

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran

Model adalah prosedur yang sistematis tentang pola belajar untuk mencapai tujuan belajar serta sebagai pedoman bagi pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual/operasional, yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan, dan melaksanakan aktivitas belajar.¹

Menurut Soekamto, maksud dari model pembelajaran adalah kerangka 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 aktivitas belajar mengajar.²

Banyak model pembelajaran telah dikembangkan oleh guru yang pada dasarnya untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami dan menguasai suatu pengetahuan atau pelajaran tertentu. Pengembangan model pembelajaran sangat bergantung dari karakteristik mata pelajaran atau materi yang akan diberikan kepada siswa sehingga tidak ada model pembelajaran tertentu yang diyakini sebagai model pembelajaran yang paling baik.

¹Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hal 337

² Shoimin, *68 Model Pembelajaran ...* hal 23.

Istilah model pembelajaran memiliki makna yang luas daripada strategi, metode, atau prosedur. Model pengajaran memiliki 4 ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, atau prosedur. Ciri – ciri tersebut adalah : 1) rasional teoretik logis yang disusun oleh para pecinta atau pengembangnya; 2) landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai); 3) tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.³

B. Model Pembelajaran *Inquiry*

Kunandar menyatakan bahwa pembelajaran *inquiry* adalah kegiatan pembelajaran dimana siswa didorong untuk belajar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan siswa menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri. lebih lanjut, Wina menyatakan bahwa strategi pembelajaran *inquiry* adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.

Berdasarkan pendapat dari kedua ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *inquiry* adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang

³ Ibid., hal 24

menekankan pada keaktifan siswa untuk memiliki pengalaman belajar dalam menemukan konsep-konsep materi berdasarkan masalah yang diajukan.⁴

Inquiry merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan ketrampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku.⁵

Apabila dikaitkan dengan pembelajaran, proses menemukan merupakan hal yang jarang dilakukan oleh guru. Untuk itu, dalam upaya peningkatan mutu belajar, guru perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan pengamatan, bertanya, melakukan dugaan-dugaan, mengumpulkan data, dan menyimpulkan sendiri. melalui siklus penemuan tersebut diharapkan pengetahuan dan pengalaman siswa dipahami sebagai pengetahuan yang dari, oleh, dan untuk mereka.

Inquiry berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, logis, kritis, analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.⁶

Pembelajaran *inquiry* menekankan pada proses mencari dan menemukan. Materi pembelajaran tidak diberikan secara langsung. Peran peserta didik dalam

⁴ Ibid., hal 85

⁵ Nanang Hanfiah, dkk, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Refika Aditama, 2010), hal. 77

⁶ Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hal. 135

strategi ini adalah mencari dan menemukan sendiri materi pembelajara, sedangkan pendidik berperan sebagai fasilitator dan pembimbing peserta didik untuk belajar.⁷

1. Ciri-ciri pembelajaran *Inquiry*

Ciri-ciri pembelajaran *Inquiry* ada 3, yaitu :

- a) Pembelajaran *inquiry* menekankan kepada aktifitas [eserta didik secara maksimal untuk mencari dan menemukan. Artinya, menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar. Dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan pendidik secara verbal, tetapi mereka berperan untuk menemukan sendiri inti dari materi pelajaran itu sendiri.
- b) Seluruh aktivitas yang dilakukan peserta didik diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menemukan sikap percaya diri (*self belief*). Dengan demikian, pembelajaran *inquiry* menempatkan pendidik bukan sebagai sumber belajar, melainkan sebagai fasilitator dan motivator peserta didik.
- c) Tujuan dari penggunaan pembelajaran *inquiry* adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis atau mengembangkan kemampuan intelektual sebgai bagian dari proses mental.⁸

2. Prinsip-Prinsip Pembelajaran *Inquiry*

Pembelajaran *inquiry* memiliki beberapa prinsip, sebagai beriku :

- a) Berorientasi pada pengembangan intelektual

⁷Hosnan, *Pendekatan Sainifik...*, hal 341

⁸Ibid., hal 341

Tujuan utama dari pembelajaran *inquiry* adalah pengembangan kemampuan berpikir. Dengan demikian, pembelajaran ini selain berorientasi kepada hasil belajar, juga berorientasi pada proses belajar.

