

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Pembahasan pada tinjauan pustaka meliputi beberapa hal pokok berupa tinjauan tentang belajar dan pembelajaran, konsep model pembelajaran, model pembelajaran inkuiri, model pembelajaran inkuiri sosial, konsep kreatifitas, konsep berpikir kritis, pembelajaran pendidikan IPS. Untuk lebih jelasnya pembahasan tiap sub bab akan diuraikan sebagai berikut.

2.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan yang tidak terpisahkan berdasarkan kehidupan manusia. Setiap orang baik dia sadar maupun tidak selalu melaksanakan aktivitas belajar. Di dalam proses belajar, manusia dapat mengembangkan potensi-potensi yang dibawanya sejak lahir. Aktualisasi potensi ini sangat berguna bagi manusia untuk dapat menyesuaikan diri demi pemenuhan kebutuhannya. Belajar merupakan komponen paling vital dalam setiap usaha penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Belajar merupakan tindakan dan perilaku peserta didik yang kompleks, sebagai tindakan belajar hanya dialami oleh peserta didik sendiri. Dimiyati dan Mudjiono (1996: 7) mengemukakan peserta didik adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan amat tergantung pada proses belajar dan mengajar yang dialami

peserta didik dan pendidik baik ketika para peserta didik itu di sekolah maupun di lingkungan keluarganya sendiri.

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diperoleh oleh peserta didik kemudian bagaimana informasi itu diproses dalam pikiran peserta didik. Berlandaskan suatu teori belajar diharapkan suatu pembelajaran dapat lebih meningkatkan pemahaman peserta didik sebagai hasil belajar. Gagne (1997: 67) menyatakan untuk terjadi belajar pada diri peserta didik diperlukan kondisi belajar, baik kondisi internal maupun eksternal. Kondisi internal merupakan peningkatan (*arising*) memori peserta didik sebagai hasil belajar terdahulu. Memori peserta didik yang terdahulu merupakan komponen kemampuan yang baru, dan ditempatkannya bersama-sama. Kondisi eksternal meliputi aspek atau benda yang dirancang atau ditata dalam suatu pembelajaran. Ini bertujuan antara lain merangsang ingatan peserta didik menginformasikan tujuan pembelajaran, membimbing peserta didik belajar materi yang baru, memberikan kesempatan pada peserta didik menghubungkan pengetahuan yang telah ada dengan informasi yang baru.

Ada tiga tahap dalam belajar menurut Gagne sebagai berikut.

1. Persiapan untuk belajar dengan melakukan tindakan mengarahkan perhatian, pengharapan, dan mendapatkan kembali informasi.
2. Pemerolehan dan unjuk perbuatan (performansi) digunakan untuk persepsi sandi semantik, pembangkitan kembali, respon, dan penguatan.
3. Alih belajar yaitu pengisyratan untuk membangkitkan dan memberlakukan secara umum (Gagne, 1997: 12).

Tabel 2.1 Hubungan antara Fase Belajar dan Acara Pembelajaran

Pemberian Aspek Belajar	Fase Belajar	Acara Pembelajaran
Persiapan untuk belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengarahkan perhatian 2. Ekspektasi 3. Retrieval (informasi dan ketrampilan yang relevan untuk memori kerja) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menarik perhatian peserta didik dengan kejadian yang tidak seperti biasanya, pertanyaan atau perubahan stimulus. 2. Memberitahu peserta didik mengenai tujuan belajar 3. Merangsang peserta didik agar mengingat kembali hasil belajar (apa yang telah dipelajari) sebelumnya
Pemerolehan dan unjuk perbuatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persepsi selektifitas sifat stimulus 2. Sandi Simantik 3. Retrieval dan Respon 4. Penguatan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan stimulus yang jelas sifatnya 2. Memberikan bimbingan belajar 3. Memunculkan perbuatan peserta didik 4. Memberikan balikan informative
Retrieval dan alih belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengisyratan 2. Pemberlakuan secara umum 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menilai perbuatan peserta didik 2. Meningkatkan retensi dan alih belajar

Sumber : (Gagne, 1997: 12).

Sebagai hasil belajar (*learnig outcomes*), Gagne (1997: 78) menyatakannya dalam lima kelompok yaitu *Intelektual Skill*, *Coqnitve Strategy*, *Verbal Information*, *Motor Skill*, dan *Attitude*.

1. *Intelektual Skill* (keterampilan intelektual), yaitu pengetahuan prosedural yang mencakup belajar konsep, prinsip dan pemecahan masalah yang diperoleh melalui penyajian materi di sekolah.
2. *Cognitive strategi* (strategi kognitif), yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah baru dengan jalan mengatur proses internal masing-masing individu dalam memperhatikan belajar, mengingat dan berpikir.

3. *Verbal information* (informasi verbal), yaitu kemampuan untuk mendiskripsikan Standar Kompetensi (SK) sesuatu dengan kata-kata dengan jalan mengatur informasi-informasi yang relevan.
4. *Motor Skill*, (keterampilan motorik), yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otot.
5. *Attitude* (sikap), yaitu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang yang didasari oleh emosi, kepercayaan-kepercayaan serta faktor intelektual.

Selanjutnya untuk memungkinkan mengaktifkan memori peserta didik yang sesuai, Gagne menekankan pentingnya kondisi internal dan kondisi eksternal dalam suatu pembelajaran, agar peserta didik memperoleh hasil belajar yang diharapkan, sebaiknya memperhatikan atau menata pembelajaran agar informasi yang baru dapat dipahami.

Menurut Cronbach dalam Sardiman (2006: 200) memberikan definisi "*Learning is shown by change in behavior as a result of experience,*" artinya bahwa belajar ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku sebagai suatu pengalaman. Haroldl Spears dalam Sardiman (2006: 20) memberikan batasan "*Learning is to imiate, to try something themselves, to listen, to follow direction*" artinya bahwa belajar adalah meniru, mencoba sesuatu secara mandiri, mendengar dan mengikuti arahan. Goch dalam Sardiman (2006: 20) menyatakan "*Learning change performance as a result practice*" artinya bahwa belajar adalah perubahan dalam kemampuan sebagai suatu hasil berdasarkan latihan. Oleh karena itu, maka seorang pengajar harus dapat memberikan pengertian kepada peserta didik, menurut Sardiman (2006: 3) bahwa belajar memiliki beberapa maksud yaitu mengetahui suatu kepandaian, kecakapan atau konsep yang sebelumnya tidak pernah diketahui, dapat mengerjakan suatu yang sebelumnya tidak dapat berbuat,

baik tingkah laku maupun keterampilan. Mampu mengkombinasikan dua pengetahuan baru baik keterampilan, pengetahuan konsep maupun sikap/tingkah laku. Dapat memahami dan/atau menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh. Pengertian belajar juga dikemukakan Bruner dalam Uno, (2008:18) bahwa: proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan sendiri aturannya (termasuk konsep, teori, dan definisi). Menurut Bruner inti belajar adalah cara-cara bagaimana orang memilih, mempertahankan dan mentransformasikan informasi secara aktif. Pendekatannya terhadap belajar ada dua asumsi yaitu sebagai berikut.

1. Perolehan, pengetahuan merupakan suatu proses interaktif, artinya orang yang belajar berinteraksi dengan lingkungan secara aktif.
2. Orang mengkonstruksikan pengetahuannya dengan menghubungkan informasi yang masuk dengan informasi yang disimpan yang diperoleh sebelumnya.

Gagne (1997: 28) mengemukakan bahwa dalam suatu tindakan belajar terdapat fase belajar yaitu fase motivasi, fase pengenalan, fase perolehan, fase retensi, fase pemanggilan, fase generalisasi, fase penampilan, dan fase umpan balik. Berdasarkan beragam pengertian atau teori belajar diatas pada intinya adalah sama, yaitu adanya proses perubahan perilaku terhadap seseorang, perubahan itu dilakukan melalui suatu proses yang beragam pula. Proses belajar merupakan jalan yang harus ditempuh oleh seorang peserta didik, pelajar atau para peserta didik untuk mengerti tentang suatu hal yang sebelumnya tidak diketahuinya atau diketahuinya tetapi belum menyeluruh tentang sesuatu hal. Melalui belajar

seseorang dapat meningkatkan kualitas dan kemampuannya seperti yang dikemukakan diatas. Apabila dalam proses belajar seseorang tidak memperoleh peningkatan kualitas dan kuantitas tentang kemampuannya maka dapat dikatakan bahwa orang tersebut sebenarnya belum mengalami proses belajar, atau orang tersebut dikatakan mengalami kegagalan dalam belajar.

Belajar merupakan suatu proses kegiatan aktif peserta didik dalam membangun makna atau pemahaman, maka peserta didik perlu diberi waktu yang memadai untuk melakukan proses itu. Artinya memberikan waktu yang cukup untuk berpikir ketika peserta didik menghadapi masalah sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk membangun sendiri gagasannya. Tidak membantu peserta didik terlalu dini, akan menghargai usaha peserta didik walaupun hasilnya belum begitu memuaskan, dan menantang peserta didik sehingga berbuat dan berpikir merupakan strategi pendidik yang membuat peserta didik menjadi orang yang belajar seumur hidup. Tanggung jawab belajar terletak pada diri peserta didik, tetapi pendidik bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang mendorong prakarsa, motivasi dan tanggung jawab peserta didik untuk belajar sepanjang hayat. Berdasarkan berbagai definisi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk mengadakan perubahan dalam dirinya secara keseluruhan baik berupa pengalaman, keterampilan, sikap dan tingkah laku sebagai akibat berdasarkan latihan serta interaksi dengan lingkungannya.

Banyak para ahli mengemukakan pendapatnya mengenai belajar. Gagne dalam Sagala (2005: 17) menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan yang terjadi

setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh pertumbuhan saja, didalam proses belajar terjadi stimulus bersama dengan isi ingatan yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa, sehingga perbuatannya berubah berdasarkan waktu ke waktu setelah ia mengalami situasi tadi. Marsell dalam Sagala (2005: 13) mengemukakan belajar adalah upaya yang dilakukan dengan mengalami sendiri, menjelajahi, menelusuri, dan memperoleh sendiri. Sedangkan menurut Gage dalam Sagala (2005: 13) belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah prilakunya sebagai akibat berdasarkan pengalaman.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan, yang berupa kegiatan pembelajaran Slameto (2003: 2). Seseorang dikatakan telah mengalami peristiwa belajar, jika ia mengalami perubahan berdasarkan tidak tahu menjadi tahu, berdasarkan tidak kompeten menjadi kompeten. Perubahan yang hanya disebabkan oleh kematangan seperti bertambah tinggi, berubah menjadi abu-abu bukanlah diklasifikasikan sebagai bentuk belajar. Perubahan sementara akibat berdasarkan sakit, kelelahan, atau kelaparan juga bukan merupakan akibat berdasarkan hasil belajar.

Proses belajar dalam konteks pendidikan formal, merupakan proses yang dialami secara langsung dan aktif oleh pelajar pada saat mengikuti suatu kegiatan belajar mengajar yang direncanakan atau disajikan di sekolah, baik yang terjadi di kelas maupun di luar kelas. Proses belajar yang berkualitas dan relevan tidak dapat

terjadi dengan sendirinya, melainkan perlu direncanakan. Belajar merupakan kegiatan aktif pelajar dalam membangun makna atau pemahaman, sehingga diperlukan dorongan kepada peserta didik dalam membangun gagasan. Oleh karena itu diperlukan penciptaan lingkungan yang mendorong prakarsa, motivasi, dan tanggung jawab peserta didik untuk belajar sepanjang hayat. Pembelajaran yang melibatkan seluruh indera akan lebih bermakna dibandingkan dengan satu indera saja. Hal ini akan memunculkan kreatifitas untuk menyelesaikan masalah dengan cara-cara baru dan tidak terpaku pada satu cara saja.

Proses yang terjadi selama peserta didik melakukan pembelajaran dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan. Individu dapat dikatakan telah mengalami proses belajar, meskipun pada dirinya hanya ada perubahan dalam kecenderungan perilaku. Perubahan perilaku tersebut mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, dan sebagainya yang dapat diamati maupun tidak dapat diamati. Perilaku yang dapat diamati disebut penampilan (*behavioral performance*) sedangkan yang tidak dapat diamati disebut kecenderungan perilaku (*behavioral tendency*). Penampilan yang dimaksud dapat berupa kemampuan menjelaskan, menyebutkan, dan melakukan sesuatu perbuatan.

Terdapat perbedaan yang mendasar antara perilaku hasil belajar dengan yang terjadi secara kebetulan. Seseorang yang secara kebetulan dapat melakukan sesuatu, tidak dapat mengulangi perbuatan itu dengan hasil yang sama. Sedangkan seseorang dapat melakukan sesuatu karena hasil belajar dapat melakukannya secara berulang-ulang dengan hasil yang sama. Gagne (1997: 20) berpendapat

bahwa belajar merupakan seperangkat proses yang bersifat internal bagi setiap pribadi (hasil) yang merupakan hasil transformasi rangsangan yang berasal berdasarkan peristiwa eksternal dilingkungan pribadi yang bersangkutan (kondisi). Agar kondisi eksternal itu lebih bermakna sebaiknya diorganisasikan dalam urutan peristiwa pembelajaran (metode atau perlakuan).

Proses belajar mengajar adalah fenomena yang kompleks, dimana melibatkan setiap kata, pikiran, tindakan, dan juga asosiasi. Dalam pembelajaran seorang pendidik diharapkan dapat mengarahkan perhatian peserta didik ke dalam nuansa proses belajar seumur hidup dan tak terlupakan. Hal ini, sesuai dengan empat pilar pendidikan seumur hidup, seperti yang ditetapkan UNESCO dalam Munir (2008: 2), yaitu (1) *to learn to know* (belajar untuk berpengetahuan), (2) *to learn to do* (belajar untuk berbuat), (3) *to learn to live together* (belajar untuk dapat hidup bersama), dan (4) *to learn to be* (belajar untuk jati diri). Untuk itu diperlukan membangun ikatan emosional dengan peserta didik, yaitu dengan menciptakan kesenangan dalam belajar, menjalin hubungan, dan menyingkirkan ancaman. Hal ini merupakan faktor yang perlu diperhatikan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang baik. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa peserta didik lebih banyak belajar jika pelajarannya memuaskan, menantang, dan ramah.

Kondisi seperti itu, peserta didik lebih sering ikut serta dalam kegiatan sukarela yang berhubungan dengan bahan pelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang lebih mendalam terhadap fenomena belajar dan pembelajaran, sehingga dalam implementasinya dapat lebih efektif dan efisien.

Pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan peserta didik. Perkembangan merupakan hasil kumulatif berdasarkan pembelajaran. Menurut Gagne (1997: 19) bahwa dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi, untuk kemudian diolah sehingga menghasilkan keluaran dalam bentuk hasil belajar. Pemrosesan informasi terjadi adanya interaksi antara kondisi-kondisi internal dan kondisi-kondisi eksternal individu. Kondisi internal yaitu keadaan yang berasal berdasarkan dalam diri individu yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar dan proses kognitif yang terjadi dalam individu. Sedangkan kondisi eksternal adalah rangsangan yang berasal berdasarkan lingkungan yang mempengaruhi individu dalam proses pembelajaran.

Teori belajar lebih difokuskan kepada bagaimana peserta didik belajar, sehingga berhubungan dengan variabel-variabel yang menentukan hasil belajar. Dalam teori belajar, kondisi dan metode pembelajaran merupakan variabel bebas dan hasil pembelajaran sebagai variabel terikat. Dalam pengembangan teori belajar, variabel yang diamati adalah hasil belajar sebagai efek berdasarkan interaksi antara metode dan kondisi.

Ada tiga kategori utama atau kerangka filosofis mengenai teori-teori belajar, yaitu teori belajar behaviorisme, teori belajar kognitivisme, dan teori belajar konstruktivisme. Teori belajar behaviorisme hanya berfokus pada aspek objektif diamati pembelajaran. Teori kognitif melihat melampaui perilaku untuk menjelaskan pembelajaran berbasis otak, dan pandangan konstruktivisme belajar sebagai sebuah proses di mana pelajar aktif membangun atau membangun ide-ide baru atau konsep.

