

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Belajar dan Prestasi Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang sangat penting bagi setiap manusia. Pengetahuan dan pemahaman, keterampilan, kegemaran dan sikap seseorang terbentuk dan berkembang melalui belajar. Oleh karena itu seseorang dikatakan belajar, bila dapat diasumsikan dalam diri orang itu terjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. (Mustangin, 2005:1). Perubahan tingkah laku yang dimaksud adalah karena pengalaman dan latihan, perubahan itu pada pokoknya didapatkan kecakapan baru, dan perubahan itu terjadi karena usaha yang disengaja (Sagala, 2005:37).

Belajar menurut teori psikologi asosiasi adalah proses pembentukan asosiasi atau hubungan antara stimulus (perangsang) yang mengenai individu melalui penginderaan dan response (reaksi) yang diberikan individu terhadap rangsangan tadi, dan proses memperkuat hubungan tersebut. Belajar adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah dengan mengabaikan perubahan selain dari faktor-faktor latihan.

Menurut Kolb (1984) belajar melalui pengalaman menekankan kepada hubungan yang harmonis antara belajar, bekerja, serta aktifitas kehidupan dengan penciptaan pengetahuan yang diperoleh secara terus-menerus dan diuji melalui pengalaman. Belajar melalui pengalaman mengacu pada "Learning with the learner in touch with the realities bring student". (Kerton and Jare, 1978) belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya, sehingga banyak memberikan pengalaman pada kehidupan melalui situasi yang nyata dengan tujuan tertentu.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan dan kemahiran berdasarkan alat indera atau pengalamannya. Oleh karena itu, apabila setelah belajar seseorang tidak ada perubahan tingkah laku yang positif, dalam arti tidak memiliki kecakapan baru serta wawasan pengetahuannya tidak bertambah maka dapat dikatakan bahwa belajarnya belum sempurna.

Dalam proses belajar pasti ada faktor yang mempengaruhi dan menentukan tercapainya proses tersebut, ada dua faktor yang mempengaruhi belajar, yaitu :

a. Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar.

Adapun faktor-faktor intern tersebut adalah :

1. Faktor Jasmaniyah

Faktor jasmaniyah yaitu yang berhubungan dengan kesehatan dan cacat tubuh.

2. Faktor Psikologis

Faktor psikologis yaitu faktor yang berhubungan dengan intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.

3. Faktor Kelelahan

Faktor kelelahan yaitu faktor yang berhubungan dengan kelelahan jasmani dan rohani.

b. Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu yang sedang belajar.

Adapun faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut :

1. Faktor Keluarga

Faktor keluarga diantaranya yaitu cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi dan lain-lain.

2. Faktor Sekolah

Faktor sekolah diantaranya yaitu metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, dan lain-lain.

3. Faktor Masyarakat

Faktor masyarakat diantaranya yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan lain-lain.

Pembelajaran merupakan proses dua arah mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan peserta didik atau murid. Konsep pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu, dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dalam pendidikan.

Kemudian dijelaskan bahwa pembelajaran mempunyai dua karakteristik yaitu (1) dalam proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal, bukan hanya menuntut siswa sekedar mendengar, mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berfikir, (2) dalam pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berfikir siswa, yang pada gilirannya kemampuan berfikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa, serta kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan atau pemahaman yang baik terhadap materi pelajaran.

Pemberian indikator dalam pembelajaran mengacu pada hasil belajar yang harus dikuasai siswa. Dalam pencapaian hasil belajar siswa, guru dituntut untuk memadukan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor secara proposional. Howard Kingsly membagi tiga macam hasil belajar, yakni :

- (a) keterampilan dan kebiasaan,
- (b) pengetahuan dan pengertian,
- (c) sikap dan cita-cita.

Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Sedangkan Gagne membagi lima hasil belajar, yakni :

- (a) informasi verbal,
- (b) keterampilan verbal,
- (c) strategi kognitif,
- (d) sikap dan
- (e) keterampilan proses

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membagi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotoris (Nana Sujdana, 2002 :22)

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah efektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima

aspek, yakni penerimaan, jawaban, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yaitu :

- (a) gerakan refleks,
- (b) keterampilan gerakan dasar,
- (c) kemampuan perseptual,
- (d) keharmonisan atau ketepatan,
- (e) gerakan keterampilan,
- (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Yang menjadi hasil dari belajar bukan penguasaan hasil latihan melainkan perubahan tingkah laku, Karena belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku, maka diperlukan pembelajaran yang bermutu yang langsung menyenangkan dan mencerdaskan siswa.

Untuk memperoleh prestasi/hasil belajar yang baik harus dilakukan dengan baik dan pedoman cara yang tepat. Setiap orang mempunyai cara atau pedoman sendiri – sendiri dalam belajar. Pedoman / cara yang satu cocok digunakan oleh seorang siswa, tetapi mungkin kurang sesuai untuk anak/siswa yang lain. Hal ini

disebabkan karena mempunyai perbedaan individu dalam hal kemampuan, kecepatan, dan kepekaan dalam menerima materi pelajaran. Oleh karena itu tidaklah ada suatu petunjuk yang pasti yang harus dikerjakan oleh seseorang dalam melakukan kegiatan belajar, tetapi faktor yang paling menentukan keberhasilan belajar adalah para siswa itu sendiri.

Minat sangat besar pengaruhnya terhadap hasil/prestasi belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat, siswa tidak akan belajar dengan baik sebab tidak menarik baginya. Siswa akan malas belajar dan tidak akan mendapatkan kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

2. Pengertian Prestasi Belajar

Sebelum dijelaskan pengertian mengenai prestasi hasil belajar, terlebih dahulu akan dikemukakan tentang pengertian prestasi. Prestasi adalah yang telah dicapai. Dengan demikian bahwa prestasi merupakan hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan sesuatu pekerjaan/aktivitas tertentu.

Menurut Sukarsini Arikunto mengatakan bahwa hasil belajar tingkah laku yang menampakkan diri dalam bentuk, perbuatan, yang dapat diamati dan diukur. Dari pendapat diatas bahwa hasil belajar dapat diperoleh dari suatu proses belajar yang terjadi di rumah, di sekolah, di tempat bermain yang menimbulkan perubahan tingkah laku.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, hasil belajar atau prestasi belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, atau diciptakan secara individu atau kelompok. Dari ungkapan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak ada hasil apabila tidak ada kegiatan.

Jadi prestasi adalah hasil yang telah dicapai oleh karena itu semua individu dengan adanya belajar hasilnya dapat dicapai. Setiap individu belajar memungkinkan hasil yang sebaik mungkin. Oleh karena itu setiap individu harus belajar dengan sebaik-baiknya supaya prestasinya berhasil dengan baik. Sedangkan pengertian prestasi juga ada yang mengatakan prestasi adalah kemampuan. Kemampuan di sini berarti yang dimampui individu dalam mengerjakan sesuatu.

Setiap individu yang belajar tentu dengan usaha atau kerja keras agar dapat mendapatkan hasil yang memuaskan. Keberhasilan seseorang mendapatkan kriteria ketuntasan minimal. Berikut ini akan dipaparkan tentang pengertian alat evaluasi yang tepat untuk mengukur keberhasilan suatu pembelajaran, indikator hasil belajar, dan batas minimal hasil belajar.

Dalam setiap usaha atau kejadian yang dilakukan, manusia selalu mendambakan keberhasilan. Begitu juga di dalam proses belajar mengajar di sekolah. Seorang siswa melakukan kegiatan belajar mengajar selaludapatkan keberhasilan belajar. Dalam dunia pendidikan keberhasilan itu disebut dengan prestasi belajar. Prestasi belajar merupakan wujud keberhasilan belajar yang menunjukkan kecakapan dalam penguasaan materi pelajaran yang menuntut ketekunan dan kesungguhan dalam pelaksanaan belajar.