b) 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.

c) Prinsip bertanya

Peran pendidik yang harus dilakukan dalam menggunakan strategi ini adalah pendidik sebagai penanya, sebab kemampuan peserta didik untuk menjawab setiap pertanyaan pada dasarnya sudah merupakan bagian dari proses berpikir.

d) Prinsip belajar untuk berpikir

Belajar bukan hanya mengingat sejumlah fakta, melainkan belajar adalah proses berpikir, yakni proses mengembangkan potensi seluruh otak. Pembelajaran berpikir adalah pemanfaatan dan penggunaan otak secara maksimal.

e) Prinsip keterbukaan

Pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang menyediakan berbagai kemungkinan sebagai hipotesis yang harus dibuktikan kebenarannya. Tugas pendidik adalah menyediakan ruang untuk memberikan kesempatan peserta

didik mengembangkan hipotesis dan secara terbuka membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan.

3. Langkah-Langkah Pembelajaran *Inquiry*

a) Orientasi

Langkah orientasi adalah langkah untuk membina suasana atau iklim pembelajaran responsive. Pada langkah ini, pendidik mengondisikan agar peserta didik siap melaksanakan proses pembelajaran. Pendidik merangsang dan mengajak peserta didik untuk berpikir memecahkan masalah.

b) 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.

c) Merumuskan hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu diuji kebenarannya. Perkiraan sebagai hipotesis bukan sembarang perkiraan, tetapi harus memiliki landasan berpikir yang kokoh, sehingga hipotesis yang dimunculkan itu bersifat rasional dan logis.

d) Mengumpulkan data

Mengumpulkan data adalah aktivitas menjangring informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Dalam pembelajaran *inquiry*, mengumpulkan data merupakan proses mental yang sangat penting dalam

pengembangan intelektual. Proses pengumpulan data bukan hanya memerlukan motivasi yang kuat dalam belajar, tetapi juga membutuhkan ketekunan dan kemampuan menggunakan potensi berpikirnya.

e) Menguji hipotesis

Menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. Dalam menguji hipotesis, yang terpenting adalah mencari tingkat keyakinan peserta didik atas jawaban yang diberikan.

f) Merumuskan kesimpulan

Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Merumuskan kesimpulan merupakan gongnya dalam proses pembelajaran.⁹

4. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Inquiry*

Pembelajaran *inquiry* merupakan pembelajaran yang banyak dianjurkan, karena strategi ini memiliki beberapa keunggulan, di antaranya sebagai berikut :

- a) Strategi Pembelajaran Inquiry (SPI) merupakan strategi pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran melalui strategi ini dianggap lebih bermakna.¹⁰
- b) SPI merupakan strategi yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman

⁹ Ibid., hal. 344

¹⁰ H. Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 2018

- c) Peserta didik memperoleh pengetahuan secara individual sehingga dapat mengerti dan mengendap dalam pikirannya.
- d) Memperkuat dan menambah kepercayaan diri sendiri dengan proses menemukan sendiri karena pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan peran guru yang sangat terbatas.
- e) Dapat memberikan ruang kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka.
- f) Dapat melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata.¹¹

Disamping memiliki kelebihan, pembelajaran ini juga memiliki beberapa kelemahan, diantaranya sebagai berikut :

- a) Jika strategi ini digunakan sebagai pembelajaran, maka akan sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan peserta didik.
- b) Pembelajaran *inquiry* sulit dalam merencanakan pembelajaran karena terbentur dengan kebiasaan peserta didik dalam belajar
- c) Kadang-kadang dalam mengimplementasikannya memerlukan waktu yang panjang sehingga sering pendidik sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah di tentukan.
- d) Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan peserta didik menguasai materi pelajaran, maka pembelajaran *inquiry* ini akan sulit diimplementasikan oleh setiap pendidik.¹²

¹¹ Shoimin, *68 Model ...*, hal. 85

¹² Hosnan, *Pendekatan Sainifik...*, hal. 344

C. *Ice Breaking*

Ice Breaking adalah suatu permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok.¹³ Menurut Sigit Setyawan, *Ice Breaking* adalah kegiatan yang dilakukan di awal atau di tengah-tengah kegiatan belajar mengajar untuk mencairkan suasana, membangun kesiapan belajar, atau memacu motivasi belajar siswa.¹⁴ *Ice Breaking* yang baik sepantasnya mampu menguasai suasana kelas dan mampu mengubah kondisi berpikir siswa yang mulai mengalami kebosanan diubah kedalam bentuk yang menyenangkan sehingga peserta didik mampu focus kembali kepada pelajaran.

