan selama tiga siklus, pada tiap siklus dilakukan dua kali tatap muka, tiap tatap muka selama 3 x 35 menit. Jadi lamanya tindakan yang dilakukan selama tiga siklus adalah 3 minggu efektif.

3.4.2. Indikator Keberhasilan

Pelaksanaan tindakan akan berhenti jika terpenuhinya beberapa indikator keberhasilan sebagai berikut :

- a. RPP yang disusun mengalami peningkatan dari siklus ke siklus, siklus dihentikan jika RPP yang disusun memiliki nilai baik atau memenuhi standar kompetensi.
- a) Peningkatan prestasi belajar siswa, siklus akan dihentikan jika indikator ketercapaian KKM lebih dari 75%.

3.5. Definisi Konseptual dan Operasional

3.5.1. Definisi Konseptual

a) Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar.

b) Sistem Evaluasi

Rangkaian kegiatan memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data proses dan hasil belajar siswa yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan

dengan tujuan mengukur tingkat keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

c) Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

3.5.2. Definisi Operasional

a) Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran adalah tahapan perubahan pada perilaku kognitif, perilaku afektif dan psikomotorik yang terjadi dalam diri murid.

b) Sistem Evaluasi

Penilaian hasil belajar pada materi tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Indonesia. Siswa mengerjakan proyek diskusi dan menjawab soal-soal tes tertulis dan mengkomunikasikan hasilnya.

c) Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh dari aktivitas belajar siswa. Hasil belajar dapat berupa pemahaman, sikap, dan keterampilan setelah siswa mengalami perubahan belajar pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor..

3.6 Kisi-kisi Instrumen

1. Penilaian RPP

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen RPP

No	Aspek	Jumlah Pertanyaan
1	Identitas Mata Pelajaran	1

No	Aspek	Jumlah Pertanyaan
2	Perumusan Indikator	3
3	Perumusan Tujuan Pembelajaran	4
4	Pemilihan Materi Ajar	3
5	Pemilihan Metode Pembelajaran	4
6	Pemilihan Media Belajar	3
7	Pemilihan Sumber Belajar	3
8	Skenario Pembelajaran	7
9	Rancangan Penilaian Otentik	7
Total		29

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran

No	Jenis Instrumen	Indikator	Sasaran
1	Format pengamatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran	<p>A. Pendahuluan Apersepsi dan Motivasi</p> <p>B. Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyajikan masalah dalam kehidupan sehari-hari berkaitan dengan tema 2. Membagi dalam kelompok kerja 3. Memberikan kesempatan siswa untuk mengemukakan pendapat dalam penyelesaian masalah yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari 4. Memberikan kesempatan kelompok untuk berdiskusi tentang permasalahan 5. Memberikan kesempatan kelompok untuk menyajikan hasil diskusi 6. Siswa saling memberikan pengalaman melalui pengemukakan pendapat. 7. Menuntun siswa dan kelompok cara penyelesaian masalah. 8. Memberikan masalah untuk diselesaikan dengan menggunakan konsep dan rumusan secara benar 9. Melakukan pengamatan proses pembelajaran 10. Memberikan soal evaluasi untuk mengetahui hasil belajar <p>C. Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan kesimpulan 2. Rangkuman inti sari pembelajaran 	

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar Siswa

Indikator	Jumlah Soal
Menjelaskan Tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia	14
Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia	1

3.6.1. Instrumen Penelitian

Instrumen menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti alat, sehingga instrumen penelitian dapat diartikan sebagai alat yang digunakan dalam penelitian. Karena penelitian tindakan kelas bertujuan menggali kemampuan siswa melalui kriteria ketuntasan, baik individu maupun kelompok maka alat yang digunakan dapat berupa angket, wawancara, tes, daftar kehadiran dan lainnya. Angket dapat digunakan untuk mengukur minat siswa, motivasi, wawancara yang merupakan suatu aktivitas dengan tujuan untuk menggali potensi baik positif maupun negatif dari dalam diri siswa. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai konsep yang diberikan.

3.7 Validitas dan Reliabilitas

Sugiyono (2011: 173) mengemukakan bahwa instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data/mengukur itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sementara, instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.

Validitas internal instrumen yang berupa tes harus memenuhi validitas konstruksi (*construct validity*) dan validitas isi (*content validity*). Instrumen yang harus mempunyai validitas isi adalah instrumen yang berbentuk tes yang sering digunakan untuk mengukur prestasi belajar (*achievement*) dan mengukur efektivitas pelaksanaan program dan tujuan. Untuk menyusun instrumen prestasi belajar maka instrumen harus disusun berdasarkan materi pelajaran yang telah diajarkan. Sementara, instrumen pelaksanaan program disusun berdasarkan program yang telah direncanakan, sedangkan instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat tercapainya tujuan (efektivitas) disusun berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan (Sugiyono, 2011: 176). Sementara, reliabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu (Sugiyono, 2011: 183-184). Pada penelitian ini, uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan analisis reliabilitas *Cronbach's Alpha* program SPSS 16.