Menurut Poerwodarminta (1998:700) prestasi adalah hasil yang dicapai (dari yang telah dilakukan atau dikerjakan). Sedangkan prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan hasil nilai tes atau angka yang telah diberikan kepada guru.

Menurut Arifin (1990 : 2 – 4), kata prestasi dari bahasa Belanda *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “ prestasi ” yang berarti “ hasil usaha”. Selain itu ia juga mengemukakan prestasi mempunyai beberapa fungsi utama antara lain :

- a. Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa.
- b. Prestasi belajar sebagai lambang hasrat ingin tahu.
- c. Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan.
- d. Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstren dari suatu institusi pendidikan. Prestasi belajar sebagai indikator terhadap daya serap (kecerdasan) anak didik.

2.1 Alat Evaluasi Prestasi Belajar

Langkah pertama yang harus ditempuh oleh guru atau calon pendidik dalam menilai prestasi belajar adalah menyusun alat evaluasi. Alat evaluasi prestasi belajar ada dua macam, yaitu bentuk objektif dan bentuk subjektif. Bentuk objektif dapat berupa tes benar-salah, bentuk pilihan ganda, bentuk tes mencocokkan, dan tes isian. Sedangkan bentuk subjektif dapat berupa tes esai.

2.2 Indikator Prestasi Belajar

Indikator prestasi belajar adalah sebuah acuan pencapaian keberhasilan suatu pembelajaran. Indikator pencapaian haruslah mencakup aspek kognitif.

2.3 Batas Minimum Hasil Belajar

Setelah mengetahui indikator yang hendak dicapai, maka guru perlu menentukan batas minimum keberhasilan dari indikator tersebut. Batas minimum digunakan untuk mempertimbangkan batas terendah hasil belajar siswa.

Guru dalam mengajar seyogyanya menggunakan metode belajar yang sesuai sehingga menimbulkan rasa ketertarikan pada diri siswa. Dengan adanya rasa ketertarikan ini anak akan berminat untuk mengikuti pembelajaran. Anak tidak merasa jenuh, sehingga ada semangat untuk belajar. Dan diharapkan ke depannya dapat meningkatkan hasil dan prestasi belajar siswa.

B. Hakikat Pembelajaran PKn

1. Karakteristik Mata Pelajaran PKn

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai salah satu wakil pembinaan totalitas dari anak didik hendaknya tidak menampilkan dan menanamkan Pancasila sebagai konsep dan pengetahuan belajar tetapi Pendidikan Kewarganegaraan harus mampu membina serta isi pesan dan nilai-nilai moral Pancasila, standar isi Pendidikan Kewarganegaraan adalah pengembangan :

- a. Nilai-nilai cinta tanah air.
- b. Kesadaran berbangsa dan bernegara.
- c. Keyakinan terhadap Pancasila sebagai ideologi negara.
- d. Nilai-nilai demokrasi, hak asasi manusia dan lingkungan hidup.
- e. Kerelaan berkorban untuk masyarakat, bangsa dan negara serta
- f. Kemampuan awal bela negara.

2. Hakikat Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar

Menurut Indrawati (2000) dalam buku pedoman pembelajaran secara kontekstual untuk guru Sekolah Dasar (2004) yang diterbitkan oleh DEPDIKNAS LMPM Jawa Barat dijelaskan bahwa pembelajaran mempunyai arti sebagai upaya penataan lingkungan belajar yang meningkatkan siswa dalam belajar. Proses belajar mencakup aktivitas siswa mencari, menerima dan mengolah informasi serta melibatkan diri dalam interaksi sosial bersikap, berbuat, mengatur, dan menetapkan perilaku akhir dari belajar adalah terjadinya perubahan

sikap konsep dan perilaku siswa sehingga menjadi lebih jelas, lebih masuk akal dan lebih bermanfaat bagi dirinya. Dilihat dari karakteristik siswa Sekolah Dasar memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, menyelidik, penemu, pembelajaran, dan penciptaan karena siswa hendaknya diberi kesempatan untuk berinteraksi aktif dengan objek dan sumber-sumber lainnya.

Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan adalah upaya sadar dan terencana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa bagi warga negara dengan menumbuhkan jati diri dan moral bangsa sebagai landasan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam bela negara, demi kelangsungan kehidupan dan kejayaan bangsa dan negara.

3. Pembelajaran PKn tentang Pengaruh Globalisasi

3.1 Pengertian Globalisasi

Jonson And santos (2000) mendefinisikan globalisasi sebagai sebuah proses yang memberikan sebuah kondisi wilayah setempat atau keberhasilan dalam batas penyampaian dan pengembangan

tujuan secara mendunia atau global dalam hal ini pengembangan kapasitas untuk menggambarkan kondisi sosial lokal ke arah mendunia.

Sedangkan menurut Emanuel Rictler globalisasi adalah jaringan kerja global secara bersamaan yang menyatakan masyarakat yang sebenarnya terpecah-pecah dan terisolasi ke dalam saling ketergantungan dan persatuan dunia. Hal ini sesuai dengan pendapat Selo Sumarjan bapak sosiologi Indonesia globalisasi adalah terbentuknya organisasi dan komunikasi antara masyarakat di seluruh dunia untuk mengikuti sistem dan kaidah yang sama.

3.2 Pengaruh Globalisasi

Globalisasi mempunyai sisi positif dan negatif bergantung pada bagaimana cara seseorang menyikapi atau memandangnya serta kemampuan untuk memilih hal-hal positif dari globalisasi. Berikut dampak positif dari pengaruh globalisasi :

- a. Mudahnya masyarakat memperoleh informasi, maka masyarakat memiliki wawasan yang lebih luas.
- b. Adanya alat transportasi, semua kegiatan di daerah menjadi berjalan lancar.
- c. Meningkatkan kesejahteraan dan kemakmuran di bidang ekonomi.
- d. Komunikasi mudah dilakukan, baik melalui hubungan langsung atau dengan menggunakan alat komunikasi.

Selain dampak positif terdapat juga dampak negatif dari pengaruh globalisasi adalah sebagai berikut :

- a. Masuknya informasi dengan mudah melalui berbagai media dan elektronik dari luar tidak dapat dibendung dengan mudah.
- b. Kebiasaan negara barat yang tidak sesuai dengan kebiasaan bangsa timur dapat mempengaruhi kejiwaan generasi bangsa Indonesia.
- c. Karena mudahnya mendapatkan barang yang diperlukan, maka masyarakat akan mudah membelanjakan uangnya dengan membeli barang yang tidak perlukan.
- d. Jika tidak dapat memanfaatkan alat informasi misalnya televisi, maka banyak orang malas belajar karena banyaknya acara televisi yang menarik.
- e. Perbuatan negatif yang ditayangkan di televisi sering ditiru oleh anak-anak, misalnya gaya gulat bebas sambo dan lain-lain.

3.3. Menyikapi Pengaruh Globalisasi

Indonesia sebagai negara berkembang tidak dapat menutup diri dari modernisasi dan globalisasi. Hal tersebut didasarkan pada dimulainya pasar global yang menandakan era globalisasi secara besar-besaran pada tahun 2015. Oleh karena itu semua orang harus mempersiapkan diri agar dapat menarik manfaat dari arus globalisasi dan dapat menangkal pengaruh-pengaruh negatif yang dapat mengancam jati diri dan identitas bangsa. Ada beberapa sikap yang harus dimiliki oleh kita sebagai bangsa yang bermartabat dan memiliki jati diri yang luhur, diantaranya sebagai berikut :

- a. Mempertebal keimanan dan meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Ikut berperan dalam kegiatan organisasi keagamaan dalam mengatasi perubahan.
- c. Belajar dengan giat untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi agar dapat berperan maksimal dalam menjalani era globalisasi.
- d. Mencintai dan menggunakan produk dalam negeri.
- e. Mencintai kebudayaan bangsa sendiri daripada kebudayaan asing.
- f. Melestarikan budaya bangsa dengan mempelajari dan mengasah kebudayaan tersebut, baik seni maupun adat istiadat.
- g. Memilih informasi dan hiburan dengan selektif agar menjaga diri dari pengaruh negatif.
- h. Menjauhi kebiasaan buruk gaya hidup barat yang bertentangan dengan nilai dan norma yang berlaku, seperti meminum minuman keras, menggunakan narkoba dan obat-obatan terlarang, dan pergaulan bebas.

