

- c. Menemukan solusi, yaitu proses evaluatif sebagai puncak pemecahan masalah.

Di dalam proses *Problem Solving* terdapat dua fase kreatif dalam pemecahan masalah menurut Von Oech, yaitu fase imajinatif dan fase praktis. Dalam fase imajinatif gagasan strategi pemecahan masalah diperoleh, dan dalam fase praktis, gagasan tersebut dievaluasi dan dilaksanakan.

Langkah-langkah *Problem Solving* dalam pembelajaran sebagai hasil gabungan prosedur Von Oech dan Osborn sebagai berikut:

- a. Klarifikasi masalah meliputi pemberian penjelasan kepada siswa tentang masalah yang diajukan, agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian yang diharapkan
- b. Pengungkapan gagasan, siswa dibebaskan untuk mengungkapkan gagasan tentang berbagai macam strategi penyelesaian masalah
- c. Evaluasi dan seleksi, setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi-strategi yang cocok untuk menyelesaikan masalah.
- d. Implementasi, siswa menentukan strategi yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah, kemudian

			menyelesaikan permasalahan.
2.	Mendefinisikan	Membuat daftar hal yang yang diketahui dan tidak diketahui dalam suatu permasalahan.	Menganalisis dan membuat daftar hal yang diketahui dan tidak diketahui dalam suatu permasalahan.
3.	Mengeksplorasi	Merangsang siswa untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan membimbing untuk menganalisis dimensi-dimensi permasalahan yang dihadapi.	Mengajukan pertanyaan-pertanyaan pada guru, untuk melakukan pengkajian lebih dalam tahap permasalahan-permasalahan yang dibahas.
4.	Merencanakan	Mengembangkan cara berpikir logis siswa untuk menganalisis masalah.	Berlatih mengembangkan cara berpikir logis untuk menganalisis masalah yang dihadapi.
5.	Mengerjakan	Membimbing siswa secara sistematis untuk memperkirakan jawaban yang mungkin untuk memecahkan masalah yang dihadapi.	Mencari berbagai alternatif pemecahan masalah.
6.	Mengoreksi kembali	Membimbing siswa untuk mengecek kembali jawaban yang dibuat	Mengecek tingkat kebenaran jawaban yang ada.

- c. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis.
 - d. Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
 - e. Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan.
 - f. Merangsang perkembangan kemajuan berfikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
 - g. Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja.
 - h. *Problem Solving* dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
 - i. *Problem Solving* dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
4. Kelemahan Strategi *Problem Solving*

Selain kelebihan, strategi ini juga memiliki kekurangan, diantaranya :

- a. Guru mengalami kebingungan melaksanakan strategi *problem solving* dalam pembelajaran karena banyaknya metode yang juga digunakan.
- b. Jika kurang cermat, maka guru akan mengalami kesulitan memantau kreativitas tiap siswa dalam kelompok.

- c. Pemecahan masalah dalam kreativitas sulit dibedakan karena keduanya menuntut hasil yang baru.⁴²
- d. Menentukan suatu masalah yang tingkat kesulitannya sesuai dengan tingkat berpikir siswa, tingkat sekolah dan kelasnya serta pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki siswa, sangat memerlukan kemampuan dan keterampilan guru.
- e. Memerlukan waktu yang cukup banyak dan sering terpaksa mengambil waktu pelajaran lain.
- f. Mengubah kebiasaan siswa belajar dengan mendengarkan dan menerima informasi dari guru menjadi belajar dengan banyak berpikir memecahkan permasalahan sendiri atau kelompok, yang terkadang memerlukan berbagai sumber belajar, merupakan kesulitan tersendiri bagi siswa.
- g. Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan strategi ini.⁴³

⁴² http://adebatari.blogspot.co.id/2012/10/normal-0-false-false-false-en-us-x-none_8.html?m=1 diakses pada tanggal 25 April 2017 pukul 08.53 WIB.

⁴³ <http://winda-materikuliah.blogspot.co.id/2010/03/strategi-belajar-mengajar-metode.html?m=1> diakses pada tanggal 25 April 2017 pukul 09.21 WIB.

B. Tinjauan tentang Strategi Pembelajaran Inkuiri

1. Pengertian Strategi Pembelajaran Inkuiri

Sebelum jauh kita membahas tentang makna dari inkuiri sendiri, terlebih dahulu perlu dipahami tentang makna dari model dan strategi pembelajaran. Karena terdapat ketidakseragaman penyebutan inkuiri. Beberapa literatur menyebutnya sebagai model pembelajaran, namun disisi lain juga disebut sebagai strategi pembelajaran.

Secara umum istilah “model” diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Dalam pengertian lain, model juga diartikan sebagai barang atau benda tiruan dari benda yang sesungguhnya, seperti “globe” yang merupakan model dari bumi tempat kita hidup. Dalam istilah selanjutnya, istilah model digunakan untuk menunjukkan pengertian yang pertama sebagai kerangka konseptual. Atas dasar pemikiran tersebut, maka yang dimaksud dengan “model belajar mengajar” adalah kerangka konseptual dan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran, serta para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Secara sederhana, istilah pembelajaran (*instruction*) bermakna sebagai upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode, dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan. Beberapa ahli mengemukakan tentang pengertian pembelajaran, diantaranya :

- a. Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu. Pembelajaran merupakan subjek khusus dari pendidikan (Corey, 1986);
- b. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU SPN No. 20 tahun 2003);
- c. Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Muhammad Surya)

Pada prinsipnya, pembelajaran tidak hanya terbatas pada *event-event* yang dilakukan oleh guru, tetapi mencakup semua *events* yang mempunyai pengaruh langsung pada proses belajar yang meliputi kejadian-kejadian yang diturunkan dari bahan-bahan

Merumuskan masalah merupakan langkah membawa siswa kepada sesuatu persoalan yang mengundang teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang siswa untuk berpikir memecahkan teka-teki itu. Dikatakan teka-teki dalam rumusan masalah yang ingin dikaji disebabkan masalah itu tentu ada jawabannya, dan siswa didorong untuk mencari jawaban yang tepat. Proses mencari jawaban itulah yang sangat penting dalam pembelajaran inkuiri, melalui proses tersebut, siswa akan memperoleh pengalaman yang sangat berharga sebagai upaya mengembangkan mental melalui proses berpikir.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merumuskan masalah, diantaranya:

- 1) Masalah hendaknya dirumuskan sendiri oleh siswa. Siswa akan memiliki motivasi belajar yang tinggi manakala dilibatkan dalam merumuskan masalah yang hendak dikaji. Dengan demikian, guru sebaiknya tidak merumuskan sendiri masalah pembelajaran, guru hanya memberikan topik yang akan dipelajari, sedangkan bagaimana rumusan