2.1.1.1 Teori Belajar Kognitif

Belajar dalam pandangan kognitivisme adalah memandang para peserta didik sebagai sumber rencana, maksud, tujuan, pemikiran, ingatan, dan emosi yang secara aktif digunakan untuk mengadakan, memilih, dan membangun makna terhadap prangsangan dan pengetahuan berdasarkan pengalaman (Wittrock dalam Woolfolk, 2004: 235). Hasil perubahan berdasarkan belajar mencakup pengetahuan, keterampilan dan sikap. Hasil belajar merupakan perolehan yang dicapai seseorang melalui kegiatan belajar. Jika sesuatu yang bersifat pengetahuan perolehannya tentang pengetahuan atau kognitif dan jika belajarnya sesuatu yang bersifat keterampilan gerak, maka perolehannya penguasaan mengenai keterampilan gerak (Sagala, 2008: 33).

Bloom, (1985: 6) mengelompokkan hasil belajar menjadi 3 (tiga) ranah yang dikenal dengan *Taxonomy Bloom* (Taksonomi Bloom). Adapun Taksonomi Bloom tersebut adalah kognitif, afektif dan psikomotor. Ketiga ranah inilah sekaligus menjadi tujuan belajar dan merupakan pedoman pada proses pendidikan dan kriteria untuk mengevaluasi keberhasilan belajar. Ranah kognitif direvisi oleh Anderson. Menurut Anderson (2001: 31) hasil belajar ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri berdasarkan enam aspek, yaitu (1) pengetahuan atau ingatan; (2) pemahaman; (3) aplikasi; (4) analisis; (5) evaluasi; dan (6) mencipta. Ranah psikomotor atau keterampilan dibagi dalam lima jenjang, yaitu (1) menirukan gerakan; (2) memanipulasi kata-kata menjadi gerak; (3) melakukan gerak dengan tepat; (4) merangkai berbagai gerakan; dan (5)

melakukan gerak dengan wajar dan efisien. Ranah afektif: (1) menerima (bertanya, memilih, mengikuti, memberikan, menguraikan); (2) tanggapan (menjawab, membantu, mendiskusikan, melaporkan); dan (3) penilaian (melengkapi, mendemonstrasikan, bekerjasama).

Piaget merupakan salah seorang tokoh yang disebut-sebut sebagai pelopor aliran konstruktivisme. Salah satu sumbangan pemikirannya yang banyak digunakan sebagai rujukan untuk memahami perkembangan kognitif individu yaitu teori tentang tahapan perkembangan individu. Piaget mengemukakan, bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan tilikan berdasarkan pendidik. Pendidik hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal berdasarkan lingkungan.

Aspek-aspek perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Winataputra (2001: 22) yaitu tahap (1) *sensory motor*; (2) *pre operational*; (3) *concrete operational*; dan (4) *formal operational*. Menurut Piaget dalam Winataputra (2001: 22) bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan tilikan berdasarkan pendidik. Pendidik hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau

berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal berdasarkan lingkungan.

Implikasi teori perkembangan kognitif Piaget dalam Winataputra (2001: 22) dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Bahasa dan cara berpikir anak berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu pendidik mengajar dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berpikir anak.
2. Anak-anak akan belajar lebih baik apabila dapat menghadapi lingkungan dengan baik. Pendidik harus membantu anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sebaik-baiknya.
3. Bahan yang harus dipelajari anak hendaknya dirasakan baru tetapi tidak asing.
4. Berikan peluang agar anak belajar sesuai tahap perkembangannya.
5. Di dalam kelas, anak-anak hendaknya diberi peluang untuk saling berbicara dan diskusi dengan teman-temannya.

2.1.1.2 Teori Belajar Konstruktivisme

Teori pembelajaran konstruktivis (*constructivist theories of learning*) yang dikembangkan oleh Piaget (1896-1980), Vigotsky (1896-1934), dan teori psikologi kognitif lainnya seperti Jerome S. Bruner menyatakan bahwa peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi secara kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak sesuai lagi (Slavin, 2000: 8). Teori perkembangan kognitif piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan ini sangat penting bagi terjadinya perubahan perkembangan.

Pengetahuan datang berdasarkan tindakan. Sementara itu interaksi sosial dengan teman sebaya, khususnya berargumentasi dan berdiskusi membantu memperjelas

pemikiran yang pada akhirnya memuat pemikiran itu menjadi lebih logis. Bagi peserta didik agar benar-benar memahami dan menerapkan pengetahuan mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susah payah dengan ide-ide (Trianto, 2007: 13). Dijelaskan dalam tahap perkembangan kognitif piaget bahwa dalam tahap operasi formal dimulai berdasarkan usia 11 tahun sampai dewasa. Kemampuan-kemampuan utama dalam perkembangan kognitif itu adalah pemikiran abstrak dan murni simbolis dapat dilakukan. Masalah-masalah dapat dipecahkan melalui penggunaan eksperimentasi (Woolfolk, 2004: 37).

Pembelajaran konstruktivisme menekankan kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam membangun pemahaman dan menalar informasi. Pembelajaran membangun makna ketika mereka mencoba menalar lingkungan mereka (Cruickshank, 2006: 255). Lebih jauh Cruickshank menyampaikan agar kegiatan pembelajaran bermanfaat dan sebagian besar dapat dimengerti oleh peserta didik maka beberapa ahli konstruktivis telah mengumpulkan beberapa pemikiran meliputi : (1) pembelajaran aktif, ketika peserta didik terlibat secara langsung di dalam menemukan sesuatu untuk mereka sendiri; (2) para peserta didik harus berhubungan dengan kegiatan yang autentik dan dikondisikan, yaitu bahwa tugas-tugas yang mereka hadapi harus lebih nyata dan bukan abstrak; (3) kegiatan belajar harus menarik dan menantang; (4) para peserta didik-peserta didik harus berhubungan dengan informasi baru yang dapat menjembatani pengetahuan berikutnya; (5) para peserta didik harus merefleksikan atau berpikir tentang apa yang sedang dipelajari; (6) belajar terbaik terjadi pada komunitas pembelajaran

yaitu kelompok atau situasi sosial; dan (7) para pendidik harus membantu peserta didik dengan memberikan bantuan yang mungkin diperlukan bagi mereka untuk maju.

Pengalaman belajar yang paling berkesan adalah ketika pembelajaran terjadi dalam kondisi dan situasi belajar yang berasal berdasarkan pengalaman pribadi. Para ahli konstruktivis yakin bahwa untuk mendapatkan pemahaman yang diperlukan peserta didik sangat berhubungan dengan kumpulan pengalaman yang peserta didik pelajari melalui keterlibatan aktif mereka dengan mengerjakan suatu pekerjaan.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Menurut UU Sisdiknas No 20 Tahun 2003:

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai suatu proses belajar yang dibangun oleh pendidik untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan tersebut agar pembelajaran dikatakan berhasil, harus ada interaksi antara peserta didik sebagai peserta didik dengan pendidik sebagai pendidik maupun dengan sumber belajar. Selanjutnya Dimiyati dan Mudjiono dalam Sagala (2005: 62) memberikan pengertian pembelajaran adalah “kegiatan pendidik secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat peserta didik belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar “. Berdasarkan pengertian tersebut, agar pembelajaran berjalan dengan baik pendidik

harus mempersiapkan bahan belajar sebelum proses pembelajaran dimulai. Pembelajaran merupakan jantung berdasarkan proses pendidikan dalam suatu institusi pendidikan. Kualitas pembelajaran bersifat kompleks dan dinamis, dapat dipandang berdasarkan berbagai persepsi dan sudut pandang melintasi garis waktu. Pencapaian kualitas pembelajaran dalam tingkat mikro, merupakan tanggung jawab profesional seorang pendidik, misalnya melalui penciptaan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik dan fasilitas yang didapat peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Melalui sistem pembelajaran yang berkualitas, pada tingkat makro lembaga pendidikan bertanggung jawab terhadap pembentukan tenaga pengajar yang berkualitas, yaitu yang dapat berkontribusi terhadap perkembangan intelektual, sikap, dan moral berdasarkan setiap individu peserta didik sebagai anggota masyarakat.

Menurut Depdiknas (2004: 3) mengajar atau "*teaching*" adalah membantu peserta didik memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berpikir sarana untuk mengekspresikan dirinya, dan cara-cara belajar bagaimana belajar. Sedangkan pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan peserta didik. Secara implisit dalam pembelajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pemilihan, penetapan, dan pengembangan metode didasarkan pada kondisi pembelajaran yang ada. Kegiatan-kegiatan tersebut pada dasarnya merupakan inti berdasarkan perencanaan pembelajaran. Dalam hal ini istilah pembelajaran memiliki hakekat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan peserta didik. Itulah sebabnya dalam belajar peserta didik tidak hanya berinteraksi

dengan pendidik sebagai salah satu sumber belajar, tetapi berinteraksi juga dengan keseluruhan sumber belajar yang lain. Oleh karena itu, pembelajaran menaruh perhatian pada “bagaimana ia membelajarkan peserta didik, dan bukan pada “apa yang dipelajari peserta didik”. Dengan demikian, pembelajaran menempatkan peserta didik sebagai subyek bukan sebagai obyek.

Sardiman (2006: 4) proses pembelajaran pendidik diharapkan dapat menciptakan kondisi yang kondusif serta memberi motivasi dan bimbingan agar peserta didik dapat mengembangkan aktivitas dan kreatifitasnya. Untuk membina membimbing dan memberikan motivasi kearah yang dicita-citakan, maka hubungan pendidik dengan peserta didik harus bersifat edukatif. Interaksi edukatif ini adalah sebagai suatu proses timbal balik yang memiliki tujuan tertentu, yaitu untuk mendewasakan peserta didik agar bisa berdiri sendiri, dapat menemukan dirinya secara utuh. Pendidik harus dapat mengembangkan motivasi dan aktivitas dalam kegiatan interaksi dengan peserta didiknya. Proses belajar dan pembelajaran dalam suatu kegiatan mempunyai tujuan dasar motivasi dan aktivitas belajar diri peserta didik, kedudukan pendidik dan usaha mengelola interaksi belajar mengajar harus dipahami. Seorang pendidik pada saat akan melaksanakan pembelajaran harus menyiapkan bahan pegajaran mengenai setiap pokok/satuan bahasan kepada peserta didiknya. Artinya seorang pendidik harus mengadakan persiapan terlebih dahulu sebelum melakukan proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini dimaksudkan agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan lancar, sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Proses pembelajaran yang dimaksudkan disini merupakan interaksi semua komponen/unsur yang terdapat dalam upaya pembelajaran yang satu sama lainnya saling berhubungan dalam ikatan untuk mencapai tujuan. Komponen-komponen pembelajaran ini meliputi antara lain tujuan pengajaran yang hendak dicapai, materi dan kegiatan pembelajaran, media dan alat pengajaran, serta evaluasi sebagai alat ukur tercapai tidaknya tujuan. Menurut Piaget dalam Depdiknas (2004: 4), sejak lahir peserta didik mengalami tahapan-tahapan perkembangan kognitif. Setiap tahapan perkembangan kognitif tersebut mempunyai karakteristik yang berbeda. Perkembangan kemampuan peserta didik sesuai dengan tugas-tugas perkembangannya baik dalam aspek kognitif maupun aspek non-kognitif melalui tahapan-tahapan sebagai berikut.

1. Perkembangan kemampuan peserta didik usia sampai 5 tahun (TK). Usia anak (peserta didik berada dalam periode “praoperasional” yang dalam menyelesaikan persoalan ditempuh melalui tindakan nyata dengan jalan memanipulasi benda atau obyek yang bersangkutan. Peserta didik belum mampu menyelesaikan persoalan melalui cara berpikir logik sistematis. Kemampuan mengolah informasi berdasarkan lingkungan belum cukup tinggi untuk dapat menghasilkan transformasi yang tepat. Demikian juga perkembangan moral peserta didik masih berada pada tingkatan moralitas yang baku.
2. Perkembangan kemampuan peserta didik usia 6-12 tahun (SD). Usia peserta didik dalam periode “operasional kongkrit” yang dalam menyelesaikan masalah sudah mulai ditempuh dengan berpikir, tidak lagi terlalu terikat pada keadaan nyata. Kemampuan mengolah informasi yang dihasilkan sudah lebih sesuai dengan kenyataan. Demikian juga perkembangan moral anak sudah mulai beralih pada tingkatan moralitas yang fleksibel dalam rangka menuju kearah pemilihan kaidah moral sendiri secara nalar.

3. Perkembangan kemampuan peserta didik usia 13-15 tahun (SMP). Usia peserta didik memasuki masa remaja, periode “formal operasional” yang dalam perkembangan cara berpikir mulai meningkat ke taraf yang lebih tinggi, abstrak dan rumit. Cara berpikir yang bersifat rasional, sistematis dan eksploratif mulai berkembang pada tahap ini. Kecenderungan berpikir mereka mulai terarah pada hal-hal yang bersifat hipotesis, pada masa yang akan datang dan pada hal-hal yang bersifat abstrak. Kemampuan mengolah informasi berdasarkan lingkungan sudah semakin berkembang.

Peserta didik pada tingkat SMP berada pada tahap perkembangan usia remaja yang umumnya berusia 13 sampai dengan 15 tahun. Usia SMP peserta didik memiliki ciri-ciri yang oleh para ahli sering digolongkan sebagai ciri-ciri individu yang kreatif. Indikator individu yang kreatif antara lain memiliki rasa ingin tahu yang besar, senang bertanya, memiliki imajinasi yang tinggi minat yang luas, tidak takut salah, berani menghadapi risiko, bebas berpikir, senang akan hal-hal yang baru dan sebagainya.

Perkembangannya, setiap individu memiliki tugas-tugas yang sesuai dengan kemampuan dan tugas itu harus diselesaikan berdasarkan situasi dan kondisi masing-masing individu. Setiap individu akan melakukan atau melalui suatu proses dalam hidupnya dan akan dijalani sesuai dengan perkembangan usia, semakin bertambah usia seorang individu semakin banyak pula pembelajaran yang akan dia peroleh atau yang akan dia hadapi, tetapi semakin bertambah usia seseorang akan semakin bertambah pula kematangan fisik dan mentalnya dalam menghadapi situasi dan kondisi hidupnya.

2.1.3 Perbedaan pengertian Model, Pendekatan, Strategi, Metode dan Teknik Pembelajaran

Istilah model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaknya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya, sehingga model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas berdasarkan pada pendekatan, strategi, metode atau prosedur. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain (Joyce, 2000: 120). Selanjutnya Joyce menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarah kepada desain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Istilah pendekatan (*approach*) dalam pembelajaran menurut Sanjaya, (2006: 113) memiliki kemiripan dengan strategi. Sebenarnya pendekatan berbeda dengan strategi dan metode. Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Istilah pendekatan merujuk pada pandangan tentang terjadinya proses yang sifatnya masih sangat umum. Oleh karenanya strategi dan metode pembelajaran yang digunakan dapat bersumber berdasarkan pendekatan tertentu.

Selain strategi, metode, dan pendekatan pembelajaran terdapat istilah lain yang kadang-kadang sulit dibedakan, yaitu teknik dan taktik mengajar. Teknik dan taktik mengajar merupakan penjabaran berdasarkan metode pembelajaran. Teknik

adalah cara yang dilakukan orang dalam rangka mengimplementasikan suatu metode, yaitu cara yang harus dilakukan agar metode yang dilakukan berjalan efektif dan efisien. Taktik adalah gaya seseorang dalam melaksanakan suatu teknik atau metode tertentu. Dengan demikian, taktik sifatnya lebih individual. Misalnya ada dua orang yang menggunakan metode ceramah dalam situasi yang sama maka bisa dipastikan mereka akan melakukannya secara berbeda.

Berdasarkan paparan di atas, dapat dikatakan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik akan tergantung pada pendekatan yang digunakan; sedangkan bagaimana menjalankan strategi itu dapat diterapkan berbagai metode pembelajaran. Dalam upaya menjalankan metode pembelajaran, pendidik dapat menentukan teknik yang dianggap relevan dengan metode, dan penggunaan teknik itu setiap pendidik memiliki taktik yang mungkin berbeda antara pendidik yang satu dengan yang lain.