1. Macam-macam *Ice Breaking*

ada beberapa macam *Ice Breaker* yang dapat diterapkan dalam sebuah proses belajar, maupun pelatihan-pelatihan, diantaranya sebagai berikut :¹⁵

- a) Permainan
- b) Menyanyi
- c) Senam
- d) Kalimat pembangkit semangat
- e) Kalimat indah penuh makna
- f) Story telling
- g) Tepuk tangan
- h) Senam otak
- i) Humor

¹³ M. Said, *80+ Ice Breaker Games: Kumpulan Permainan Penggugah Semangat*, (Yogyakarta: Andi, 2010), hal. 1

¹⁴ Sigit Setyawan, *Nyalakan Kelasmu*, (Jakarta: PT. Gramedia, 2013), hal. 10

j) Tebak-tebakan

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan ice breaking model permainan yang diterapkan pada kelas eksperimen.

2. Langkah-langkah *Ice Breaking*

Ada beberapa langkah-langkah *ice breaking* tipe permainan dalam kelas yang harus dijalankan, sebagai berikut:¹⁶

- a) guru menyampaikan materi yang akan diajarkan
- b) guru memilih siswa secara acak untuk melakukan permainan ini
- c) guru meminta siswa tersebut untuk meneriakkan ‘one’ sambil posisi telunjuk dan ibu jari menembak kearah temannya, temannya yang ditembak meneriakkan ‘two’ begitu seterusnya (angka disebut dalam bahasa inggris)
- d) siswa yang ditembak urutan kelipatan tiga atau ada unsur tiganya, diminta meneriakkan ‘dor’
- e) siswa yang keliru meneriakkan tidak dapat melanjutkan, dan harus menjawab pertanyaan yang guru berikan

D. Motivasi Belajar

Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Motivasi juga dapat diartikan kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Berbagai pakar menyetujui pandangannya tentang motivasi. Pandangan para pakar tentang motivasi tersebut melahirkan berbagai teori

¹⁶ Ibid., hal. 9

motivasi. Teori motivasi yang paling fundamental dan monumental, juga telah banyak dikenal orang dan digunakan dalam berbagai kegiatan adalah teori motivasi dari Abraham Maslow.¹⁷ Menurut Abraham Maslow, motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat persistensi dan entusiasmenya dalam melaksanakan suatu kegiatan, baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik).

E. Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses atau usaha untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Belajar boleh diartikan berusaha atau berlatih supaya mendapat kepandaian.¹⁸ Adapun beberapa definisi belajar menurut para ahli, antara lain sebagai berikut:¹⁹

1. Witherington, dalam buku *Educational Pshychology* mengemukakan : “belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, dan suatu pengertian.”
2. Menurut Lee J. Croubach: “ *Learning is shown by change in behavior as result of experience.*” Artinya belajar itu tampak oleh perubahan tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman.
3. Menurut Ernest R. Hilgard: “*Learning is the procces by which an activity priginates or is changed through responding a situation.*” Belajar adalah suatu

¹⁷ Uno, *Teori Motivasi*, hal 2

¹⁸ Imam Malik, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Teras, 2011), hal. 85

¹⁹ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT RIneka Cipta, 2007), hal. 211-213

proses menghasilkan suatu aktivitas atau mengubah suatu aktivitas dengan perantaraan tanggapan kepada situasi.