Berikut ini hasil uji validitas dan reliabilitas soal yang digunakan:

Soal siklus 1

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.926	5

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal_1	11.30	6.011	.930	.882
Soal_2	11.30	6.900	.871	.897
Soal_3	10.70	6.456	.791	.913
Soal_4	11.20	7.511	.731	.923
Soal_5	11.50	7.167	.734	.922

Berdasarkan hasil perhitungan dapat dilihat bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.926 yang berarti instrumen memiliki reliabilitas sangat tinggi. Sedangkan dari hasil Corrected Item-Total Correlation (r) dapat dilihat bahwa nilai tersebut lebih dari 0.707 (r tabel). Hal ini menunjukkan bahwa instrumen valid dari tiap butir soal.

Soal siklus 2

Cronbach's Alpha	N of Items
.933	5

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal_1	11.00	6.889	.797	.925
Soal_2	10.80	7.511	.865	.911
Soal_3	10.60	7.156	.878	.907
Soal_4	10.70	8.011	.770	.928
Soal_5	10.90	6.767	.841	.915

Berdasarkan hasil perhitungan dapat dilihat bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.933 yang berarti instrumen memiliki reliabilitas sangat tinggi. Sedangkan dari hasil Corrected Item-Total Correlation (r) dapat dilihat bahwa nilai tersebut lebih dari 0.707 (r tabel). Hal ini menunjukkan bahwa instrumen valid dari tiap butir soal.

Soal siklus 3

Cronbach's Alpha	N of Items
.932	5

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal_1	10.70	7.344	.800	.920
Soal_2	10.90	7.433	.909	.901
Soal_3	10.80	7.067	.833	.914
Soal_4	10.70	8.011	.832	.917
Soal_5	10.90	7.211	.765	.929

Berdasarkan hasil perhitungan dapat dilihat bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.932 yang berarti instrumen memiliki reliabilitas sangat tinggi. Sedangkan dari hasil Corrected Item-Total Correlation (r) dapat dilihat bahwa nilai tersebut lebih dari 0.707 (r tabel). Hal ini menunjukkan bahwa instrumen valid dari tiap butir soal.

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian tindakan ini adalah :

1. Untuk menilai aktivitas kinerja guru akan digunakan lembar telaah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang ditetapkan oleh Dirjen Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan Nasional Tahun 2012 yaitu :

$$\text{Nilai PK Guru} = \frac{\text{Hasil Perolehan PK Guru} \times 100}{\text{PK Guru maksimal}}$$

2. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dan juga nilai karakter yang muncul pada saat pembelajaran berlangsung. Untuk menghitungnya dapat digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase pengamatan} = \frac{\text{jumlah siswa dengan aktivitas}}{\text{Jumlah siswa yang diamati}} \times 100\%$$

3. Evaluasi belajar siswa digunakan tes formatif tertulis guna mengukur kemampuan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Penilaian hasil belajar siswa dapat diukur dengan menggunakan skor sebagai berikut :

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor perolehan} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$$

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Langkah-langkah model pembelajaran inkuiri yaitu mengajukan permasalahan, hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis data, dan menarik kesimpulan dari informasi yang diperoleh.
2. Desain pembelajaran diawali dengan kebutuhan belajar peserta didik yaitu pada materi menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia, dilanjutkan dengan pembuatan tujuan pembelajaran, mengukur kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang ingin dicapai dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri. Desain tersebut dikemas dalam RPP yang dibuat secara sistematis dan materi yang beruntun dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri. Maka dapat dinyatakan desain pembelajaran sesuai dengan prosedur pembelajaran adalah desain ASSURE.
3. Pada proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri meningkatkan rasa ingin tahu dan bekerjasama siswa.

4. Evaluasi hasil pembelajaran IPS dengan model pembelajaran inkuiri dengan tes bentuk uraian memiliki rerata validitas siklus 1, siklus 2 dan siklus 3 masing-masing adalah 0,81 dinyatakan valid, 0,83 dinyatakan valid, 0,82 dinyatakan valid. Reliabilitas soal tes pada siklus 1, siklus 2 dan siklus 3 masing-masing adalah 0,926;0,933; dan 0,932.
5. Hasil pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri setiap siklusnya meningkat. Rerata hasil belajar peserta didik SDN 1 Trisnomaju adalah 48,76 pada siklus 1; 64,57 pada siklus 2; dan 80,19 pada siklus 3.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang terurai di atas, beberapa saran yang dapat dipertimbangkan pendidik dan sekolah dalam upaya peningkatan hasil belajar peserta didik yaitu:

1. Bagi guru sebagai bahan pertimbangan untuk menerapkan model pembelajaran inkuiri bagi peserta didik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran
2. Bagi guru yang tertarik menggunakan model pembelajaran inkuiri untuk membantu peserta didik dalam penyelesaian masalah melalui bimbingan dan memberi penguatan terhadap materi yang ingin dicapai dan guru dapat memperhatikan sumber belajar yang digunakan bervariasi sehingga peserta didik lebih mudah untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

3. Guru dalam merancang pembelajaran agar memperhatikan waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga tidak ada kekurangan waktu bagi peserta didik untuk menyelesaikan hasil kerjanya.
4. Untuk membantu pendidik dalam peningkatan hasil belajar IPS dikelas hendaknya guru dapat menggunakan model pembelajaran inkuiri, mampu memberikan peran aktif peserta didik dalam memahami dan memecahkan masalah belajar dalam kehidupan sehari - hari.
5. Sekolah perlu memberikan dukungan dan motivasi kepada guru untuk dapat mengembangkan pembelajaran dengan model – model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. 2009. *Pendidikan Bagi Anak Berkemampuan Rendah*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Anderson and Kathrowl. 2004. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing (A Revision of Bloom Taxonomy of Educational objectives). A Bridge Edition*. David Mc Kay Company Inc. New York.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Statistik*. PT. Rineka Cipta. Jakarta.
- _____. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Artini, I Kd. Arik. 2013. Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Audio-Visual Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Letda Kajeng.
- Beyer, Barry K. 1971. *Inquiry in Social Studies Classroom: A Strategy for Teaching*. Columbus, Ohio: Charles E. Merrill Publishing Company.
- BSNP. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.
- Degeng, Nyoman. 2013. *Ilmu Pembelajaran Klasifikasi Variabel Untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Kalam Hidup. Bandung.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain. 2006. *Eds Revisi : Strategi Belajar Mengajar*. PT. Rineka Cipta. Jakarta.
- Dwiyani, Ni Kadek Nanik. 2012. Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Melalui Penerapan Model Inkuiri Pada Siswa Kelas IV SD Inpres Bajawali Kecamatan Lariang Kabupaten Manuju Utara. *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol 3 No. 2*. <http://id.portalgaruda.org/>

- Gulo, W. 2004. *Strategi Belajar Mengajar*. Grasindo. Jakarta.
- Gunawan, 2011. *Pendidikan IPS: Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Alfabeta. Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- . 2008. *Proses Belajar Mengajar*. BumiAksara. Jakarta.
- Isjoni. 2007. *Integrated Learning (Pendekatan Pembelajaran IPS di Pendidikan Dasar)*. Falah Production. Bandung
- Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006 Sekolah Dasar Kelas IV. Dinas Pendidikan Kabupaten Bogor.
- Maulana, Malik I. 2014. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Dengan Media Papan Petualangan. *Joyful Learning Journal Vol. 3, No. 4*.
- Miarso, Yusuf Hadi. 2013. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Prenada Media. Jakarta.
- Mulyani Sumantri dan Johar Permana. (1998/1999). *Strategi Belajar Mengajar*. Dirjen Pendidikan Tinggi untuk Sekolah Dasar. Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Mulyasa, E. 2006. *Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Nurmulyati. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dengan Materi Konsep Peta Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian PGSD Vol. 2, No. 3 tahun 2014*.
- Pusat Kurikulum Departemen Pendidikan Nasional, 2010. *Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa*. Diakses pada tanggal 2 Maret 2015.
- Roestiyah N.K. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Ruseffendi. 2006. *Metode Mengajar*. Rineka Cipta. Bandung.
- Rusman. 2012. *Model – Model Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sagala, Saiful. 2007. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. PT. Bumi Aksara. Jakarta
- Sardiman A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Grafindo Persada. Jakarta.

- Sardjiyo, dkk. 2014. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Siwi, Menik Kurnia. 2012. Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri, dan Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan *Higher Order Thinking* Siswa yang Diintermediasi oleh Gaya Belajar (Visual-Auditorial-Kinestetik). *Tesis*. Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Malang
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Terjemahan oleh Narulita Yusron. Nusa Media. Bandung.
- Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. PT Tasito. Bandung.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2004. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Sinar Baru. Bandung.
- Syah, Muhibbin. 2006. *Psikologi Belajar*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- _____. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Cet.ke-18. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana Prenada Media Grup. Jakarta.
- Uno, Hamzah. 2010. *Perencanaan Pembelajaran*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Vygotsky, Lev. 2010. *The Psychology of Art*. T.c. Hill. New York.
- Wahab, Abdul Aziz. 2014. *Konsep Dasar IPS*. Universitas Terbuka. Tangerang.
- Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana. Jakarta.
- Winataputra, Udin S, dkk. 2014. *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Universitas Terbuka. Tangerang.