2.2 Konsep Model Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Model pembelajaran

Secara etimologi, istilah model berasal dari bahasa latin yaitu Modulus atau modul yang mempunyai pengertian kecil, sesuatu dengan istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan, model merujuk kepada dua hal yaitu (1) contoh atau sesuatu yang ditiru; (2) bentuk, pola atau rancangan. Menurut Aunurrahman, (2009: 146) “model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk tujuan belajar tertentu”. Aunurrahman, (2009: 146) juga berpendapat bahwa “model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi

perancang pembelajaran dan para pendidik untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran”. Lebih jelas lagi model biasanya digunakan untuk hal-hal yang bersifat: (1) menggambarkan sesuatu; (2) menjelaskan suatu proses; (3) mengkaji atau menganalisis suatu sistem; (4) menggambarkan suatu situasi; dan (5) bersifat memprediksi sesuatu keputusan yang akan diambil. Penelitian survey Miarso (1999) menunjukkan adanya empat klasifikasi yaitu model untuk peningkatan kemampuan pengajaran, pembuatan produk pembelajaran, peningkatan sistem, serta model untuk peningkatan organisasi.

2.2.2 Ciri Khusus Model Pembelajaran

Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang membedakan dengan strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut.

1. Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
3. Tingkah laku pembelajaran yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; dan lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai (Kardi dan Nur, 2000).

Model pembelajaran menurut Winataputra, (2001: 3) adalah konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran juga diartikan sebagai

tampilan grafis, prosedur kerja yang sistematis atau teratur, serta mengandung pemikiran bersifat uraian atau penjelasan kerangka konseptual dan prosedur kerja ini akan tertuang pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang bersinergi dengan komponen-komponen RPP tersebut membentuk model pembelajaran berbasis inkuiri.

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lainnya (Trianto, 2007: 5). Konsep model sebagai suatu pedoman perencanaan pembelajaran di dalam kelas mengarahkan adanya pengembangan berbasis kelas.

Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi, metode atau prosedur. Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak ada di dalam istilah strategi, metode dan prosedur. Ciri-ciri tersebut adalah (1) rasional teoristik logis yang disusun oleh para pencipta dan pengembangnya; (2) landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar yaitu tujuan pembelajaran yang akan dicapai; (3) tingkah laku pembelajaran yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; dan (4) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (sintaks).

Model pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi kriteria sebagai berikut.

- a. Sahih atau valid. Aspek validitas dikaitkan dengan dua hal yaitu
 1. dasar rasional teoritik yang kuat sebagai dasar pengembangan;
 2. konsistensi internal.
- b. Kepraktisan. Aspek kepraktisan ini hanya dapat dipenuhi jika:
 1. para ahli dan praktisi menyatakan bahwa produk model yang dikembangkan dapat diterapkan; dan
 2. kenyataan yang ada ditunjukkan bahwa model tersebut memang dapat diterapkan.
- c. Efektifitas. Terkait dengan aspek efektifitas Nieveen dalam (Trianto, 2007: 8) memberikan parameter sebagai berikut:
 1. ahli dan praktisi berdasarkan pengalamannya menyatakan bahwa model tersebut efektif; dan
 2. secara operasional model tersebut memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

Selanjutnya Arends (1997) dalam Trianto (2007: 9) dengan beberapa pakar model pembelajaran berpendapat bahwa tidak ada satupun model pembelajaran yang paling baik diantara yang lainnya, karena masing–masing model pembelajaran dapat dirasakan baik, apabila telah diuji cobakan untuk membelajarkan kompetensi tertentu. Dengan demikian perlu dilakukan seleksi model pembelajaran yang paling tepat untuk kompetensi tertentu. Pernyataan ini didukung bahwa model pembelajaran yang dipilih pendidik akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Kemampuan pendidik dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik peserta

didik merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran (Mulyasa, 2005: 95).

Joyce dan Weil (2000: 13) mengemukakan tujuan model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai satu pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial, dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, dan lain-lain.

2.2.3 Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Jenis-Jenis Model Pembelajaran yang dikemukakan Joyce, (2000) ada empat rumpun model pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Rumpun model interaksi sosial, yang lebih berorientasi pada kemampuan memecahkan berbagai persoalan sosial kemasyarakatan, (2) model pemrosesan informasi, yaitu rumpun pembelajaran yang lebih berorientasi pada penguasaan disiplin ilmu, (3) model pengembangan pribadi, rumpun model ini lebih berorientasi pada pengembangan kepribadian peserta belajar, selanjutnya model, (4) behaviorisme Joyce (2000: 28) yaitu model yang berorientasi pada perubahan perilaku.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu prosedur yang sistematis berupa pola atau rancangan yang digunakan oleh seorang pendidik dalam proses pembelajaran yang berisi hubungan berbagai komponen sebagai salah satu cara menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik, dan menciptakan suatu situasi yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.

2.2.4 Dasar Pertimbangan Pemilihan Model Pembelajaran

Sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan pendidik dalam memilihnya, yaitu sebagai berikut.

1. Pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai.
2. Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran.
3. Pertimbangan berdasarkan peserta didik atau peserta didik.
4. Pertimbangan lainnya yang bersifat nonteknis.

2.3 Model Pembelajaran Inkuiri

2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran Inkuiri

Istilah inkuiri berasal berdasarkan bahasa Inggris, yaitu *inquiry* yang berarti pertanyaan atau penyelidikan. Pembelajaran inkuiri adalah suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga peserta didik dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Model pembelajaran inkuiri yang dikembangkan oleh Rusman (2012), menyatakan bahwa anak-anak merupakan individu yang penuh rasa ingin tahu akan segala sesuatu.

Adapun teori yang mendasari model pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

1. Secara alami manusia mempunyai kecenderungan untuk selalu mencari tahu akan segala sesuatu yang menarik perhatiannya.
2. Mereka akan menanya berdasarkan keingintahuan akan segala sesuatu tersebut dan akan belajar untuk dapat menganalisis strategi berpikirnya tersebut.

3. Strategi baru dapat diajarkan secara langsung dan ditambahkan atau digabungkan dengan strategi lama yang telah dimiliki peserta didik.
4. Penelitian kooperatif (*cooperative inquiry*) dapat memperkaya kemampuan berpikir.

Jelas bahwa strategi inkuiri adalah rangkaian kegiatan yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban berdasarkan suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir itu sendiri biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara pendidik dan peserta didik. Strategi pembelajaran ini sering juga dinamakan strategi *heuristic*, yang berasal berdasarkan bahasa Yunani, yaitu *heuriskein* yang berarti menemukan.

Menurut Sanjaya, (2007: 196) pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban berdasarkan suatu masalah yang dipertanyakan. Pembelajaran inkuiri dibangun dengan asumsi bahwa sejak lahir manusia memiliki dorongan untuk menemukan sendiri pengetahuannya. Rasa ingin tahu tentang keadaan alam sekelilingnya tersebut merupakan kodrat sejak ia lahir ke dunia, melalui indera-inderanya. Keingintahuan manusia tersebut terus-menerus berkembang hingga dewasa dengan menggunakan otak dan pikirannya.

Tujuan utama pembelajaran inkuiri adalah menolong peserta didik untuk dapat mengembangkan disiplin intelektual dan keterampilan berpikir dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan mendapatkan jawaban atas dasar rasa ingin tahu mereka. Menurut Ngilimun, (2012: 40) siswa dikondisikan untuk berfikir secara kritis dan kreatif dan untuk mendorong kesimpulannya sendiri yang

didasarkan atas observasi yang mereka lakukan. Selain itu inkuiri dapat mengembangkan nilai dan sikap yang sangat dibutuhkan agar peserta didik mampu berpikir ilmiah, seperti:

1. keterampilan melakukan pengamatan, pengumpulan dan pengorganisasian data termasuk merumuskan hipotesis serta menjelaskan fenomena,
2. kemandirian belajar,
3. kemampuan mengekspresikan secara verbal,
4. kemampuan berpikir logis, dan
5. kesadaran bahwa ilmu bersifat dinamis dan tentatif.

Menurut Trianto, (2007: 120) pembelajaran inkuiri dapat diimplementasikan secara maksimal dengan memperhatikan beberapa hal: *Pertama*, aspek sosial di dalam kelas dan suasana terbuka yang mengundang peserta didik berdiskusi. Hal ini menuntut adanya suasana bebas (*permisif*) di kelas, peserta didik tidak merasakan adanya tekanan/hambatan untuk mengemukakan pendapatnya. *Kedua*, inkuiri berfokus hipotesis. Peserta didik perlu menyadari bahwa pada dasarnya semua pengetahuan yang hanya menekankan berdasarkan segi menghafal mempunyai sifat yang sementara (*tentative*). Tidak ada kebenaran yang bersifat mutlak, kebenaran selalu bersifat sementara. Apabila pengetahuan dipandang sebagai hipotesis, maka kegiatan belajar berkisar sekitar pengujian hipotesis dengan pengajuan berbagai informasi yang relevan. Inkuiri bersifat *open ended* jika ada berbagai kesimpulan yang berbeda berdasarkan peserta didik masing-masing dengan argumen yang benar. *Ketiga*, penggunaan fakta sebagai

evidensi. Di dalam kelas dibicarakan validitas dan reliabilitas tentang fakta sebagaimana dituntut dalam pengujian hipotesis pada umumnya.

Sebagaimana dikemukakan sebelumnya menurut Sanjaya, (2007: 197) pembelajaran inkuiri mempunyai beberapa hal yang menjadi konsep dasar (ciri utama) dalam pembelajaran inkuiri, sebagai berikut.

1. Pembelajaran inkuiri menekankan pada aktifitas peserta didik secara maksimal untuk mencari dan menemukan, artinya strategi inkuiri menempatkan peserta didik sebagai subyek belajar.
2. Seluruh aktifitas yang dilakukan peserta didik diarahkan untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban berdasarkan sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri (*self belief*). Dengan demikian strategi pembelajaran inkuiri menempatkan pendidik bukan sebagai sumber belajar, melainkan sebagai fasilitator dan motivator belajar peserta didik.
3. Tujuan berdasarkan penggunaan strategi pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian berdasarkan proses mental. Dengan demikian, dalam strategi pembelajaran inkuiri peserta didik tidak hanya dituntut agar menguasai materi pelajaran, akan tetapi bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang di milikinya secara optimal.

Amin dalam Agung (2009), menyatakan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran inkuiri adalah sebagai berikut.

1. Problema untuk masing-masing kegiatan dapat dinyatakan sebagai pertanyaan dan pernyataan biasa.
2. Konsep-konsep atau prinsip-prinsip yang harus ditemukan siswa melalui kegiatan-kegiatan belajar harus dituliskan dengan jelas dan tepat.
3. Alat atau bahan harus disesuaikan dengan kebutuhan setiap siswa untuk melakukan kegiatan.
4. Diskusi pengarahannya berupa pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada siswa atau kelas untuk didiskusikan sebelum siswa melakukan kegiatan *discovery inquiry*.
5. Kegiatan metode *discovery inquiry* oleh siswa berupa kegiatan percobaan/penyelidikan yang dilakukan oleh siswa untuk menemukan konsep-konsep dan atau prinsip-prinsip yang telah ditetapkan oleh guru.
6. Proses berpikir kritis ilmiah menunjukkan tentang mental operation siswa yang diharapkan selama kegiatan berlangsung.
7. Pertanyaan yang bersifat *open-ended* harus berupa pertanyaan yang mengarah pada pengembangan tambahan kegiatan penyelidikan yang dapat dilakukan oleh siswa.
8. Catatan guru berupa catatan-catatan yang meliputi:
 - a. penjelasan tentang hal-hal atau bagian-bagian yang sulit dari kegiatan-kegiatan atau pelajaran,
 - b. isi atau materi pelajaran yang relevan dengan kegiatan,
 - c. faktor-faktor variabel yang dapat mempengaruhi hasil-hasilnya terutama penting sekali apabila kegiatan percobaan atau penyelidikan tidak berjalan (gagal).

Pembelajaran inkuiri merupakan bentuk berdasarkan pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada peserta didik (*student centered approach*). Dikatakan demikian, karena dalam pembelajaran ini peserta didik memegang peran yang sangat dominan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran inkuiri akan menjadi efektif, bila terpenuhi hal-hal sebagai berikut.

1. Pendidik mengharapkan peserta didik dapat menemukan sendiri jawaban berdasarkan suatu permasalahan yang ingin dipecahkan. Dengan demikian, strategi pembelajaran inkuiri lebih menekankan kepada pentingnya proses pembelajaran.
2. Jika bahan pelajaran yang akan diajarkan tidak berbentuk fakta atau konsep yang sudah jadi, akan tetapi sebuah kesimpulan yang perlu pembuktian.
3. Jika proses pembelajaran berangkat berdasarkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap sesuatu.
4. Jika pendidik akan mengajar pada sekelompok peserta didik yang rata-rata memiliki kemauan dan kemampuan berpikir, strategi inkuiri akan kurang berhasil apabila diterapkan kepada peserta didik yang kurang memiliki kemampuan berpikir.
5. Jika jumlah peserta didik yang belajar tidak terlalu banyak sehingga bisa dikendalikan oleh pendidik.
6. Jika pendidik memiliki waktu yang cukup untuk menggunakan pendekatan yang berpusat pada peserta didik.

Pembelajaran pada umumnya akan lebih efektif bila diselenggarakan melalui model-model pembelajaran yang termasuk rumpun pemrosesan informasi

Indarwati dalam Trianto (2007: 165). Hal ini karena model-model pemrosesan informasi menekankan pada bagaimana seseorang berpikir dan bagaimana dampaknya terhadap cara-cara mengolah informasi. Inti berdasarkan berpikir yang baik adalah kemampuan untuk memecahkan masalah. Dasar berdasarkan pemecahan masalah adalah kemampuan untuk belajar dalam situasi proses berpikir, dapat diimplementasikan kepada peserta didik bagaimana belajar yang meliputi apa yang diajarkan, bagaimana hal itu diajarkan, jenis kondisi belajar dan memperoleh pandangan baru. Salah satu yang termasuk dalam rumpun pemrosesan informasi adalah strategi pembelajaran inkuiri.

Pendapat lain tentang strategi inkuiri, bahwa inkuiri merupakan suatu cara dalam membelajarkan murid-murid bagaimana belajar dengan menggunakan keterampilan, proses, sikap dan pengetahuan berpikir rasional (Bruce & Bruce, 1992 dalam Putrayasa, 2008: 3). Pembelajaran inkuiri merupakan bagian inti berdasarkan kegiatan pembelajaran berbasis kontekstual. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh peserta didik diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil berdasarkan menemukan sendiri. Pendidik harus selalu merancang kegiatan yang merujuk pada kegiatan menemukan, apapun materi yang diajarkan. Pembelajaran kontekstual atau CTL, inkuiri merupakan bagian inti, karena peserta didik benar-benar belajar bagaimana belajar, melalui beberapa langkah yaitu pengamatan, bertanya, hipotesis, pengumpulan data dan penyimpulan. Pembelajaran kontekstual didasarkan atas prinsip dan strategi pembelajaran yang mendorong terciptanya ilmu bentuk pembelajaran, yaitu *relating, experiencing, applying, cooperating, dan*

transferring“ . Alasan rasional penggunaan model inkuiri adalah bahwa peserta didik akan mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai pembelajaran IPS dan akan lebih tertarik terhadap IPS jika mereka dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran IPS. Investigasi yang dilakukan oleh peserta didik merupakan tulang punggung model inkuiri. Investigasi ini difokuskan untuk memahami konsep-konsep IPS dan meningkatkan keterampilan proses berpikir peserta didik. Diyakini bahwa pemahaman konsep merupakan hasil berdasarkan proses berpikir ilmiah tersebut .

Model inkuiri merupakan metode pembelajaran yang berupaya menanamkan dasar-dasar berpikir ilmiah pada diri peserta didik, sehingga dalam proses pembelajaran ini peserta didik lebih banyak belajar sendiri, mengembangkan kreatifitas dalam memecahkan masalah. Peserta didik benar-benar ditempatkan sebagai subjek yang belajar. Peranan pendidik dalam pembelajaran dengan model inkuiri adalah sebagai pembimbing dan fasilitator. Tugas pendidik adalah memilih masalah yang perlu disampaikan kepada kelas untuk dipecahkan. Namun dimungkinkan juga bahwa masalah yang akan dipecahkan dipilih oleh peserta didik. Tugas pendidik selanjutnya adalah menyediakan sumber belajar bagi peserta didik dalam rangka memecahkan masalah. Bimbingan dan pengawasan pendidik masih diperlukan, tetapi intervensi terhadap kegiatan peserta didik dalam pemecahan masalah harus dikurangi (Sagala, 2008: 45).

