**Menumbuhkan Minat Dan Semangat Belajar Dengan Metode Pembelajaran Inquiry Menggunakan Alat Peraga Edukatif**

Maulidati Hasanah

Pogram studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Jurusan Tarbiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

maulidatihasanah97@gmail.com

***Abstrak.***

*Proses pembelajaran seharusnya mengedepankan kenyamanan peserta didik dengan cara melakukan kegiatan belajar mengajar dengan gembira dan menyenangkan sehingga sisswa akan tertarik dalam proses pembelajaran, tentunya harus menggunakan cara dan media yang menyenangkan juga. Media yang dapat digunakan yaitu salaha satunya media Alat Peraga Edukatif.*

*Dalam pembelajaran upaya untuk mengatasi minat dan semangat belajar pada anak-anak, guru sebaiknya memiliki model pembelajaran yang bersifat dinamis sehingga siswa akan mudah merespon dan senang dalam pembelajaran.proses belajar yang demikian harus dilakukan dengan berbasis aktivitas. Pembelajaran dengan berbasis aktivitas ini dapat dilakukan dengan “ media APE sort and make a match papan buah” salah satu tujuan dari pembelajaran dengan media APE ini yaitu mengasah kemampuan berfikir dan melatih daya ingat kekuatan hafalan dan konsentrasi pada siswa, membangun kerja sama tim yang sportif dan meningkatkan rasa tanggung jawab. Evaluasi ini dimulai dengan merancang RPP tematik dan melakukan tindakan kelas.*

*Kata kunci. Menumbuhkan semangat belajar dengan media APE*

1. **Pendahuluan**

Dari berbagai pendapat belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku manusia pada diri atau individu dan dengan adanya interaksi antar individu, individu dengan lingkungan mereka dapat berinteraksi dalam hal ini lingkungan belajar, khususnya lingkungan sekolah dasar perlu memperkuat dasar belajar dan pembelajaran disegala bidang pelajaran. Dalam hal ini guru tidak hanya sebatas mengajar dan memberikan materi, tidak hanya sebatas menjadi agen pengetahuan akan tetapi juga sebagai pembelajara bersama.

mengajar adalah memberi pengetahuan pemahaman juga pengalaman, dalam mengajar juga harus memperhatikan penguasaan pendekatan, metode mengajar teknik dan taktik dalam pembelajaran sehingga peserta didik tidak merasa bosan. Salah satu metode yang dapat digunakan yaitu meode pembelajaran Inquiry. Metode Inquiry merupakan metode yang mampu menggiring peserta didik untk menyadari apa yang telah didapat selama belajar, pada hakikatnya meode inquiry adalah cara menyadari apa yang telah dialami, oleh sebab itu dalam metode ini peserta didik dituntut untuk berpikir, membuat pengalaman bermakna dalam kehidupan nyata merupakan cara untuk mengasah kemampuan untuk terbiasa produktif, analitis dan kritis. Metode ini menempatkan peserta didik sebagai subyek pelajar yang aktif, metode ini berpusat pada keaktifan peserta didik namun guru tetap menjadi pemegang peranan penting sebagai pembuat desain pembelajaran

Sebuah penelitian yang dilakukan dewan pendidikan provinsi jawa timur tahun 2016 menyatakan 8 dari 10 anak tidak suka sekolah, faktor penyebabnya ialah dikarenakan oleh lingkungan sekolah dan model pembelajaran yang monoton. Dari pernyatan ini menegaskan bahwa variasi dan inovasi mengajar yang dibutuhkan oleh peserta didik (Musfiqon 2016). Dalam pembelajaran upaya untuk mengatsi minat dan semangat untuk belajar pada anak-anak, guru sebaiknya harus memiliki model pembelajaran yang bersifat dinamis sehingga siswa akan mudah merespon dan senang dalam pembelajaran.proses belajar yang demikian harus dilakukan dengan berbasis aktivitas. Pembelajaran dengan berbasis aktivitas ini dapat dilakukan dengan “ media APE sort and make a match papan buah” salah tujuan dari pembelajaran dengan media APE ini yaitu mengasah kemampuan berfikir dan melatih daya ingat kekuatan hafalan dan konsentrasi pada siswa, membangun kerja tim yang sportif dan meningkatkan rasa tanggung jawab. Evaluasi ini dimulai dengan merancang RPP tematik dan melakukan tindakan kelas.