C. Model Pembelajaran Interaktif

Model pembelajaran interaktif mengacu pada falsafah pendidikan konstruktivisme bahwa pengetahuan dibentuk oleh siswa bukan ditransfer dari guru. Dalam proses pembentukan pengetahuan tersebut, guru berperan sebagai fasilitator bagi siswa. Menurut Faure dan Cosgrove (dalam Harlen : 1992), Model Pembelajaran Interaktif adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengembangkan potensi rasa ingin tahu siswa terhadap suatu objek/peristiwa melalui pertanyaan. Model pembelajaran interaktif ini disebut juga pendekatan "pertanyaan siswa". Dengan kata lain, guru menggali pertanyaan siswa mengenai materi pembelajaran yang sedang dibahas, kemudian siswa mencari jawabannya. Jawaban atas pertanyaan siswa dijawab oleh siswa. Namun, perlu diperhatikan bahwa untuk menjawab pertanyaan tersebut memerlukan proses, yaitu proses pencarian informasi. Artinya, bukan pertanyaan yang dengan segera dapat dijawab oleh siswa.

1. Langkah-langkah Model Pembelajaran Interaktif

- a. Persiapan : guru kelas memilih topik dan menemukan informasi yang melatarbelakanginya.
- b. Kegiatan penjelajahan : lebih melibatkan siswa pada topik yang sedang dibahas.
- c. Pertanyaan anak : guru kelas mengundang siswa untuk mengajukan pertanyaan tentang topik yang dibahas.
- d. Penyelidikan : guru dan siswa memilih pertanyaan untuk dieksplorasi.
- e. Refleksi: melakukan evaluasi untuk memantapkan hal-hal yang terbukti dan memisahkan hal-hal yang masih perlu diperbaiki.

2. Kebaikan dan keterbatasannya

Salah satu dari kebaikan dari Model Pembelajaran Interaktif adalah bahwa siswa belajar mengajukan pertanyaan, mencoba merumuskan pertanyaan, dan mencoba menemukan jawaban terhadap pertanyaannya sendiri dengan melakukan kegiatan (observasi, penyelidikan). Dengan cara seperti itu siswa menjadi kritis dan aktif dalam belajar. Apakah kebaikan yang lainnya ? Langkah-langkah terstruktur seperti di atas menjamin bahwa pertanyaan siswa dikumpulkan dan serius ditindak lanjuti. Sayangnya karena dipolakan seperti itu, ternyata model ini menjadi rutin dan kehilangan tujuannya yang esensi. Sekali siswa perlu berpikir tentang sesuatu objek yang sedang dipelajari. Jadi penting melakukannya dengan serius, tidak sebagai sesuatu yang rutin.

3. Beberapa faktor yang perlu diperhatikan oleh guru agar siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, yakni :

a. Faktor Minat dan Perhatian

Minat dan perhatian siswa merupakan faktor utama penentu derajat keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Mursell (dalam Uzer Usman, 1996:5) terdapat 22 macam minat salah satu diantaranya adalah anak memiliki minat belajar. Guru memfasilitasi minat siswa tersebut, misalnya dengan cara memilih topik pembelajaran sebagai konsep kunci (key concept) untuk mendapatkan perhatian siswa secara penuh.