2.3.2 Komponen-Komponen Model Inkuiri

Walaupun dalam praktiknya aplikasi model pembelajaran inkuiri sangat beragam, tergantung pada situasi dan kondisi sekolah, namun dapat disebutkan bahwa pembelajaran dengan model inkuiri memiliki 5 komponen yang umum yaitu *Question*, *Student Engagement*, *Cooperative Interaction*, *Performance Evaluation*, dan *Variety of Resources* (Garton, 2005).

1. *Question* (Pertanyaan) Pembelajaran biasanya dimulai dengan sebuah pertanyaan pembuka yang memancing rasa ingin tahu peserta didik dan atau keingintahuan peserta didik akan suatu fenomena. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya. Selanjutnya, pendidik menyampaikan pertanyaan inti atau masalah inti yang harus dipecahkan oleh peserta didik. Untuk menjawab pertanyaan ini—sesuai dengan Taxonomy Bloom—peserta didik dituntut untuk melakukan beberapa langkah seperti evaluasi, sintesis, dan analisis.
2. *Student Engagement* (keterlibatan peserta didik). Metode *inquiry*, keterlibatan aktif peserta didik merupakan suatu keharusan sedangkan peran pendidik adalah sebagai fasilitator.
3. *Cooperative Interaction*. Peserta didik diminta untuk berkomunikasi, bekerja berpasangan atau dalam kelompok, dan mendiskusikan berbagai gagasan.
4. *Performance Evaluation*. Saat menjawab permasalahan, biasanya peserta didik diminta untuk membuat sebuah produk yang dapat menggambarkan pengetahuannya mengenai permasalahan yang sedang dipecahkan. Bentuk produk ini dapat berupa slide presentasi, grafik, poster, karangan, dan lain-lain. Melalui produk-produk ini pendidik melakukan evaluasi.
5. *Variety of Resources*. Peserta didik dapat menggunakan bermacam-macam sumber belajar, misalnya buku teks, website, televisi, video, poster, wawancara dan lain-lain.

2.3.3 Prinsip-Prinsip Pembelajaran Inkuiri

Menurut Sanjaya, (2007: 199) pembelajaran inkuiri ini menekankan kepada pengembangan mental (intelektual) peserta didik. Perkembangan mental (intelektual) itu menurut Piaget dipengaruhi oleh empat faktor, yaitu *maturational*, *physical experience*, *social experience*, dan *equilibration*.

1. *Maturation* atau kematangan adalah proses perubahan fisiologis dan anatomis, yaitu proses pertumbuhan fisik, yang meliputi pertumbuhan tubuh, pertumbuhan otak, dan pertumbuhan sistem saraf.
2. *Physical experience* adalah tindakan-tindakan fisik yang dilakukan individu terhadap benda-benda yang ada di lingkungan sekitarnya. Aksi atau tindakan fisik yang dilakukan pada akhirnya akan bisa ditransfer menjadi gagasan-gagasan atau ide-ide.
3. *Sosial experience* adalah aktifitas dalam berhubungan dengan orang lain. Melalui pengalaman sosial, anak bukan hanya dituntut untuk mempertimbangkan atau mendengarkan pandangan orang lain, tetapi juga akan menumbuhkan kesadaran bahwa ada aturan lain disamping aturannya sendiri.
4. *Equilibration* adalah proses penyesuaian antara pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan baru yang ditemukannya. Ada halnya anak dituntut untuk memperbaharui pengetahuan yang sudah terbentuk setelah ia menemukan informasi baru yang tidak sesuai.

Atas dasar penjelasan di atas, maka dalam penggunaan strategi pembelajaran inkuiri terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan oleh setiap pendidik.

Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut.

1. Berorientasi pada pengalaman intelektual.

Tujuan utama berdasarkan strategi inkuiri adalah pengembangan kemampuan berpikir. Dengan demikian, strategi pembelajaran ini selain berorientasi kepada hasil belajar juga berorientasi pada proses belajar. Oleh karena itu, kriteria keberhasilan berdasarkan proses pembelajaran dengan menggunakan strategi inkuiri bukan ditentukan oleh sejauh mana peserta didik mampu menguasai materi pelajaran, akan tetapi sejauh mana peserta didik beraktifitas mencari dan menemukan suatu gagasan yang pasti dan dapat dipertanggungjawabkan.

2. Prinsip interaksi.

Proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses interaksi, baik interaksi antara peserta didik maupun interaksi peserta didik dengan pendidik, bahkan

interaksi antara peserta didik dengan lingkungan. Pembelajaran sebagai proses interaksi berarti menempatkan pendidik bukan sebagai sumber belajar, tetapi sebagai pengatur lingkungan atau pengatur interaksi itu sendiri. Pendidik perlu mengarahkan agar peserta didik bisa mengembangkan kemampuan berpikirnya melalui interaksi mereka. Kemampuan pendidik untuk mengatur interaksi memang bukanlah pekerjaan yang mudah. Sering pendidik terjebak oleh kondisi yang tidak tepat mengenai proses interaksi itu sendiri. Misalnya, interaksi hanya terjadi pada peserta didik yang memiliki kemampuan bicara saja walaupun pada kenyataannya pemahaman peserta didik tentang substansi permasalahan yang dibicarakan kurang atau pendidik justru meninggalkan peran sebagai pengatur interaksi itu sendiri.

3. Prinsip bertanya.

Peran pendidik yang harus dilakukan dalam menggunakan strategi pembelajaran inkuiri adalah pendidik sebagai penanya. Sebab, kemampuan peserta didik untuk menjawab setiap pertanyaan pada dasarnya sudah merupakan sebageian berdasarkan proses berpikir. Oleh sebab itu, kemampuan pendidik untuk bertanya dalam setiap langkah inkuiri sangat diperlukan. Berbagai jenis dan tehnik bertanya perlu dikuasai oleh setiap pendidik, apakah itu bertanya hanya sekedar untuk meminta perhatian peserta didik, bertanya untuk melacak, bertanya untuk mengembangkan kemampuan, atau bertanya untuk menguji.

4. Prinsip belajar untuk berpikir

Belajar bukan hanya mengingat sejumlah fakta, akan tetapi belajar adalah proses berpikir (*learning how to think*), yaitu proses mengembangkan potensi

seluruh otak, baik otak kiri maupun otak kanan, baik otak reptile, otak limbic, maupun otak neokorteks. Pembelajaran berpikir adalah pemanfaatan dan penggunaan otak secara maksimal. Belajar hanya cenderung memanfaatkan otak kiri, misalnya dengan memaksa anak untuk berpikir logis dan rasional, akan membuat anak dalam posisi “kering dan hampa”. Oleh karena itu, belajar berpikir logis dan rasional perlu didukung oleh pergerakan otak kanan, misalnya dengan memasukkan unsur-unsur estetika dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan menggairahkan.

5. Prinsip Keterbukaan

Belajar adalah suatu proses mencoba berbagai kemungkinan. Segala sesuatu mungkin saja terjadi. Oleh sebab itu, anak perlu diberikan kebebasan untuk mencoba sesuai dengan perkembangan kemampuan logika dan nalarnya. Pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang menyediakan berbagai kemungkinan sebagai hipotesis yang harus dibuktikan kebenarannya. Tugas pendidik adalah menyediakan ruang untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik mengembangkan hipotesis dan secara terbuka membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukannya.

2.3.4 Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran Inkuiri

Sanjaya (2007: 206-207) menyatakan beberapa keunggulan dan kelemahan berdasarkan model pembelajaran inkuiri. Beberapa keunggulan dan kelemahan dinyatakan sebagai berikut:

a. Keunggulan Model Pembelajaran Inkuiri

Model pembelajaran inkuiri mempunyai keunggulan sebagai berikut.

- (1) Menekankan pada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang, sehingga pembelajaran melalui model ini dianggap lebih bermakna.
- (2) Memberikan ruang kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka.
- (3) Inkuiri merupakan model pembelajaran yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat pengalaman.
- (4) Inkuiri dapat melayani kebutuhan peserta didik yang memiliki kemampuan di atas rerata. Artinya, peserta didik yang memiliki kemampuan belajar bagus tidak akan terhambat oleh peserta didik yang lemah dalam belajar.

b. Kelemahan Model Pembelajaran Inkuiri

Model pembelajaran inkuiri juga mempunyai beberapa kelemahan sebagai berikut.

- (1) Mengalami kesulitan dalam mengontrol kegiatan dan keberhasilan peserta didik.
- (2) Sulit dalam merencanakan pembelajaran oleh karena terbentur kebiasaan peserta didik dalam belajar.
- (3) Perlu waktu yang panjang sehingga pendidik kesulitan dalam menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan.

- (4) Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan peserta didik menguasai materi pelajaran, maka model pembelajaran inkuiri akan sulit diimplementasikan oleh setiap pendidik.

2.4 Model Pembelajaran Inkuiri Sosial

2.4.1 Pengertian Model Pembelajaran Inkuiri Sosial

Pembelajaran berdasarkan inquiry merupakan seni penciptaan situasi-situasi sedemikian rupa sehingga siswa mengambil peran sebagai ilmuwan. Dalam situasi-situasi ini siswa berinisiatif untuk mengamati dan menanyakan gejala alam, mengajukan penjelasan-penjelasan tentang apa yang mereka lihat, merancang dan melakukan pengujian untuk menunjang atau menentang teori-teori mereka, menganalisis data, menarik kesimpulan dari data eksperimen, merancang dan membangun model, atau setiap kontribusi dari kegiatan tersebut di atas.

Awalnya strategi pembelajaran inkuiri banyak diterapkan dalam ilmu-ilmu alam (*natural science*). Namun demikian, para ahli pendidikan ilmu sosial mengadopsi strategi inkuiri yang kemudian dinamakan inkuiri sosial. Hal ini didasarkan pada asumsi pentingnya pembelajaran IPS pada masyarakat yang semakin cepat berubah.

Hamalik (2009: 219) mengemukakan:

- Pengajaran inkuiri dibentuk atas dasar diskoveri, sebab seorang siswa harus menggunakan kemampuannya berdiskoveri dan kemampuan lainnya. Dalam inkuiri, seseorang bertindak sebagai seorang ilmuwan (*scientist*), melakukan eksperimen, dan mampu melakukan proses berinkuiri, adalah sebagai berikut:
- a. mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang gejala alami;
 - b. merumuskan masalah-masalah;
 - c. merumuskan hipotesis-hipotesis;

- d. merancang pendekatan investigatif yang meliputi eksperimen;
- e. melaksanakan eksperimen;
- f. mensintesisakan pengetahuan; dan
- g. memiliki sikap ilmiah, antara lain objektif, ingintahu, keterbukaan, menginginkan dan menghormati model-model teoritis, serta bertanggung jawab.

Savage dan Armstrong, (1996) mengembangkan pendekatan inkuiri sebagai salah satu bagian berdasarkan upaya pendidik dalam membantu para peserta didik sekolah dasar meningkatkan keterampilan berpikir. Inkuiri (*inquiry*) dalam bahasa Indonesia berarti pertanyaan atau pemeriksaan. Inkuiri dalam konteks IPS tidak hanya sekedar berarti pertanyaan atau pemeriksaan, melainkan lebih jauh pada pengertian tersebut. Berkenaan dengan pendidikan IPS ini, Jarolimek, (1986: 72) mengemukakan penjelasannya sebagai berikut.

The major goal of inquiry-oriented teaching is to develop in pupils those attitudes and Skills that will enable them to be independent problem solver. This involves more than simply knowing where to go to get needed information. It requires an attitude of curiosity, the ability to analyze a problem, the ability to make and test "hunches" (hypotheses), and the ability to use information in validating conclusions. Inquiry always involves a search for information that is problem related, such problem being in part generated by the pupils themselves.

Menurut pendapat di atas bahwa rumusan pengertian inkuiri itu tidak hanya terbatas kepada pertanyaan atau pemeriksaan, melainkan meliputi pula proses penelitian, keingintahuan, analisa, sampai kepada penarikan kesimpulan tentang hal-hal yang diperiksa atau diteliti. Pendidikan IPS, wawasan inkuiri ini diarahkan kepada kemampuan anak didik berpikir kritis dan menjadi orang yang secara bebas dapat memecahkan sendiri masalah yang dihadapinya. Selanjutnya Menurut Joyce, (2000: 98) inkuiri sosial merupakan strategi pembelajaran berdasarkan kelompok sosial (*social family*) subkelompok konsep masyarakat

(*concept of society*). Sub kelompok ini didasarkan pada asumsi bahwa strategi pendidikan bertujuan untuk mengembangkan anggota masyarakat ideal yang dapat hidup dan dapat mempertinggi kualitas kehidupan masyarakat. Oleh karena itulah peserta didik harus diberi pengalaman yang memadai bagaimana caranya memecahkan persoalan-persoalan yang muncul di masyarakat. Melalui pengalaman itulah setiap individu akan dapat membangun pengetahuan yang berguna bagi diri dan masyarakatnya.

Inkuiri sosial dapat dipandang sebagai suatu strategi pembelajaran yang berorientasi kepada pengalaman peserta didik. Joyce dan Weil, (2000: 310) menjelaskan:

for more than a decade, "inquiry" has been one of the rallying cries of educational reformers. However, the term has actually had different meanings to its users. To some, inquiry has meant a general position toward child-centered learning and has referred to building most facets of education around the natural inquiry of the child. To others, it has meant the use of the modes of inquiry of the academic disciplines as teaching models.

Lebih berdasarkan satu abad istilah inkuiri mengandung makna sebagai salah satu usaha kearah pembaruan pendidikan. Namun demikian, istilah inkuiri sering digunakan dalam bermacam-macam arti. Ada yang menggunakannya berhubungan dengan strategi mengajar yang berpusat pada peserta didik, ada juga yang menghubungkan istilah inkuiri dengan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menemukan dan merefleksikan sifat-sifat kehidupan sosial, terutama untuk melatih peserta didik agar hidup mandiri dalam masyarakatnya.

Terdapat tiga karakteristik pengembangan strategi inkuiri sosial. *Pertama*, adanya aspek (masalah) sosial dalam kelas yang dianggap penting dan dapat mendorong

terciptanya diskusi kelas. *Kedua*, adanya rumusan hipotesis sebagai fokus untuk inkuiri. *Ketiga*, penggunaan sebagai pengujian hipotesis. Berdasarkan karakteristik inkuiri seperti yang telah diuraikan di atas, maka tampak inkuiri sosial pada dasarnya tidak berbeda dengan inkuiri pada umumnya. Perbedaannya terletak pada masalah yang dikaji adalah masalah-masalah sosial atau masalah kehidupan masyarakat.

Proses belajar untuk memperoleh pengetahuan digunakan oleh peserta didik untuk memperoleh fakta-fakta, konsep-konsep, dan generalisasi yang dibutuhkan untuk membuat keputusan (Banks, 1985: 67). Mengenai keterlaksanaan model, paling tidak ada tiga hal yang dapat dikemukakan. *Pertama*, model mengajarkan kepada peserta didik untuk berpikir reflektif tentang masalah sosial yang penting. *Kedua*, model tersebut menekankan pentingnya pelajaran ilmu-ilmu sosial dalam upaya mengembangkan pemecahan masalah sosial yang penting. *Ketiga*, dengan demikian maka struktur dan cara inkuiri dan disiplin ilmu-ilmu sosial dapat digunakan dalam bidang-bidang yang menjadi kepentingan manusia.