1. **PEMBAHASAN**

**Minat dan Semangat Belajar.**

(Martani, 2012)salah satu perkembangan pada anak akan dipengaruhi oleh lingkungan, anak tidak akan berkembang secara otomatis, ketika anak mulai memasuki lingkungan sekoah anak akan mulai dihadapkan pada beberapa masalah di lingkungan sekolahnya. Guru berperan memberikan stimulasi terhadap anak, stimulasi yang diberikan akan berpengaruh tergantung bagaimana pemahaman guru terhadap kondisi anak. Guru yang baik akan bersedia dan mampu memahami siapa dan bagaimana peserta didiknya.

(Liberna) mengatakan bahwa devinisi minat yaitu salah satu faktor psikologis yang mampu mempengaruhi seseorang, secara umum dapat di artikan sebagai suatu keadaan mental yang menghasilkan respon terarah kepada situasi tertentu dengan menyenangkan dan memberi kepuasan. Mengembangkan minat siswa dalam belajar adalah membatu siswa melihat bagaiamana hubungan materi yang diharapkan untuk dipelajari dengan dirinya sendiri sebagai individu.

**Konsep belajar**

Skinner dalam tulisan Bimo Walgito, 2010;184). Belajar ialah perubahan tingkah laku seseorang karena intteraksi antar individu ataupun individu dengan lingkungannya. Dalam belajar tentu tidak hanya memerlukan media failitator dan guru saja namun dorongan atau mootivasi juga sangat berperan dan berpengaruh demi mencapai hasil yang efektif dan efisien. Siswa yang memilik motivasi belajar akan lebih mudah dalam memperhatikan pelajaran, memahami bacan-bacan yang ada pada materi-materi belajarnya di sekolah sehingga rasa ingin tahunya menjadi meningkat. (Brophy, 2004).

(Fahyuni, 2016)Mengatakan,belajar merupakan peristiwa yang bersifat individual yakni peristiwa terjadinya perubahan tingkah laku sebagai dampak dari pengalaman individu sedangkan pembelajaran adalah penyediaan kondisi yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada individu peserta didik. Belajar pada hakikatnya ialah suatu proses interaksi terhadap segala situasi yang ada di lingkungan sekitar, belajar juga dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada capaian tujuan dengan proses yang diciptakan guru melalui kegiatan belajar dengan model dan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan dari pengalaman yang diciptakan oleh guru untuk siswa, belajar merupakan proses melihat mengamati dan memahami sesuatu. Istilah umum dalam kegiatan belajar mengajar yakni dikenal dengan model pembelajaran dan strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran ialah rencana tindakan termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan segala sumber daya dalam pembelajaran. Menurut (iskandarwasid,2009) strategi pembelajaran terdiri dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan hingga tahap evaluasi, dan program tingkat lanjut dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan, adapun deskripsi pengajarannya sebagai berikut.

(Fahyuni, 2016) *Bagan diambil dari buku inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013*

Strategi yang sesuai untuk

membelajar

kan peserta didik?

Bagaimana langkah pembelajaran selanjutnya

?

Apa yang harus diperbaiki?

Pengajaran

Pembelajara

Hal apa yang perlu

disampaikan ke peserta

didik?

Bagaimana dampak dan implikasi

pembelajaran selanjutnya?

**Metode pembelajaran Inquiry**

(Asmani, 2012) Metode Inquiry merupakan metode yang mampu menggiring peserta didik untk menyadari apa yang telah didapat selama belajar, pada hakikatnya meode inquiry adalah cara menyadari apa yang telah dialami, oleh sebab itu dalam metode ini peserta didik dituntut untuk berpikir, membuat pengalaman bermakna dalam kehidupan nyata merupakan cara untuk mengasah kemampuan untuk terbiasa produktif, analitis dan kritis.

Metode ini menempatkan peserta didik sebagai subyek pelajar yang aktif, metode ini berpusat pada keaktifan peserta didik namun guru tetap menjadi pemegang peranan penting sebagai pembuat desain pembelajaran. Guru menuntun peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran. Meode ini juga menyadarkan keingintahuan terhadap sesuatu, menpraduga suatu jawaban dan membuat keputusan yang sesuai.

**Konsep Alat Peraga papan buah**

Sebagai seorang guru untuk mempengaruhi minat belajar anak hendaknya memperhatikan minat belajar anak, inilah mengapa perlu adanya media yang dapat dijadikan sebagai penarik minat dan perhatian anak dalam belajar tentunya dengan kondisi yang menyenangkan.