b. Faktor Motivasi

Motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi perbuatan guna mencapai tujuan. Atau keadaan dan kesiapan dalam diri siswa yang mendorong tingkah laku untuk melakukan kegiatan belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan motif adalah daya yang terdapat pada siswa yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar dapat timbul dari dalam diri siswa (motivasi intrinsik) dan pengaruh dari luar dirinya (motivasi ekstrinsik). Dalam kegiatan pembelajaran, guru berperan sebagai motivator untuk menumbuhkembangkan kedua motivasi tersebut agar siswa mau dan mampu melakukan kegiatan belajar. Motivasi intrinsik telah dimiliki setiap siswa dengan adanya potensi rasa ingin tahu (sense of curiosity), sedangkan motivasi ekstrinsik dapat timbul

dari upaya guru melalui penerapan sistem penghargaan-hukuman (punishment-reward system) yang diorientasikan pada upaya memotivasi siswa untuk belajar.

c. Faktor Latar atau Konteks

Belajar berdasarkan realita akan menarik bagi siswa, belajar dimulai dari yang sederhana dapat memotivasi siswa, dan belajar berdasarkan pengalaman siswa dapat mengaktifkan siswa. Dalam kegiatan pembelajaran, guru perlu mencari tahu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dimiliki oleh siswa dengan dua tujuan, yaitu agar tidak terjadi pengulangan materi karena hal tersebut dapat menimbulkan kebosanan bagi siswa, dan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dimiliki oleh siswa.

d. Faktor Perbedaan Individu

Pada hakikatnya, siswa adalah individu yang unik yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda, baik pengetahuan, minat, bakat, sifat, kemampuan, dan latar belakang. Perbedaan tersebut dapat mempengaruhi kegiatan pembelajaran. Secara umum, siswa memiliki perbedaan secara vertikal dan horizontal. Perbedaan vertikal berkenaan dengan kecerdasan (IQ), dan perbedaan horizontal berkenaan dengan (talenta) dan minat. Mengingat adanya perbedaan tersebut, guru hendaknya menyadari dan memaklumi apabila ada siswa yang berhasil dengan baik, atau bahkan sebaliknya mengalami kesulitan memahami materi pelajaran. Dalam hal ini, guru harus tetap memperhatikan persamaan dan perbedaan siswa dengan cara mengoptimalkan pengembangan kemampuan mereka masing-masing.

e. Faktor Sosialisasi

Sosialisasi atau proses hubungan sosial, pada masa anak-anak sedang tumbuh yang ditandai dengan keinginannya untuk selalu berusaha menjalin hubungan dengan teman-temannya. Tetapi, ada suatu hal yang perlu mendapat perhatian guru ketika sedang berlangsung kegiatan pembelajaran, yang mereka akan merefleksikannya dengan cara mengobrol dengan temannya. Upaya guru untuk menyalurkan kebutuhan anak akan hubungan sosial tersebut dapat dilakukan dengan belajar kelompok sehingga dapat mengembangkan potensi dan melatih anak menciptakan suasana kerjasama, proses pembentukan kepribadian, tumbuhnya kesadaran akan perbedaan di antara temannya yang dapat menumbuhkan solidaritas melalui saling membantu menyelesaikan tugas.

f. Faktor Belajar Sambil Bermain

Bermain merupakan kebutuhan bagi siswa yang sehat karena bermain merupakan keaktifan yang menimbulkan kegembiraan dan menyenangkan. Bermain disini lebih dimaksudkan pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung dalam suasana menyenangkan sehingga akan mendorong siswa aktif belajar, selain itu pengetahuan, keterampilan, sikap, dan daya fantasi siswa akan berkembang. Suasana senang dan gembira dalam kegiatan pembelajaran dapat diciptakan guru dengan tanpa mengesampingkan tujuan pembelajaran. Artinya, guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

g. Faktor Belajar Sambil Bekerja (Learning by Doing)

Konsep belajar sambil bekerja pertama kali dikemukakan oleh Dewey melalui metode proyek, kemudian menjadi salah konsep belajar yang dikemukakan UNESCO. Dewey mengemukakan pentingnya aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran, aktivitas tersebut meliputi aktivitas jasmaniyah dan aktivitas mental. Aktivitas belajar tersebut dikelompokkan ke dalam lima kategori, yaitu :