Menurut Joice dan Weil, (2000: 62-74) model *social inquiry* ini dilakukan melalui enam tahap yaitu orientasi, hipotesis, definisi, eksplorasi, evidensi, dan generalisasi. Model ini menurut Joice dan Weil tidak dapat diterapkan pada semua jenjang pendidikan, lebih ditekankan pada jenjang pendidikan menengah ke atas. Hal ini dapat dipahami, sebab *hypothetical solutions* hanya dapat dilakukan pada peserta didik sekolah menengah yang taraf berpikirnya sudah sampai pada fase abstrak. Bertolak belakang berdasarkan pendapat Joice dan Weil ini, Banks (1985: 81) menyatakan bahwa pembelajaran melalui model

inkuiri sosial ini dapat dilakukan sejak peserta didik berada pada jenjang sekolah dasar, hanya penekanannya tidak pada langkah-langkah inkuiri melainkan lebih kepada memperkenalkan fakta, konsep, dan generalisasi. Ketiga hal ini dikembangkan melalui strategi bertanya, artinya dalam proses pembelajaran peserta didik dikondisikan untuk bertanya sehingga kemampuan berpikir kritis sudah mulai dikembangkan sejak pendidikan dasar dan kemampuan sosial inkuiri dikembangkan lebih lanjut pada jenjang yang lebih tinggi.

Melalui pembelajaran inkuiri sosial diharapkan peserta didik mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, mampu memahami konsep-konsep IPS dengan baik dan sekaligus menanamkan sikap ilmiah kepada peserta didik. Melalui pelatihan keterampilan berpikir secara teratur dan kontinu yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual anak, akan mampu memberikan bekal kemampuan memadai bagi anak, baik untuk bekal hidupnya kelak di masyarakat maupun untuk melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi.

Menurut Bruce Joyce, inkuiri sosial merupakan strategi pembelajaran berdasarkan kelompok sosial (*social family*) subkelompok konsep masyarakat (*concept of society*). Subkelompok ini didasarkan pada asumsi bahwa metode pendidikan bertujuan untuk mengembangkan anggota masyarakat ideal yang dapat hidup dan dapat mempertinggi kualitas kehidupan masyarakat. Karena itulah peserta didik harus diberi pengalaman yang memadai bagaimana caranya memecahkan persoalan-persoalan yang muncul di masyarakat. Melalui pengalaman itulah setiap individu akan dapat membangun pengetahuan yang

berguna bagi diri dan masyarakatnya. Inkuiri sosial dapat dipandang sebagai suatu strategi pembelajaran yang berorientasi kepada pengalaman peserta didik.

2.4.2 Tahapan Pembelajaran Inkuiri Sosial

Menurut Sanjaya, (2006: 145) tahapan proses pembelajaran inkuiri sosial dapat dilaksanakan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut.

1. Tahap Orientasi

Langkah yang pertama ini dimaksudkan untuk membina suasana/iklim pembelajaran yang responsif. Pendidik mengkondisikan agar peserta didik pada langkah ini siap melaksanakan proses pembelajaran, pendidik merangsang dan mengajak peserta didik untuk berpikir memecahkan masalah. Langkah orientasi merupakan langkah yang sangat penting. Keberhasilan pembelajaran inkuiri sosial sangat tergantung pada kemauan peserta didik untuk beraktivitas menggunakan kemampuannya dalam memecahkan masalah tanpa kemauan dan kemampuan itu tak mungkin proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar.

Beberapa hal yang dapat dilakukan dalam tahapan orientasi ini adalah (a) menjelaskan topik, tujuan dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik; (b) menjelaskan pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan. Tahap ini dijelaskan langkah-langkah inkuiri serta tujuan setiap langkah, mulai berdasarkan langkah merumuskan masalah sampai dengan merumuskan kesimpulan; dan (c) menjelaskan pentingnya topik dan kegiatan belajar. Hal ini dilakukan dalam rangka memberikan motivasi belajar peserta didik.

2. Tahap Merumuskan Masalah

Merumuskan masalah merupakan langkah membawa peserta didik pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang peserta didik untuk berpikir memecahkan teka-teki itu. Dikatakan teka-teki dalam rumusan masalah yang ingin dikaji disebabkan masalah itu tentu ada jawabannya, dan peserta didik didorong untuk mencari jawaban yang tepat. Proses mencari jawaban itulah yang sangat penting dalam strategi inkuiri, oleh sebab itu melalui proses tersebut peserta didik akan memperoleh pengalaman yang sangat berharga sebagai upaya mengembangkan mental melalui proses berpikir. Dengan demikian, teka-teki yang menjadi masalah dalam berinkuiri adalah teka-teki yang mengandung konsep yang jelas yang harus dicari dan ditemukan. Ini penting dalam pembelajaran inkuiri.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merumuskan masalah yaitu (a) masalah hendaknya dirumuskan sendiri oleh peserta didik. Peserta didik akan memiliki motivasi belajar yang tinggi manakala dilibatkan dalam merumuskan masalah yang hendak dikaji. Dengan demikian, pendidik sebaiknya tidak merumuskan sendiri masalah pembelajaran, pendidik hanya memberikan topik yang akan dipelajari, sedangkan bagaimana rumusan masalah yang sesuai dengan topik yang telah ditentukan sebaiknya diserahkan kepada peserta didik; (b) masalah yang dikaji adalah masalah yang mengandung teka-teki yang jawabannya pasti. Artinya, pendidik perlu mendorong agar peserta didik dapat merumuskan masalah yang menurut pendidik jawaban sebenarnya sudah ada, tinggal peserta didik mencari dan mendapatkan jawabannya secara pasti; dan (c) konsep-konsep

dalam masalah adalah konsep-konsep yang sudah diketahui terlebih dahulu oleh peserta didik. Artinya, sebelum masalah itu dikaji lebih jauh melalui proses inkuiri, pendidik perlu yakin terlebih dahulu bahwa peserta didik sudah memiliki pemahaman tentang konsep-konsep yang ada dalam rumusan masalah. Jangan harapkan peserta didik dapat melakukan tahapan inkuiri selanjutnya, manakala ia belum paham konsep-konsep yang terkandung dalam rumusan masalah.

3. Tahap Merumuskan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara berdasarkan suatu permasalahan yang sedang dikaji. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu diuji kebenarannya. Kemampuan atau potensi individu untuk berpikir pada dasarnya sudah dimiliki sejak individu itu lahir. Potensi berpikir itu dimulai berdasarkan kemampuan setiap individu untuk menebak atau mengira-ngira (berhipotesis) berdasarkan suatu permasalahan. Manakala individu dapat membuktikan tebakannya, maka ia akan sampai pada posisi yang bisa mendorong untuk berpikir lebih lanjut. Oleh sebab itu, potensi untuk mengembangkan kemampuan menebak pada setiap individu harus dibina.

Salah satu cara yang dapat dilakukan pendidik untuk mengembangkan kemampuan menebak (berhipotesis) pada setiap anak adalah (dengan mengajukan berbagai pertanyaan yang dapat mendorong peserta didik untuk dapat merumuskan jawaban sementara atau dapat merumuskan berbagai perkiraan kemungkinan jawaban dan suatu permasalahan yang dikaji. Perkiraan sebagai hipotesis bukan sembarang perkiraan, tetapi harus memiliki landasan berpikir yang kokoh, sehingga hipotesis yang dimunculkan itu bersifat rasional dan logis.

Kemampuan berpikir logis itu sendiri akan sangat dipengaruhi oleh kedalaman wawasan yang dimiliki serta keluasan pengalaman. Dengan demikian, setiap individu yang kurang mempunyai wawasan akan sulit mengembangkan hipotesis yang rasional dan logis.

4. Tahap Mengumpulkan Data

Mengumpulkan data adalah aktivitas menjangkau informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Strategi pembelajaran inkuiri, mengumpulkan data merupakan proses mental yang sangat penting dalam pengembangan intelektual.

Proses pengumpulan data bukan hanya memerlukan motivasi yang kuat dalam belajar, akan tetapi juga membutuhkan ketekunan dan kemampuan menggunakan potensi berpikirnya. Oleh sebab itu, tugas dan peran pendidik dalam tahapan ini adalah mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mendorong peserta didik untuk berpikir mencari informasi yang dibutuhkan. Sering terjadi kemacetan berinkuiri adalah manakala peserta didik tidak apresiatif terhadap pokok permasalahan. Tidak apresiatif itu biasanya ditunjukkan oleh gejala-gejala ketidakbergairahan dalam belajar. Manakala pendidik menemukan gejala-gejala semacam ini, maka pendidik hendaknya secara terus-menerus memberikan dorongan kepada peserta didik untuk belajar melalui penyuguhan berbagai jenis pertanyaan secara merata kepada seluruh peserta didik sehingga mereka terangsang untuk berpikir.

5. Tahap Menguji Hipotesis

Proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. Yang terpenting dalam menguji hipotesis adalah mencari tingkat keyakinan peserta didik atas jawaban yang diberikan. Disamping itu, menguji hipotesis juga berarti mengembangkan kemampuan berpikir rasional. Artinya, kebenaran jawaban yang diberikan bukan hanya berdasarkan argumentasi, akan tetapi harus didukung oleh data yang ditemukan dan dapat dipertanggungjawabkan.

6. Tahap Merumuskan kesimpulan

Proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Merumuskan kesimpulan merupakan gongnya dalam proses pembelajaran. Sering terjadi, oleh karena banyaknya data yang diperoleh, menyebabkan kesimpulan yang dirumuskan tidak fokus terhadap masalah yang hendak dipecahkan. Karena itu, untuk mencapai kesimpulan yang akurat sebaiknya pendidik mampu menunjukkan pada peserta didik data mana yang relevan.

Prinsip reaksi pendidik dalam penerapan inkuiri sosial adalah membantu peserta didik dalam berinkuiri dan menjelaskan posisi. Juga membantu peserta didik dalam memperbaiki metode kerjanya dan dalam melaksanakan rencananya. Sistem sosialnya adalah agak tersruktur, dimana pendidik sebagai pemrakarsa inkuiri dan melihat fase-fase yang dilalui peserta didik. Sistem yang mendukung adalah keterbukaan dan tersedianya perpustakaan serta sumber-sumber yang kaya

informasi di masyarakat merupakan salah satu kebutuhan dalam melaksanakan model ini.

Selanjutnya sintak model pembelajaran inkuiri sosial yang digunakan pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2.2 sebagai berikut.

Tabel 2.2 Sintak Model Pembelajaran Inkuiri Sosial

No	Tahapan	Pendidik	Peserta Didik
1	Tahap Observasi	Mengkondisikan dan merancang peserta didik untuk berpikir memecahkan masalah, menjelaskan topik, tujuan dan kreativitas yang diharapkan dari peserta didik.	Dikondisikan siap melaksanakan proses pembelajaran
2	Tahap merumuskan masalah	Membawa peserta didik pada suatu permasalahan (LKS) Membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok diskusi	Mencoba merumuskan masalah
3	Tahap merumuskan hipotesis	Pendidik mengajukan berbagai pertanyaan untuk menggambarkan kemampuan peserta didik menebak/berpikir.	Peserta didik merumuskan jawaban sementara (perkiraan kemungkinan jawaban dari permasalahan yang dikaji)
4	Tahap mengumpulkan data	Mengarahkan pada peserta didik untuk membentuk kelompoknya dan mulai berdiskusi (mengumpulkan data) Pendidik berkeliling dan mengamati pelaksanaan diskusi dan membantu peserta didik yang mengalami kesulitan	Menerima lembar LKS dan mulai diskusi (mengumpulkan data dari berbagai nara sumber)
5	Tahap Menguji hipotesis	Pendidik bertanya jawab tentang permasalahan yang sulit Mempersiapkan peserta didik untuk dapat presentasi dari hasil diskusi	Melakukan presentasi dari hasil diskusi
6	Tahap memberikan kesimpulan	Pendidik memberikan kesimpulan dan memberikan tes	Menyimak kesimpulan dan melaksanakan tes

2.5 Konsep Kreatifitas

2.5.1 Pengertian Kreatifitas

Kreatifitas yaitu berasal berdasarkan kata "kreatif" yang berarti mempunyai kemampuan untuk mencipta. Untuk memahami arti istilah kreatifitas seperti yang digunakan para psikolog, pengkajian pengertian istilah ini terdapat banyak arti kreatifitas yang terpopuler, diantaranya yang sering digunakan oleh para psikolog adalah sebagai berikut.

1. Salah satu arti kreatifitas yang paling populer menekankan pembuatan sesuatu yang baru dan berbeda. Kebanyakan orang menganggap bahwa kreatifitas dapat dinilai melalui hasil atau apa saja yang diciptakan seseorang, akan tetapi kreatifitas tidak selalu membuahkan hasil yang dapat diamati dan dinilai.
2. Konsep kreatifitas yang kedua yang populer menyatakan bahwa apa saja yang diciptakan selalu baru dan berbeda berdasarkan yang telah ada dan karenanya unik. Terdapat banyak bukti bahwa konsep ini tidak benar atau hanya benar sebagian. Diakui bahwa semua kreatifitas mencakup gabungan berdasarkan gagasan atau produk.
3. Gagasan yang keempat berdasarkan kreatifitas adalah ia merupakan proses mental yang unik, sesuatu yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinal.
4. Kreatifitas dianggap sinonim dengan kecerdasan yang tinggi. Keyakinan ini telah diperkuat dengan produk lama merupakan dasar bagi yang baru kenyataan bahwa dengan IQ yang sangat tinggi disebut jenius, istilah yang oleh orang awam disamakan dengan kreatifitas.

5. Kreativitas yaitu sepercik kejeniusan yang diwariskan pada seseorang dan tidak ada kaitannya dengan belajar atau lingkungan menyatakan bahwa orang kreatif merupakan sarana konsep.
6. Kreatifitas umumnya dianggap merupakan bentuk permainan mental. Goldner telah mengatakan bahwa kreatifitas merupakan kegiatan otak yang teratur, komprehensif dan imajinatif menuju suatu hasil yang orisinal.

Menurut Munandar (1992: 47), kreatifitas adalah suatu kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada sebelumnya atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Supriyadi dalam Rachmawati dan Kurnia, (2005: 15), mengutarakan bahwa kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreatifitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya ekalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, deveransiasi dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Menurut Rhodes, kreatifitas didefenisikan sebagai *person, process, press product*. Keempat P ini saling berkaitan, yaitu pribadi (*person*) yang kreatif yang melibatkan diri dalam proses (*process*) kreatif dan dengan dorongan dan dukungan (*press*) berdasarkan lingkungan, menghasilkan Produk (*product*) kreatif. Menurut David Campbell dalam Ambarjaya, (2012: 35) kreatifitas adalah suatu ide atau pemikiran manusia yang bersifat inovatif, berdaya guna,

dan dapat dimengerti. Drevdhal dalam Ambarjaya, (2012: 35) kreatifitas adalah kemampuan seseorang menghasilkan gagasan baru, berupa kegiatan atau sintesis pemikiran yang mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat dikatakan bahwa makna kreatifitas adalah menciptakan sesuatu produk yang baru, mengkonstruksi ide, berpikir kreatif atau gagasan-gagasan yang dapat diterapkan dalam menyelesaikan suatu masalah serta menjadi sesuatu yang bermanfaat, dalam proses belajar. Ada bermacam teori tentang kreatifitas dan masing-masing menekankan pada aspek yang berbeda dan setiap aspek saling mempengaruhi satu sama lain.

Seperti dalam pembelajaran IPS dimana peserta didik diminta untuk menemukan suatu permasalahan dan mengkaji masalah tersebut, mencari data dan membahasnya, kemudian menampilkan hasilnya dalam bentuk *show case*, yang tentunya akan melahirkan ide-ide dan kreatifitas peserta didik yang cukup tinggi.

Menurut para ahli psikologi selain prestasi belajar salah satu dari semua proses mental manusia yang menjadi prioritas dalam studi ilmiah atau penelitian adalah kreatifitas. Menurut Talajan, (2012: 9) “Para ahli psikologi telah menyadari bahwa manusia bukan semata-mata penerima informasi dan memecahkan permasalahan yang diberikan kepadanya, tetapi manusia adalah makhluk kreatif yang kemampuan kreatifnya harus dikembangkan sepenuhnya melalui proses belajar mengajar”.

Melalui pembelajaran model inkuiri sosial anak diharapkan akan menjadi peserta didik yang kreatif yang dapat berinovasi menciptakan sesuatu yang baru sehingga anak menunjukkan kemauannya dalam proses pembelajaran. Kreatifitas adalah sebagai kemampuan mental untuk mencipta, melahirkan sesuatu yang baru berupa gagasan-gagasan, ide, atau karya baru yang didasarkan pada kemampuan melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada, dan ciptaan itu bermanfaat bagi kualitas kehidupan manusia.

2.5.2 Ciri-Ciri Kreatifitas

Diuraikan oleh Munandar (1992: 51 dan 91), ciri-ciri kreatifitas yang berkaitan dengan perkembangan afektif adalah sebagai berikut.