Usia SD indentik dengan usia bermain sehingga dalam proses pembelajaran dengan sedikit memfasilitasi kebutuhan mendasarnya. Proses pembelajaran seharusnya mengedepankan kenyamanan peserta didik dengan cara melakukan kegiatan belajar mengajar dengan gembira dan menyenangkan sehingga sisswa akan tertarik dalam proses pembelajaran, tentunya harus menggunakan cara dan media yang menyenangkan juga. Media yang dapatb dihunakan yaitu salaha satunya media Alat Peraga Edukatif,

**Pengertian Alat Peraga**

(Kaltsum1, 2017) Mengatakan, Alat peraga edukatif merupakan alat-alat yang digunakanseorang pendidik atau guru dalam pembelajran dan mencegah terjadinya verbalisme pada peserta didik. Alat peraga merupakan alat yang berfungsi untuk mempercepat pemahaman peserta didik dalam bidang studi tertentu.

 Alat peraga dibedakan menjadi alat peraga yang memiliki ukuran dan bentuk dua dimensi hanya memiliki ukuran lebar dan panjang, dan alat peraga tiga dimensi dengan ukuran panjang tinggi lebar. seperti globe, papn tulis adapun alat peraga yang dapat di proyeksikan dalam bentuk proyektor yang ditampilkan dalam gambar pada layar.

**Implementasi**

1. Cara Pemakaian APE

|  |
| --- |
| * **C:\Users\Tri\Documents\MAKUL UMSIDA\IMG20190517070035.jpg**Guru menyediakan media bentuk pohon yang masih kosong / belum berbuah (bisa menggunakan papan kayu, kardus bekas, sterofom)
* Guru mengajak bernyanyi atau menyebutkan Rukun Iman ditirukan peserta didik
* Guru membagi kelompok 3-5 orang
* Guru menyediakan soal dan media peraga berbentuk buah (apel )
* Setiap kelompok akan di panggil maju kedepan menjawab soal dan mengurutkan buah yg sudah berisi tulisan rukun iman
* Masing-masing kelompok diberi waktu 5 menit untuk berdiskusi menghafal dan mengurutkan
* Begitu terus bergantian
 |

1. **PENUTUP**

**Kesimpulan**

Belajar ialah perubahan tingkah laku seseorang karena intteraksi antar individu ataupun individu dengan lingkungannya. Dalam belajar tentu tidak hanya memerlukan media failitator dan guru saja namun dorongan atau mootivasi juga sangat berperan dan berpengaruh demi mencapai hasil yang efektif dan efisien.

Dalam pembelajaran upaya untuk mengatsi minat dan semangat untuk belajar pada anak-anak, guru sebaiknya harus memiliki model pembelajaran yang bersifat dinamis sehingga siswa akan mudah merespon dan senang dalam pembelajaran.proses belajar yang demikian harus dilakukan dengan berbasis aktivitas. Pembelajaran dengan berbasis aktivitas ini dapat dilakukan dengan “ media APE sort and make a match papan buah”

Mengajar adalah memberi pengetahuan pemahaman juga pengalaman, dalam mengajar juga harus memperhatikan penguasaan pendekatan, metode mengajar teknik dan taktik dalam pembelajaran sehingga peserta didik tidak merasa bosan. Salah satu metode yang dapat digunakan yaitu meode pembelajaran Inquiry

Perkembangan pada anak akan dipengaruhi oleh lingkungan, anak tidak akan berkembang secara otomatis, ketika anak mulai memasuki lingkungan sekoah anak akan mulai dihadapkan pada beberapa masalah di lingkungan sekolahnya. Guru berperan memberikan stimulasi terhadap anak, stimulasi yang diberikan akan berpengaruh tergantung bagaimana pemahaman guru terhadap kondisi anak.

 Proses pembelajaran seharusnya mengedepankan kenyamanan peserta didik dengan cara melakukan kegiatan belajar mengajar dengan gembira dan menyenangkan sehingga sisswa akan tertarik dalam proses pembelajaran, tentunya harus menggunakan cara dan media yang menyenangkan juga. Media yang dapatb dihunakan yaitu salaha satunya media Alat Peraga Edukatif,

# References

Asmani, J. M. (2012). *Tips Menjadi Guru Inspiratif, Kreatif, dan Inovatif.* jogjakarta: DIVA Press.

Fahyuni, N. d. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran .* sidoarjo: nizamal learning center.

Kaltsum1, H. U. (2017). Pemanfaatan Alat Peraga Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar .

Liberna, H. (t.thn.). Membangun Interaksi Edukatif Yang Bernilai Normatif Melalui Pengajaran Berbasis Aktifitas . *formatif* , 149-157.

Martani, W. (2012). Metode Stimulasi dan Perkembangan Emosi. *Jurnal Psikologi*.