1. aktivitas sosial (visual activities), seperti membaca, menulis, melakukan eksperimen, dan demonstrasi.;
2. aktivitas lisan (oral activities), seperti bercerita, membaca sajak, tanya jawab, dan diskusi ;
3. aktivitas mendengarkan (listening activities), seperti mendengarkan

- penjelasan guru, mendengarkan ceramah, dan pengarahan ;
4. aktivitas gerak (motor activities), seperti simulasi, bermain peran, membuat peta, atau label, dan grafik ;
 5. aktivitas menulis (writing activities), seperti mengarang, membuat ringkasan, dan membuat laporan atau makalah.

Belajar sambil bekerja adalah kegiatan nyata yang dilakukan siswa untuk memperoleh pengalaman baru yang relatif mudah diingat dan tidak cepat lupa. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa dengan melakukan sesuatu akan memupuk rasa percaya diri, gembira, tidak membosankan, dan siswa dapat melihat hasil karyanya. Dalam hal ini, tugas guru adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan sesuatu dan memberikan penilaian terhadap hasil kerjanya, supaya siswa mengetahui kemampuan dan kekurangannya, misalnya melalui pemberian tugas.

h. Faktor Inkuiri

Pada dasarnya, siswa memiliki potensi untuk mencari dan menemukan sendiri (sense of inquiry), baik fakta maupun data/informasi. Faktor atau data/ informasi tersebut kemudian diolah (pemrosesan informasi) dan dituangkan dalam bentuk karya ilmiah. Dengan demikian, berilah kesempatan kepada siswa untuk menemukan sendiri informasi yang ada kaitannya dengan materi pelajaran. Dalam konteks ini, tugas guru adalah menyampaikan informasi yang mendasar dan memancing siswa untuk mencari informasi selanjutnya. Agar siswa terdorong untuk melakukan pencarian informasi tersebut.

i. Faktor Memecahkan Masalah

Setiap siswa menyukai tantangan (sense of chalanger), demikian pula halnya dalam belajar. Belajar yang memiliki tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa akan mendorong mereka untuk belajar. Sebaliknya, tantangan yang memberatkan akan mematahkan semangat dan membuat siswa tidak betah belajar. Dalam kegiatan pembelajaran, tantangan tersebut dapat diciptakan oleh guru dengan mengajukan situasi bermasalah agar siswa peka terhadap masalah. Sudah tentu permasalahan tersebut terkait dengan materi pembelajaran. Kepekaan terhadap masalah akan mendorong siswa untuk melihat masalah dan merumuskannya, memilih serta berdaya upaya untuk menentukan cara pemecahannya sesuai dengan tingkat kemampuannya.

Kesembilan faktor tersebut di atas, sangat memerlukan kepekaan dan aktualisasi kompetensi guru dalam melaksanakan tugas secara profesional. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran interaktif menurut Brookfield (1987) adalah didasarkan pada dialog transaksional, yaitu proses interaksi antara guru dengan para siswa. Kegiatan Pembelajaran Interaktif tersebut diindikasikan dengan keterlibatan seluruh siswa secara aktif dalam transaksi akademik-edukatif. Dalam konteksitas Model Pembelajaran Interaktif (pendekatan pertanyaan siswa) maka dialog transaksional tersebut dapat tercermin dalam menentukan pertanyaan (permasalahan) yang diajukan oleh siswa. Semua siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan , tetapi pertanyaan tersebut belum tentu masalah. Untuk itu, guru harus membuat daftar pertanyaan siswa di papan tulis kemudian menyeleksi untuk dipilih sebagai permasalahan yang akan dicari pemecahannya oleh siswa. Dengan kata lain, pertanyaan/permasalahan dari siswa dicari jawaban/pemecahannya oleh siswa, dan rasa ingin tahu siswa terjawab. Kegiatan pembelajaran tersebut mencerminkan proses pembentukan pengetahuan oleh siswa, guru berperan sebagai fasilitator.