1. Rasa ingin tahu, peserta didik terdorong untuk mengetahui sesuatu lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang, obyek, dan situasi serta peka dalam pengamatan dan selalu ingin mengetahui atau meneliti.
2. Bersifat imajinatif, peserta didik mampu memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi, menggunakan khayalan, tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.
3. Merasa tertantang oleh kemajemukan, peserta didik terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit dan lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit.
4. Berani mengambil resiko, Peserta didik berani memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik dan tidak ragu-ragu karena ketidakjelasan, hal-hal yang tidak konvensional atau yang kurang terstruktur.
5. Sifat menghargai, peserta didik dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup dan mampu menghargai bakatnya sendiri yang sedang berkembang.

Sehubungan dengan ciri-ciri di atas peserta didik yang memiliki kreatifitas berarti rasa ingin tahunya tinggi, memiliki imajinasi, merasa tertantang oleh kemajemukan, berani mengambil resiko serta memiliki sifat menghargai baik pendidik, karyanya dan bakat yang dimilikinya. Upaya peningkatan kreatifitas

merupakan tujuan yang diharapkan, dengan pembelajaran inkuiri sosial tersebut kreatifitas anak akan dapat diterapkan karena memang dalam pembelajaran ini dituntut suatu kreativitas yang dapat menggali ide-ide kreatif, menciptakan sesuatu yang baru (orisinil) yang berbeda dengan yang lain.

Konsep dasar kreatifitas berdasar 4 P menurut Rhodes dalam Afifah, (2007) yaitu pribadi, pendorong, proses, dan produk yang menurut para ahli dapat membantu mengembangkan kreatifitas anak jika diterapkan secara benar. Pada dasarnya setiap anak memiliki kreatifitas, hanya saja tidak semua anak bisa mengembangkan kreatifitasnya dengan benar. Untuk itu, diperlukan peran orang tua dalam mengembangkan kreatifitas anaknya. Penjelasan 4 P menurut Rhodes adalah sebagai berikut.

1. Pribadi, kreatifitas adalah ungkapan keunikan individu dalam berinteraksi dengan lingkungan. Berdasarkan pribadi yang unik inilah diharapkan timbul ide-ide dan produk-produk yang inovatif.
2. Pendorong, untuk mewujudkan bakat dan kreatif peserta didik diperlukan dorongan dan dukungan berdasarkan lingkungan (motivasi eksternal) yang berupa apresiasi, dukungan, pemberian penghargaan, pujian insentif, dan dorongan berdasarkan dalam diri peserta didik sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung.
3. Proses, untuk mengembangkan kreatifitas peserta didik, ia perlu diberi kesempatan untuk menyibukkan diri secara aktif. Pendidik hendaknya dapat merangsang peserta didik untuk melibatkan dirinya dalam berbagai kegiatan yang kreatif, seperti dalam pembelajaran portopolio, yang penting adalah memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif.
4. Produk, kondisi yang memungkinkan peserta didik menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan yaitu sejauh mana kondisi itu mendorong peserta didik untuk melibatkan dirinya dalam proses kesibukan atau kegiatan yang kreatif.

2.5.3 Teori-Teori Kreatifitas

Afifah, (2007) mengemukakan bahwa akses terhadap bidang (*access to afield*) dapat dilakukan dengan cara memberikan pengakuan terhadap kreatifitas seseorang yang sedang berkarya dibidangnya, membina hubungan baik dengan para pakar dan orang yang relevan dibidangnya, membantu individu yang menunjukkan individu yang menunjukkan minat dan bakat kreatifnya dibidang seni, membina hubungan dengan lembaga-lembaga terkait melalui programnya. Teori yang melandasi pengembangan kreatifitas, menurut Basuki, (2010) dapat dibedakan menjadi tiga sebagai berikut.

2.5.3.1 Teori Psikoanalisis

Pribadi yang kreatif dipandang sebagai seorang yang pernah mengalami traumatis, yang dapat memunculkan gagasan-gagasan yang disaberdasarkan, serta bercampur menjadi satu antara pemecahan yang inovatif dan trauma. Teori ini berdiri berdasarkan.

a. Teori Sigmund Freud

Freud menjelaskan proses kreatif dan mekanisme pertahanan (*defence machanism*), Freud percaya bahwa, meskipun kebanyakan mekanisme pertahanan menghambat tindakan kreatif, namun mekanisme sublimasi justru merupakan penyebab utama kreatifitas

b. Teori Ernst Kris

Ernst Kris (1900-1957) menekankan bahwa mekanisme pertahanan regresi (beralih keprilaku sebelumnya yang akan memberi kepuasan, jika prilaku

sekarang tidak tidak berhasil atau tidak memberi kepuasan) juga sering muncul dalam tindakan kreatif.

c. Teori Carl Jung

Carl Jung (1875-1967) percaya bahwa dalam ketidaksadaran (ketidaksadaran kolektif) memainkan peranan yang amat penting dalam pemunculan kreatifitas tingkat tinggi. Berdasarkan ketidaksadaran kolektif ini timbul penemuan, teori, seni dan karya-karya baru lainnya.

2.5.3.2 Teori Humanistik

Teori Humanistik melihat kreatifitas sebagai hasil berdasarkan kesehatan psikologis pada tingkat tinggi, teori humanistik meliputi.

a. Teori Maslow

Abraham Maslow dalam (Basuki, 2010) berpendapat bahwa manusia mempunyai naluri-naluri dasar yang menjadi nyata sebagai kebutuhan yaitu kebutuhan fisik atau biologis, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan akan rasa memiliki (*sense of belonging*) dan cinta, kebutuhan akan penghargaan dan harga diri, kebutuhan aktualisasi atau perwujudan diri, kebutuhan estetik. Kebutuhan-kebutuhan tersebut mempunyai urutan hierarki. Keempat kebutuhan pertama disebut kebutuhan “*deficiency*”. Kedua kebutuhan berikutnya (aktualisasi diri dan estetik atau transendensi) disebut kebutuhan “*being*”. Proses perwujudan diri berkait erat dengan kreatifitas. Bila bebas berdasarkan neurosis, orang yang mewujudkan dirinya mampu memusatkan dirinya pada yang hakiki.

b. Teori Rogers

Carl Rogers (dalam Basuki, 2010), tiga kondisi internal berdasarkan pribadi yang kreatif yaitu keterbukaan terhadap pengalaman, kemampuan untuk menilai situasi patokan pribadi seseorang (*internal locus of evaluation*), kemampuan untuk bereksperimen. Ketiga ciri atau kondisi tersebut merupakan dorongan berdasarkan dalam (*internal press*) untuk berkreasi.

Berdasarkan beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa kreatifitas seseorang dapat timbul berdasarkan psikologis (usaha sadar atau tidak sadar) seseorang, atau berdasarkan pemenuhan kebutuhan yang menghasilkan suatu kreatifitas, dan kreatifitas juga dapat timbul berdasarkan genetik, serta adanya akses terhadap orang-orang disekitarnya. Orang-orang yang kreatif ditandai dengan adanya kemampuan yang luar biasa dalam menyesuaikan diri pada setiap situasi dan melakukan apa yang perlu untuk mencapai suatu tujuan.

2.6 Konsep Berpikir Kritis

2.6.1 Pengertian Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis akan muncul dalam diri peserta didik apabila selama proses belajar di dalam kelas, pendidik membangun pola interaksi dan komunikasi yang lebih menekankan pada proses pembentukan pengetahuan secara aktif oleh peserta didik. Sejalan dengan tujuan tersebut, maka Skenario pembelajaran inkuiri sosial dikemas oleh suatu masalah dan dihadirkan pada permulaan pembelajaran sebelum memperkenalkan konsep yang baru. Dalam proses inkuiri tahap 4, peserta didik dituntut untuk menggunakan keterampilan berpikir untuk menganalisis, mensintesa dan mengevaluasi keterampilan berpikir untuk

menganalisis (Ngalimun, 2012: 37). Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang menekankan pembelajaran bermakna melalui pemecahan masalah yang bersifat *open ended*.

Menurut pandangan Slavin, (2000: 75) dalam proses pembelajaran pendidik hanya semata-mata memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Peserta didik harus membangun pengetahuannya sendiri dengan mendayagunakan otaknya untuk berpikir. Pendidik dapat membantu proses ini, dengan cara-cara membelajarkan, mendesain informasi menjadi lebih bermakna dan lebih relevan bagi kebutuhan peserta didik. Caranya dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan atau menerapkan sendiri ide-ide, dan dengan mengajak mereka agar secara sadar menggunakan strategi-strategi mereka sendiri untuk belajar.

Target akhir pembelajaran adalah terjadinya peristiwa belajar. Belajar sebagai suatu proses aktif, interaktif dan konstruktif terwujud manakala pembelajaran sebagai konteks sosial dan eksternal diterjadikan sebagai mediasi kognitif dan situasi stimulasi. Konteks sosial dimana setiap pembelajar dapat mencipta makna-makna melalui penginteraksian atau pengaitan diri dengan pengetahuan yang telah ada dalam struktur kognitifnya. Pembelajaran sebagai suatu sistem tindakan yang dapat mempertemukan antara dimensi-dimensi pembelajaran dengan dimensi-dimensi belajar. Paradigma ini pula, penggunaan pembelajaran inkuiri sosial dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPS di SMP menjadi sangat relevan dan argumentatif.

Berpikir kritis adalah suatu kecakapan nalar secara teratur, kecakapan sistematis dalam menilai, memecahkan masalah, menarik keputusan, memberikan keyakinan, menganalisis asumsi dan pencarian ilmiah (Sukmadinata, 2004: 177)

Berpikir kreatif adalah suatu kegiatan mental untuk meningkatkan kemurnian (*originality*) dan ketajaman pemahaman (*insight*) dalam mengembangkan sesuatu (*generating*), (Sukmadinata, 2004: 176).

Piaget merupakan salah seorang tokoh yang disebut-sebut sebagai pelopor aliran konstruktivisme. Salah satu sumbangan pemikirannya yang banyak digunakan sebagai rujukan untuk memahami perkembangan kognitif individu yaitu teori tentang tahapan perkembangan individu. Piaget mengemukakan, bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan tilikan berdasarkan pendidik. Pendidik hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal berdasarkan lingkungan.

Menurut Piaget dalam Wadsworth (1981: 10) *“To begin to understand the processes of intellectual organization and adaptation as they were viewed by Piaget, four basic concepts must be grasped. They are the concept of schema, assimilation, accommodation, and equilibration. These concepts are used to explain how and why mental development occurs”*.

Menurut Piaget untuk mulai memahami proses pengaturan dan penyesuaian/adaptasi intelektual ada empat konsep dasar yang harus dipahami, yang juga merupakan tahap-tahap perkembangan kognitif yaitu; konsep skema, asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrasi/keseimbangan. Konsep ini digunakan untuk menjelaskan bagaimana dan mengapa perkembangan mental terjadi.

Anak-anak akan memberikan suatu respon yang stabil terhadap rangsangan dan untuk memperhitungkan banyaknya fenomena yang berhubungan dengan memori maka digunakan istilah Skema. Piaget dalam Wadsworth (1981: 10) mengemukakan bahwa:

“Schemata (the plural of schema) are the cognitive or mental structures by which individuals intellectually adapt to and organize the environment. As structures, schemata are the mental counterparts of biological means of adapting. In much the same way, schemata are structures that adapt and change with mental development”.

Orang dewasa memiliki Skema atau konsep yang berbeda dengan anak-anak. Ketika seorang anak dilahirkan dia akan memiliki beberapa konsep atau Skema atau pemikiran dalam otaknya. Dan ketika dia mulai tumbuh dan berkembang maka konsep pemikiran atau Skema yang dimiliki yang terekam dalam otaknya secara bertahap menjadi meningkat, lebih tergeneralisasikan, dapat membedakan dan semakin tambah dewasa. Cara berpikir anak tidak akan pernah berubah atau berhenti namun dia akan terus berkembang sesuai dengan perkembangannya sampai menjadi dewasa. Saat anak dilahirkan konsep berpikir anak belum terbentuk secara mental dalam arti dimana biasanya kita berpikir, konsep baru terbentuk secara reflek. Anak-anak akan membuat perbedaan yang nyata yang terbatas pada penglihatan di sekitar lingkungannya saja. Karena seorang anak

terus berkembang dan tambah dewasa maka cara berpikirnya akan lebih berbeda, lebih sedikit sensorik dan lebih banyak jumlah yang mereka pahami serta jaringan dalam otaknya semakin kompleks.

Skema adalah struktur perkembangan kognitif yang berubah-ubah dimana skema kognitif orang dewasa berasal dari skema sensor motor anak. Proses yang menyebabkan perubahan tersebut adalah asimilasi dan akomodasi. Menurut Piaget dalam Wadsworth (1981: 14)

“Asimilasi adalah proses kognitif dimana seseorang mengintegrasikan persepsi baru, motorik, atau bahan konseptual kedalam skema atau pola perilaku yang ada. Anak mencoba untuk menyesuaikan peristiwa atau rangsangan baru ke dalam Skemayang dia miliki pada saat itu. Dengan demikian asimilasi dapat ditinjau sebagai proses kognitif yang menempatkan peristiwa stimulus baru ke dalam Skemayang sudah ada.

Proses asimilasi berlangsung sepanjang waktu. Secara sederhana untuk menunjukkan seseorang memproses satu stimulus maka dapat dilihat dari jumlah rangsangan yang diproses terus meningkat. Asimilasi secara teori tidak mengakibatkan perubahan terhadap skema atau cara berpikir anak tetapi mempengaruhi pertumbuhan cara berpikir sehingga merupakan bagian dari perkembangan anak. Menurut Piaget dalam Wadsworth (1981: 14)

“Assimilation is a part of the process by which the individual cognitively adapts to and organizes the environment. The process of assimilation allows for the growth of schemata. It does not account for a change of schemata. We know schemata change. Adult schemata are different from those of children. Piaget accounted for the change of schemata with accommodation”.

Pada saat anak dihadapkan dengan stimulus baru, seorang anak akan mencoba untuk mengasimilasikannya ke dalam konsep yang sudah ada. Terkadang

stimulus tidak dapat ditempatkan atau berasimilasi ke dalam konsep karena tidak sesuai dengan konsep yang telah ada. Ketika konsep tidak cocok dengan konsep yang telah ada maka hal yang dapat dilakukan adalah: (1) membuat konsep baru dimana ia dapat menempatkan stimulus, atau (2) memodifikasi konsep yang ada sehingga stimulus dapat masuk ke dalamnya. Keduanya merupakan bentuk dari proses akomodasi. Menurut Piaget dalam Wadsworth (1981: 15), “akomodasi adalah penciptaan skema baru atau modifikasi dari skema lama. Kedua tindakan menghasilkan perubahan, atau pengembangan, struktur kognitif (skema)

Seorang anak yang aktif akan dapat mengasimilasi dan mengakomodasi konsep-konsep yang didapatnya sesuai dengan pengalaman anak tersebut dari waktu ke waktu. Proses asimilasi dan akomodasi yang menggabungkan konsep seorang anak kecil yang masih lugu ke dalam konsep anak yang telah dewasa akan memakan yang lama bahkan bertahun-tahun. Selama proses akomodasi seorang anak akan dipaksa untuk mengubah konsepnya sesuai dengan rangsangan yang baru. Proses akomodasi akan menghasilkan perkembangan (perubahan kualitatif), dan proses asimilasi akan menghasilkan pertumbuhan (perubahan kuantitatif) selanjutnya secara bersama-sama proses asimilasi dan akomodasi akan menghasilkan penyesuaian intelektual dan perkembangan intelektual. Proses asimilasi dan akomodasi diperlukan untuk pertumbuhan dan perkembangan kognitif anak. Namun antara proses asimilasi dan akomodasi perlu ada keseimbangan sehingga perkembangan kognitif anakpun menjadi seimbang, hal inilah yang disebut Piaget sebagai Ekuilibrium.

Menurut Piaget dalam Wadsworth (1981: 16) :

“Ekuilibrium adalah keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi. Disekuilibrium adalah ketidakseimbangan antara asimilasi dan akomodasi. Ekuilibrium adalah proses perpindahan dari disequilibrium ke ekuilibrium. Ini adalah proses self-regulatory yang alat-alatnya adalah asimilasi dan akomodasi. Ekuilibrium memungkinkan pengalaman eksternal dimasukkan ke dalam struktur internal (skema). Ketika ketidakseimbangan terjadi, hal itu memberikan motivasi bagi anak untuk mencari keseimbangan - untuk lebih mengasimilasi atau mengakomodasi. Disequilibrium mengaktifkan proses ekuilibrium dan usaha untuk kembali kepada keseimbangan. Ekuilibrium adalah kondisi yang diperlukan dimana organisme terus-menerus berusaha. Organisme pada akhirnya mengasimilasi semua rangsangan (stimulus atau peristiwa) dengan atau tanpa akomodasi. Hal ini menyebabkan keseimbangan. Dengan demikian, keseimbangan dapat dipandang sebagai "keseimbangan" kognitif yang dicapai pada titik asimilasi”.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat dikatakan, bahwa seorang anak, setelah mengalami stimulus baru (atau stimulus lama lagi), mencoba untuk mengasimilasi stimulus ke dalam Skema atau konsep yang sudah ada. Jika anak berhasil, maka keseimbangan telah dicapai, relevan dengan peristiwa stimulus tertentu. Jika anak tidak dapat mengasimilasi stimulus, ia kemudian mencoba untuk mengakomodasi dengan cara memodifikasi skema atau membuat yang baru. Bila hal ini dilakukan, asimilasi stimulus berlanjut, dan keseimbangan akan tercapai. Secara konseptual, pertumbuhan dan perkembangan kognitif pada anak berlanjut pada semua tingkat perkembangan. Semenjak lahir sampai dewasa, pengetahuan dibangun oleh individu, skema dewasa dibangun bermula dari skema masa kanak-kanak. Dalam asimilasi, organisme "mencocokkan" rangsangan ke dalam Skema yang ada, sementara dalam akomodasi, organisme "merubah" skema agar sesuai dengan stimulus. Proses akomodasi menghasilkan perubahan kualitatif dalam struktur intelektual (skema), sedangkan asimilasi hanya menambah struktur yang ada (perubahan kuantitatif). Dengan demikian, asimilasi dan akomodasi-koordinasi,

integrasi, dan konstruksi konstan yang bersifat kumulatif-menghasilkan pertumbuhan dan perkembangan struktur kognitif dan pengetahuan. Ekuilibrium adalah mekanisme internal yang mengatur proses tersebut. Dalam hal yang sama, kita beradaptasi secara biologis untuk dunia di sekitar kita, dan pengembangan pikiran (perkembangan intelektual) juga merupakan sebuah proses dari adaptasi.

Uraian-uraian di atas memberikan suatu pemikiran bahwa bagaimana timbulnya keterampilan berpikir kritis yang berasal dari proses asimilasi sampai dengan mendapatkan suatu keseimbangan dalam berpikir anak. Hal ini yang kita kaitkan dengan bagaimana cara berpikir anak dimana kemampuan berpikir seorang anak akan berbeda-beda sesuai dengan tingkat kedewasaan anak. Setiap memiliki cara berpikir yang berbeda-beda, ada anak yang berpikir lambat namun ada pula anak yang berpikir secara cepat. Namun dari perbedaan itu yang perlu diperhatikan adalah anak yang berpikir secara kritis.

Berpikir kritis merupakan salah satu modal dasar atau modal, intelektual yang sangat penting bagi setiap orang dan merupakan bagian berdasarkan kematangan manusia. Oleh karena, pengembangan keterampilan berpikir kritis menjadi sangat penting bagi peserta didik di setiap jenjang pendidikan.

Menurut Ennis dalam Sunaryo (2011: 19) “Ringkasan penelitian menjelaskan bahwa berpikir kritis merupakan berpikir wajar dan reflektif yang fokus dalam menentukan apa yang harus dipercaya atau dilakukan”. Dalam hal ini filsafat Amerika melakukan penelitian dalam praktis pembelajaran dan penilaian, laporan ini mencakup konsensus pernyataan berpikir kritis dan berpikir kritis yang ideal

dimulai dengan pemahaman berpikir kritis menjadi tujuan dan penilaian pengaturan diri yang menghasilkan interpretasi, analisis, evaluasi, dan kesimpulan.

Berfikir kritis diukur dari indikator-indikator; bertanya dan menjawab pertanyaan, mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak, membuat dan menentukan hasil pertimbangan, mendefinisikan istilah dan mempertimbangkan suatu definisi, berinteraksi dengan orang lain

Tabel 2.3 Indikator Kemampuan berpikir kritis

No	Indikator	Sub Indikator	Standar Kompetensi (SK) or penilaian			
			4	3	2	1
1	Bertanya dan menjawab pertanyaan	a. Memberikan penjelasan sederhana b. Menyebutkan contoh c. Mengajukan pertanyaan yang relevan				
2	Mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak	a. Mempertimbangkan kesesuaian sumber b. Mempertimbangkan penggunaan prosedur yang tepat c. Kemampuan untuk memberikan alasan				
3	Membuat dan menentukan hasil pertimbangan	a. Membuat dan menentukan hasil pertimbangan berdasarkan latar belakang fakta-fakta b. Membuat dan menentukan hasil pertimbangan berdasarkan penerapan fakta c. Membuat dan menentukan hasil pertimbangan keseimbangan dan masalah				

Tabel 2.3 Indikator Kemampuan berpikir kritis (lanjutan)

No	Indikator	Sub Indikator	Standar Kompetensi (SK) or penilaian			
			4	3	2	1
4	Mendefinisikan istilah dan mempertimbangkan suatu definisi	a. Membuat bentuk definisi b. Strategi membuat definisi c. Bertindak dengan memberikan penjelasan lanjut				
5	Berinteraksi dengan orang lain	a. Menggunakan argumen b. Menggunakan strategi logika c. Menunjukkan posisi, orasi, atau tulisan				

2.6.2 Langkah-Langkah Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan tahap berpikir tingkat tinggi berdasarkan seseorang.

Memiliki langkah-langkah sebagai berikut.

1. Penentuan isu, masalah, rencana atau kegiatan pokok yang akan dikaji. Pokok yang akan dikaji perlu ditentukan dan dirumuskan dengan jelas sebab akan menjadi fokus kajian.
2. Sudut pandang. Berdasarkan sudut pandang mana pokok kajian tersebut akan dikaji.
3. Alasan pemilihan pokok kajian. Setiap pemilihan pokok kajian perlu memiliki alasan yang kuat.
4. Perumusan asumsi. Asumsi adalah ide atau pemikiran-pemikiran dasar yang dijadikan pegangan dalam mengkaji suatu pokok kajian.

5. Penggunaan bahasa yang jelas. Bahasa merupakan alat berpikir. Penggunaan bahasa yang jelas dalam merumuskan, dan mengkaji masalah akan meningkatkan kemampuan berpikir.
6. Dukungan fakta-kenyataan. Pendapat atau pandangan yang kuat adalah yang didukung oleh kenyataan. Fakta kenyataan ini bisa bersumber berdasarkan pengalaman pribadi, pengalaman orang lain, informasi berdasarkan pemegang kekuasaan atau data statistik.
7. Kesimpulan yang diharapkan. Rumusan tentang kesimpulan-kesimpulan apa yang diharapkan diperoleh berdasarkan kajian tersebut.
8. Implikasi berdasarkan kesimpulan. Implikasi ini terkait dengan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penerapan hasil, saran, dan pemecahan masalah maupun mengatasi hambatan dan dampak-dampak negative (Sukmadinata, 2004: 177).

Kedelapan langkah berpikir kritis dapat digunakan untuk mengkaji berbagai isu, masalah atau merencanakan suatu kegiatan atau proyek. Khusus untuk pemecahan masalah kedelapan langkah tersebut dapat dipadatkan menjadi empat langkah saja, yaitu (1) perumusan dan pembatasan masalah; (2) perumusan hasil-hasil yang ingin dicapai; (3) pemecahan yang bisa dilakukan serta alasannya; dan (4) kesimpulan. Pembelajaran seperti halnya dalam kehidupan masyarakat, peserta didik dituntut untuk membedakan sesuatu yang benar dan salah, baik dan buruk. Dengan mengabaikan dasar-dasar pertimbangan moral, apakah nilai absolut yang bersumber berdasarkan agama, atau nilai relatif tergantung pada lingkungan dan budaya, orang selalu dituntut untuk memberikan pertimbangan nilai.

Sebagai seorang profesional berpikir kreatif harus selalu melihat kedepan, profesional tidak boleh membiarkan berpikir menjadi sesuatu yang rutin atau standar. Seorang yang berpikir dengan cara kreatif akan melihat setiap masalah dengan sudut yang selalu berbeda meskipun obyeknya sama, sehingga dapat dikatakan, dengan tersedianya pengetahuan baru, seorang profesional harus selalu melakukan sesuatu dan mencari apa yang paling efektif dan ilmiah dan memberikan hasil yang lebih baik untuk kesejahteraan diri maupun orang lain. Proses berpikir ini dilakukan sepanjang waktu sejalan dengan keterlibatan kita dalam pengalaman baru dan menerapkan pengetahuan yang kita miliki kita menjadi lebih mampu untuk membetuk asumsi, ide-ide dan membuat simpulan yang valid. Semua proses tersebut tidak terlepas berdasarkan sebuah proses berpikir dan belajar.

Keterbukaan merupakan dasar berdasarkan kepercayaan, kebersamaan, saling membantu, dan seterusnya. Dengan keterbukaan orang saling bekerjasama, membantu dan mencapai kemajuan. Pengendalian diri bukan saja dasar bagi kemajuan diri, tetapi juga dasar dalam interaksi dengan orang lain, kebersamaan, kerjasama. Prinsip lain adalah ketiga prinsip berdasarkan ilmu pengetahuan modern, yaitu interdependensi, diferensiasi, dan organisasi diri. Manusia dalam kehidupannya saling tergantung, dalam kesaling-tergantungan ini harus tercipta harmoni. Perbuatan yang mengarah pada penciptaan harmonis adalah bermoral, sedang yang merusak harmoni itu tidak bermoral. Perkembangan manusia baik sebagai individu maupun masyarakat, terjadi diferensiasi, berkembang ke arah keberagaman. Mengakui dan menghargai keragaman, perbedaan antar orang itu

bermoral, sedangkan mengabaikan keberagaman, menyamakan setiap orang itu kurang bermoral.

Manusia adalah organisme yang dapat mengelola dirinya sendiri. Setiap orang mampu dan harus mengelola, memimpin, dan mengatur dirinya sendiri. Pertama, mengakui dan menghargai kemampuan orang untuk mengelola dirinya sendiri adalah bermoral, dan mengingkari kemampuan tersebut adalah kurang bermoral. Kedua, kewajiban (moral) yang muncul berdasarkan hubungan. Manusia hidup dalam saling hubungan dengan yang lain, bukan dalam isolasi. Seorang pemikir kritis mencoba memahami tanggungjawabnya. Apa yang harus dia lakukan dalam menjalin persahabatan dengan teman, apa tugas dan kewajibannya sebagai pegawai, sebagai warga masyarakat dan sebagai warga negara. Ketiga, akibat berdasarkan keputusan dan tindakan. Akibat merupakan hal yang penting dalam pemikiran etika. Seorang pemikir kritis berpegang pada prinsip-prinsip moral yang kuat, mencari pemecahan dan akibat yang tidak merugikan orang lain.

Berpikir kritis adalah suatu kegiatan mental berdasarkan seorang yang toleran dengan jiwa terbuka untuk memperluas pemahaman. Pemikir kritis selalu menguji proses pemikirannya agar tercapai pemahaman yang sempurna. Kunci utama dalam pembelajaran IPS adalah bagaimana membina kecerdasan sosial peserta didik yang mampu berpikir kritis, analitis, kreatif, inovatif, berwatak dan berkepribadian luhur, bersikap ilmiah dalam cara memandang, menganalisa serta menelaah kehidupan nyata yang dihadapinya, (Badan Standar Nasional Pendidikan 2006: 576). Sejalan dengan hakekat pembelajaran IPS seperti yang diungkapkan oleh Kosasih Djahiri, (1999) bahwa: “Ilmu Pengetahuan Sosial

merupakan pengajaran yang selalu berkenaan dengan kehidupan nyata di masyarakat, yaitu kegiatan usaha yang dilakukan manusia dalam upaya memenuhi kebutuhannya, mengatasi masalah-masalah yang dihadapi, dan untuk memajukan kehidupannya”. Maka oleh sebab itu, guna mencapai tujuan pembelajaran IPS tersebut diperlukan seorang pendidik yang mampu membangkitkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, menyikapi masalah-masalah yang dihadapinya. Kemampuan berpikir kritis akan muncul dalam diri peserta didik apabila selama proses belajar di dalam kelas, pendidik membangun pola interaksi dan komunikasi yang lebih menekankan pada proses pembentukan pengetahuan secara aktif oleh peserta didik.

Berpikir kritis adalah suatu aktifitas kognitif yang berkaitan dengan penggunaan nalar. Belajar untuk berpikir kritis berarti menggunakan proses-proses mental, seperti memperhatikan, mengkategorikan, seleksi, dan menilai/memutuskan. Kemampuan dalam berpikir kritis memberikan arahan yang tepat dalam berpikir dan bekerja, dan membantu dalam menentukan keterkaitan sesuatu dengan yang lainnya dengan lebih akurat. Oleh sebab itu kemampuan berpikir kritis sangat dibutuhkan dalam pemecahan masalah/pencarian solusi, dan pengelolaan proyek. Pengembangan kemampuan berpikir kritis merupakan integrasi beberapa bagian pengembangan kemampuan, seperti pengamatan (observasi), analisis, penalaran, penilaian, pengambilan keputusan, dan persuasi. Semakin baik pengembangan kemampuan-kemampuan ini, maka kita akan semakin dapat mengatasi masalah-masalah/proyek kompleks dan dengan hasil yang memuaskan.

Berpikir kritis meliputi aktivitas-aktivitas sebagai berikut.

1. Memperhatikan detail secara menyeluruh
2. Identifikasi kecenderungan dan pola, seperti memetakan informasi, identifikasi kesamaan dan ketidaksamaan, dll.
3. Mengulangi pengamatan untuk memastikan tidak ada yang terlewatkan
4. Melihat informasi yang didapat berdasarkan berbagai sudut pandang
5. Memilih solusi-solusi yang lebih disukai secara obyektif
6. Mempertimbangkan dampak dan konsekuensi jangka panjang berdasarkan solusi yang dipilih.

Bagi peserta didik, berpikir kritis dapat berarti sebagai berikut.

1. Mencari dimana keberadaan bukti terbaik bagi subyek yang didiskusikan.
2. Mengevaluasi kekuatan bukti untuk mendukung argumen-argumen yang berbeda.
3. Menyimpulkan berdasarkan bukti-bukti yang telah ditentukan.
4. Membangun penalaran yang dapat mengarahkan pendengar kesimpulan yang telah ditetapkan berdasarkan pada bukti-bukti yang mendukungnya.
5. Memilih contoh yang terbaik untuk lebih dapat menjelaskan makna berdasarkan argumen yang akan disampaikan.
6. Menyediakan bukti-bukti untuk mengilustrasikan argumen tersebut.

2.7 Pembelajaran Pendidikan IPS

Pada pembahasan ini akan dibahas mengenai pengertian pembelajaran, hakekat dan kajian IPS terpadu, tujuan pendidikan IPS dan konsep pembelajaran IPS terpadu. Berikut ini penjelasan mengenai masing-masing sub bahasan.

2.7.1 Pembelajaran

Proses pembelajaran akan dialami oleh setiap orang sepanjang hayat serta dapat berlaku dimanapun dan sampai kapanpun. Pembelajaran sendiri merupakan interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga akan terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Dalam pembelajaran tugas pendidik yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik.

Pada dasarnya pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, pendidik mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pendidik saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Di dalam pembelajaran dapat berlangsung dengan ataupun tanpa hadirnya pendidik.

Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami oleh peserta didik (Winkel, 2004). Dalam melaksanakan pembelajaran, agar dicapai hasil yang lebih optimal perlu diperhatikan beberapa prinsip pembelajaran. Prinsip pembelajaran dibangun atas dasar prinsip-prinsip yang

ditarik berdasarkan teori psikologi terutama teori belajar dan hasil-hasil penelitian dalam pembelajaran. Prinsip pembelajaran bila diterapkan dalam proses pengembangan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran akan diperoleh hasil yang lebih optimal. Pembelajaran yang efektif dan bermakna dapat dilakukan dengan prosedur pemanasan dan apersepsi, eksplorasi, konsolidasi pembelajaran, pembentukan kompetensi, sikap dan perilaku, penilaian formatif. Ciri-ciri pembelajaran sebagai berikut.

1. Merupakan upaya sadar dan disengaja.
2. Pembelajaran harus membuat peserta didik belajar.
3. Tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan.
4. Pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses maupun hasilnya.

Tujuan pembelajaran adalah adanya perubahan perilaku peserta didik baik berdasarkan segi pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotor) peserta didik. Kemampuan kognitif adalah kemampuan berpikir, kemampuan memperoleh pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran. Kemampuan afektif adalah kemampuan yang berkaitan dengan perasaan, sikap, derajat, penerimaan atau penolakan terhadap suatu objek, sedangkan kemampuan psikomotor adalah kemampuan melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota badan atau dengan kata lain kemampuan yang berkaitan dengan anggota fisik. Hasil belajar peserta didik harus mencerminkan adanya peningkatan. Berdasarkan ketiga aspek tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran belum optimal jika salah satu aspek kemampuan belum meningkat.

Gagne, (1997: 45) mengemukakan sembilan prinsip yang dapat dilakukan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran, sebagai berikut.

1. Menarik perhatian (*gaining attention*): hal yang menimbulkan minat peserta didik dengan mengemukakan sesuatu yang baru, aneh, kontradiksi, atau kompleks.
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran (*informing learner of the objectives*): memberitahukan kemampuan yang harus dikuasai peserta didik setelah selesai mengikuti pelajaran.
3. Mengingatnkan konsep/prinsip yang telah dipelajari (*stimulating recall or prior learning*): merangsang ingatan tentang pengetahuan yang telah dipelajari yang menjadi prasyarat untuk mempelajari materi yang baru.
4. Menyampaikan materi pelajaran (*presenting the stimulus*): menyampaikan materi-materi pembelajaran yang telah direncanakan.
5. Memberikan bimbingan belajar (*providing learner guidance*): memberikan pertanyaan-pertanyaan yang membimbing proses/alur berpikir peserta didik agar memiliki pemahaman yang lebih baik.
6. Memperoleh kinerja/penampilan peserta didik (*eliciting performance*): peserta didik diminta untuk menunjukkan apa yang telah dipelajari atau penguasaannya terhadap materi.
7. Memberikan balikan (*providing feedback*): memberitahu seberapa jauh ketepatan performance peserta didik.
8. Menilai hasil belajar (*assessing performance*): memberitahukan tes/tugas untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik menguasai tujuan pembelajaran.
9. Memperkuat retensi dan transfer belajar (*enhancing retention and transfer*): merangsang kemampuan mengingat-ingat dan mentransfer dengan memberikan rangkuman, mengadakan review atau mempraktekkan apa yang telah dipelajari.

Indikator pembelajaran yang efektif adalah (1) motivasi dalam diri peserta didik untuk belajar dan bekerjasama antar peserta didik tinggi; (2) peserta didik lebih mendominasi dalam penguasaan waktu secara aktif; (3) tujuan pembelajaran dirancang dan dilaksanakan dengan strategi yang tepat; (4) pembelajaran yang berlangsung dengan aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan; dan (5) penggunaan waktu yang efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran (Gagne, 1997: 45).

2.7.2 Hakekat dan Kajian IPS Terpadu

Pendidikan IPS di Indonesia tidak dapat dipisahkan berdasarkan dokumen kurikulum 1975 yang memuat IPS sebagai mata pelajaran untuk pendidikan di sekolah dasar dan menengah. Gagasan IPS di Indonesia pun banyak mengadopsi dan mengadaptasi berdasarkan sejumlah pemikiran perkembangan *Social Studies* yang terjadi di luar negeri terutama perkembangan pada NCSS sebagai organisasi profesional yang cukup besar pengaruhnya dalam memajukan *social studies* bahkan sudah mampu mempengaruhi dalam menentukan kebijakan kurikulum persekolahan (Sapriya, 2009: 11). Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi berdasarkan disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang disajikan dan diorganisasikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan (Soemantri, 2001: 92).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dan berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti: sosiologi, sejarah, ekonomi, geografi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dan aspek berdasarkan cabang-cabang ilmu sosial. IPS merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (*social science*), maupun ilmu pendidikan *Social Science Education Council* (SSEC) dan *National Council for Social Studies* (NCSS), menyebut IPS sebagai “*Social Science Education*” dan “*Social Studies*”. Dengan kata lain, IPS mengikuti cara pandang yang bersifat

terpadu berdasarkan sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi, dan sebagainya.

Bidang pengetahuan sosial, ada banyak istilah, istilah tersebut meliputi: Ilmu Sosial (*Social Sciences*), Studi Sosial (*Social Studies*) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Geografi, sejarah, Antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi, dimana pembelajaran geografi memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah. Pada pembelajaran sejarah memberikan wawasan yang berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dan berbagai periode. Sedangkan pada Antropologi meliputi studi komperatif yang berkenaan dengan nilai-nilai kepercayaan, struktur sosial aktivitas ekonomi, organisasi politik ekspresi, spiritual, teknologi dan benda budaya dan budaya terpilih. Ilmu politik dan ekonomi tergolong kedalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan pengambilan keputusan. Sosiologi dan psikologi sosial merupakan ilmu perilaku seperti: peran, kelompok, industri, proses interaksi dan kontrol sosial.

Hakikat pendidikan IPS, menurut Pargito (2010: 1), dalam bahan ajar Pendidikan IPS adalah sebagai berikut.

1. IPS sebagai transmisi kewarganegaraan (*Social studies as citizenship transmission*);
2. IPS sebagai ilmu-ilmu social (*Social studies as social sciences*);
3. IPS sebagai penelitian mendalam (*Social studies as reflective inquiry*);
4. IPS sebagai kritik kehidupan social (*Social studies social criticism*);
5. IPS sebagai pengembangan pribadi individu (*Social studies as personal development of the individual*).

Selanjutnya dalam kajian ilmu IPS terdapat 10 tema utama yang berfungsi sebagai mengatur alur untuk kurikulum sosial di setiap tingkat sekolah, kesepuluh tema tersebut terdiri berdasarkan (1) budaya; (2) waktu, kontinuitas dan perubahan; (3) orang; tempat dan lingkungan; (4) individu, pengembangan dan identitas; (5) individu, kelompok dan lembaga; (6) kekuasaan, wewenang dan pemerintahan; (7) produksi, distribusi, dan konsumsi; (8) saint, teknologi dan masyarakat; (9) koneksi global; dan (10) cita-cita dan praktek warganegara (*National Council for The Social Studies*, 1994: 19).

Pembelajaran IPS di SMK, pada dasarnya ada pada tahap *operasional formal*, karena peserta didik yang mempelajari IPS akan mempunyai pola pikir yang kritis, mampu berpikir abstrak dan mampu menganalisis hingga evaluasi, sesuai tahap perkembangan kognitif Piaget. Tahap *operasional formal* ini, menurut teori Piaget merupakan periode terakhir perkembangan kognitif. Tahap ini mulai dialami anak saat pubertas dan terus berlanjut sampai dewasa. Karakteristik tahap ini adalah diperolehnya kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan berdasarkan informasi yang tersedia.

2.7.3 Tujuan Pendidikan IPS

Kurikulum pendidikan IPS merupakan fusi berdasarkan beberapa disiplin ilmu, proses pembelajaran yang menekankan aspek pendidikan berdasarkan pada aspek transfer konsep. Tujuan utama berdasarkan pendidikan IPS pada dasarnya adalah mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara agar dapat mengambil keputusan secara reflektif dan partisipasi sepenuhnya dalam kehidupan sosialnya secara pribadi, warga masyarakat, bangsa dan warga dunia. Juga membantu

peserta didik mengembangkan tujuan penguasaan dalam empat bidang (1) pengetahuan; (2) keterampilan; (3) sikap dan nilai; dan (4) tindakan warga negara.

Menurut Pargito, (2010: 2) “Melalui pendidikan ilmu pengetahuan social (IPS) di sekolah diharapkan dapat membekali pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu social dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya serta mampu memecahkan masalah sosial dengan baik, yang pada akhirnya peserta didik yang belajar IPS dapat terbina menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab”.

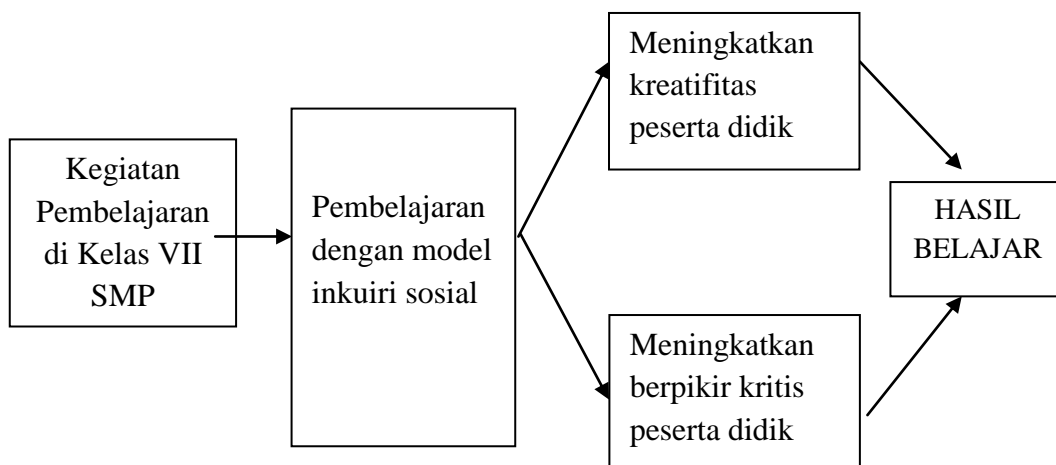
Pembelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan sikap belajar yang baik, artinya dengan belajar IPS anak memiliki kemampuan menyelidiki (inkuiri) untuk menemukan ide-ide, konsep-konsep baru sehingga mereka mampu melakukan perspektif untuk masa yang akan datang. Anak membutuhkan nilai-nilai untuk menafsirkan fenomena dunia sekitarnya, sehingga mereka mampu melakukan perspektif. Nilai-nilai sosial merupakan unsur penting di dalam pengajaran IPS. Berdasar nilai-nilai sosial yang berkembang dalam masyarakat, maka akan berkembang pula sikap-sikap sosial anak. Faktor keluarga, masyarakat, dan pribadi/tingkah laku pendidik sendiri besar pengaruhnya terhadap perkembangan nilai-nilai dan sikap anak. Anak belajar menggunakan keterampilan dan alat-alat studi sosial, misalnya mencari bukti dengan berpikir ilmiah, keterampilan mempelajari data masyarakat, mempertimbangkan validitas dan relevansi data, mengklasifikasikan dan menafsirkan data-data sosial, dan merumuskan kesimpulan.

2.8 Kerangka Pikir

Perubahan cara pandang terhadap siswa sebagai obyek menjadi subyek dalam proses pembelajaran menjadi titik tolak banyak ditemukannya berbagai pendekatan pembelajaran yang inovatif. Menurut Ivor K. Davia dalam Rusman (2012: 229), mengemukakan bahwa "salah satu kecenderungan yang sering dilupakan adalah melupakan bahwa hakekat pembelajaran adalah belajarnya peserta didik dan bukan mengajarnya pendidik". Pendidik dituntut untuk memilih model pembelajaran yang dapat memicu semangat setiap peserta didik untuk secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman pembelajarannya. Salah satu model pembelajaran yang memungkinkan dikembangkannya kreatifitas dan keterampilan berpikir peserta didik adalah pembelajaran dengan model inkuiri sosial.

Pembelajaran berdasarkan inkuiri adalah suatu pendekatan yang berpusat pada pendidik dimana kelompok-kelompok peserta didik dihadapkan pada suatu persoalan atau mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan didalam suatu prosedur dan struktur kelompok yang digariskan secara jelas.

Gambar skema kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut.



Gambar 2.1 kerangka pikir penelitian

Sadullah (2007: 142) dalam (Rusman, 2012: 383) mengemukakan bahwa.

”Filsafat progresif berpendapat pengetahuan yang benar pada masa kini mungkin tidak benar pada masa mendatang. Karenanya cara terbaik mempersiapkan para siswa untuk suatu masa depan yang tidak diketahui adalah membekali mereka dengan strategi-strategi pemecahan masalah yang memungkinkan mereka mengatasi tantangan-tantangan baru dalam kehidupan dan untuk menemukan kebenaran-kebenaran relevan pada saat ini.”

Kutipan di atas mengandung makna bahwa pendidikan harus dapat memberikan kemampuan berpikir kritis dan fleksibel, sehingga hasil pendidikan akan menghasilkan individu yang dapat mengatasi berbagai masalah secara mandiri dan bertanggung jawab.

2.9 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka pikir yang dikemukakan pada bagian sebelumnya, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut:

“Pembelajaran Model Inkuiri Sosial dapat meningkatkan kreatifitas dan berpikir

kritis peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 12 Bandar Lampung”.

2.10 Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

- 2.10.1** Hasil Penelitian Sanjaya (1998), dengan judul “*Pengembangan Model Inkuiri Sosial dalam Pelajaran IPS di SD*”. Tesis Pasca Sarjana IKIP Bandung. Menyatakan bahwa dengan menggunakan metode “Action Research” di kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Pakuwon 2 kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang, penelitian ini berusaha mengembangkan kegiatan belajar mengajar dalam pelajaran IPS yang lebih menekankan kepada proses berpikir atau proses pemecahan masalah melalui model inkuiri sosia yang difokuskan pada masalah pengembangan model perencanaan mengajar yang bertumpu kepada model inkuiri sosial.
- 2.10.2** Hasil Penelitian Carolina (2010) mengambil judul ”*Pengaruh Penerapan Model Inkuiri Terpimpin pada materi pokok ekosistem terhadap kemampuan berpikir kritis siswa*. FKIP MIPA UNILA. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Inkuiri Terpimpin dengan skor gain 62,23 lebih tinggi dibanding tanpa model Ikuiri Terpimpin 41,03. Berarti bahwa kemampuan berpikir siswa pada kelas yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran inkuiri terpimpin lebih tinggi daripada kelas yang pembelajarannya menggunakan model diskusi kelompok.
- 2.10.3** Hasil Penelitian Nursiah (2010) Tesis Pasca Sarjana UNILA, mengambil judul “*Perbedaan prestasi dengan menggunakan strategi Inquiry the*

control and Guided Discussion dan Inquiry Problem Solving pada siswa kelas XII IPS di SMA YP. UNILA". Inkuiri merupakan bagian dari strategi pembelajaran dengan paham konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jerome Bruner yang dikenal dengan belajar penemuan (*Discovery Learning*).

- 2.10.4** Hasil Penelitian Yunisca Normalisa (2010) Tesis Pasca Sarjana UNILA, mengambil judul "*Penerapan Strategi Pembelajaran Sosial Inquiri untuk membina Sikap Sosial dan meningkatkan Aktivitas Belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SMA ARJUNA Bandar Lampung*" Pelaksanaan pembelajaran, dan system evaluasi dalam menerapkan model pembelajaran Inquiry Sosial yang dapat membina sikap social dan meningkatkan aktivitas belajar siswa.
- 2.10.5** Hasil penelitian Aryulina (2012), mengambil judul "*Peningkatan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Problem Based Learning Kelas X Akselerasi di SMAN 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011-2012*". Penelitian menggunakan pendekatan tindakan kelas (*Classrom Action Reserch*) pada pembelajaran *Problem based learning* mata pelajaran sejarah dilaksanakan dengan tiga siklus, pada siklus pertama, menggunakan *PBL Individu*, siklus kedua menggunakan *PBL Group*, siklus ketiga menggunakan *PBL* berpasangan, penentuan materi didasarkan pada pemahaman mereka tentang tradisi masyarakat Lampung, Data diambil melalui observasi dan test uraian dan data dianalisis secara deskriptif kualitatif.