Sementara itu, Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.²⁰ Belajar merupakan proses yang kompleks dan terjadinya perubahan perilaku pada saat proses belajar diamati pada perubahan perilaku siswa setelah dilakukan penelitian. Guru harus mampu mengamati titik perubahan siswa setelah dilakukan penelitian tersebut. Tolak ukur keberhasilan penelitian tergantung dari nilai yang diperoleh siswa.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantara lain sebagai berikut:

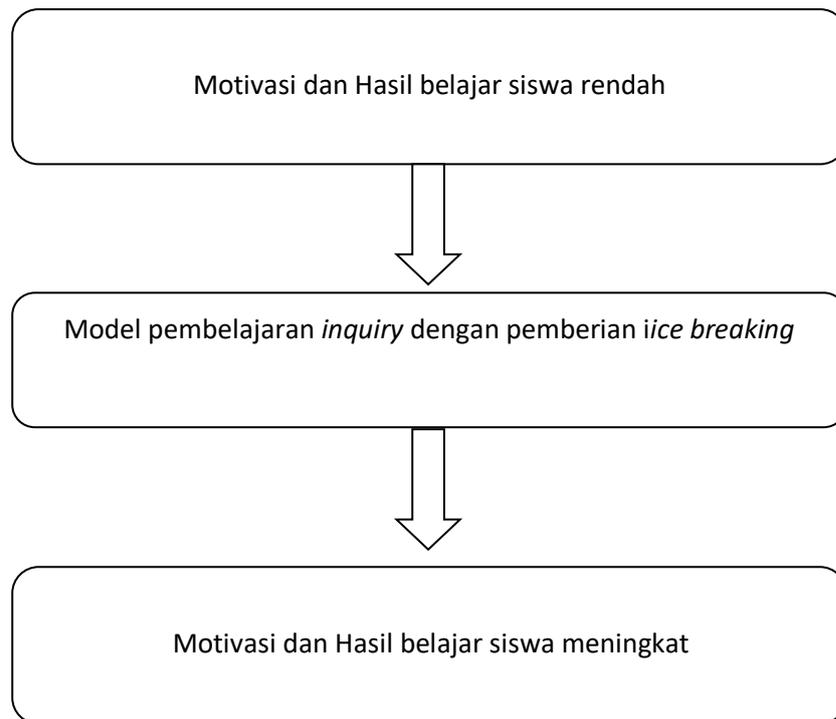
1. Peni Asri Rimasafitri, dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Kubus dan Balok Kelas VII MTsN Tulungagung”. Dalam hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa pada materi kubus dan balok kelas VII MTsN Tulungagung. Hal ini ditunjukkan oleh $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil analisis dengan uji MANOVA diperoleh nilai F_{hitung} yaitu 4,648 dan nilai F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% yaitu 3,14.

²⁰Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik, dan Penilaian*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hal. 67

2. Ilham Budi Santoso, “Pengaruh Pendekatan PAIKEM Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Fungsi Komposisi Pada Siswa Kelas XI MA Al Hikmah Langkapan Srengat Blitar Tahun Ajaran 2016/2017”. Hasil dari penelitian ini adalah ada pengaruh pendekatan PAIKEM terhadap motivasi dan hasil belajar materi fungsi komposisi pada siswa kelas XI MA Al Hikmah langkapan srengat blitar tahun ajaran 2016/2017. Berdasarkan analisis data, diperoleh nilai untuk *Pillae Trace*, *Wilk Lambda*, *Hotelling Trace*, *Roy's Largest Root*. Nilai signifikansi pada variabel “PAIKEM” semuanya menunjukkan 0,000. Dari nilai tersebut diperoleh signifikansi pada variabel “PAIKEM” kurang dari 0,05. Dari penelitian ini diperoleh F_{hitung} sebesar 7,970 sehingga $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($7,970 > 2,000$).
3. Nur ‘Azizatul Farida, dalam skripsi berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* Terhadap Pemahaman Konsep Mencari Luas Segitiga Siku-Siku Siswa SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016”. Dalam penelitian ini, diperoleh F_{hitung} sebesar 6,229 pada taraf signifikan 5%.

G. Kerangka Pemikiran

Model pembelajaran *inquiry* di SMPN 1 Rejotangan diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran matematika itu sendiri. siswa diberikan kebebasan untuk menuangkan isi pikirannya, serta diberikan kebebasan untuk mengungkapkan pendapatnya. Bagan konsep pemikiran disajikan pada gambar berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir