

PENERAPAN *INQUIRING MINDS WANT TO KNOW* DALAM PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR KELAS X KELAS X TKJ II DI SMK N 2 SERIRIT PADA TAHUN AJARAN 2018/2019

I N. Ardika Widana¹, N. Santiyadnya², A. Adiarta³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja

e-mail: kobe_eli@yahoo.co.id, santiyadnya@undiksha.ac.id, adiarta_pohgending@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar dengan penerapan *Inquiring Minds Wont To Know* Dalam Pembelajaran Kontekstual. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas X TKJ II SMK Negeri 2 Seririt, dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana pada tiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan tindakan. Data yang diambil dalam penelitian ini mencakup data tentang hasil belajar siswa dari tiga ranah, yaitu afektif, kognitif dan psikomotor dalam pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. Berdasarkan hasil tes siswa yang berjumlah 28 siswa pada siklus I, diperoleh hasil belajar dengan rerata nilai 75,43 dan dengan siswa yang tuntas sebanyak 20 orang dan siswa yang belum tuntas sebanyak 8 orang. Rata-rata hasil belajar siklus II, diperoleh hasil belajar dengan rerata nilai 78,92 dan dengan siswa yang tuntas sebanyak 25 orang dan siswa yang belum tuntas sebanyak 3 orang. Terjadi peningkatan pula pada ketuntasan klasikal dari 71,42% pada siklus I menjadi 89,28% pada siklus II.

Kata kunci: *Inquiring Minds Wont To Know*, Pembelajaran Kontekstual, Hasil belajar

Abstract

This study aims to improve student learning outcomes in Digital Simulation subjects with the application of Inquiring Minds Wont To Knows in Contextual Learning. The subjects of this study were students of class X TKJ II SMK Negeri 2 Seririt, with 28 students. This research is a classroom action research conducted in two cycles, in which each cycle consists of planning, implementing, and acting. The data taken in this study include data about student learning outcomes from three domains, namely affective, cognitive and psychomotor in Computer and Basic network learning. Based on the test results of students who housed 28 students and students in the first cycle, obtained learning outcomes with a mean value of 71.42 and with students who complete as many as 20 people and students who have not completed as many as 8 people. The average learning outcomes of cycle II, obtained learning outcomes with a mean value of 89.28 and with students who complete as many as 28 people and students who have not completed as many as 3 people. There was also an increase in classical completeness from 71.42% in the first cycle to 89.28% in the second cycle.

Keywords: *Inquiring Minds Wont To Know*, Contextual Learning, Learning Outcomes

1. Pendahuluan

Berdasarkan Undang – Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, program pembangunan pendidikan diarahkan pada upaya mewujudkan kondisi yang diharapkan, dan difokuskan pada tiga pilar kebijakan pendidikan yaitu: pemerataan dan perluasan akses pendidikan; peningkatan mutu, relevansi, dan daya saing keluaran pendidikan; serta peningkatan tata kelola, akuntabilitas, dan citra publik tentang pengelolaan pendidikan. Pendidikan mempunyai arti yang sangat penting dalam kehidupan kita, baik dalam kehidupan

individu, bangsa maupun Negara. Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik – baiknya, sehingga sesuai dengan tujuan. Keberhasilan suatu bangsa terletak pada mutu pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusianya.

Pendidikan pada dasarnya suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan dengan sikap terbuka serta pendekatan – pendekatan yang kreatif tanpa harus kehilangan identitas dirinya. Sekolah merupakan bagian dari system pendidikan formal yang mempunyai aturan – aturan jelas atau lebih dikenal sebagai GBPP (Garis-garis Besar Program Pembelajaran) sebagai acuan proses pembelajaran dan guru sebagai fasilitator yang berperan dalam memilih metode pembelajaran yang akan digunakan.

Keberhasilan metode *Inquiring Minds Wont To Know* ini ditentukan oleh besarnya partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, semakin aktif siswa mengambil bagian dalam kegiatan pembelajaran, maka semakin berhasil kegiatan pembelajaran tersebut sehingga nantinya akan mengimbas pada peningkatan hasil belajar siswa. Pada kenyataannya, guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas cenderung berlangsung secara konvensional atau menggunakan strategi pembelajaran berpusat pada guru (*Teacher Centered*). Padahal menurut kurikulum 2013, kegiatan belajar mengajar harus berpusat pada siswa yang artinya siswa harus lebih aktif menggali informasi sendiri. Selain itu kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa siswa SMK N 2 Seririt khususnya kelas X TKJ II kompetensi keahlian Perakitan Komputer kurang berminat terhadap mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar yang cenderung dianggap sebagai pelajaran yang membosankan.

Penggunaan model dan metode pembelajaran yang digunakan secara monoton oleh guru merupakan salah satu penyebab kurang ketertarikan siswa dalam mengikuti mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar sehingga proses pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di kelas menjadi pasif. Siswa hanya mendengarkan saja penjelasan guru yang dianggap membosankan, siswa tidak ada yang bertanya, tidak ada upaya untuk menjawab pertanyaan. Untuk mengatasi masalah tersebut diatas, perlu diupayakan suatu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran lebih aktif. Salah satunya dengan menerapkan *Inquiring Minds Wont To Know* dalam pembelajaran kontekstual yang merupakan konsep belajar untuk membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Guru yang kreatif akan berupaya mencari berbagai solusi untuk mrngatasi segala permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, karena keberhasilan dalam proses pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menggunakan metode yang tepat. Jika guru salah menentukan metode maka peserta didik kurang termotivasi untuk belajar sehingga hasil evaluasi terhadap kompetensi dasar yang diajarkan kurang memuaskan. Menurut Ali, Muhamad, dalam jurnal Vol.4. No. 1 (2016:4) dinyatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan untuk memahami peserta didik dengan berbagai perbedaannya agar mampu membantu mereka dalam menghadapi kesulitan belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menyediakan dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan materi agar siswa lebih efektif dan efisien dalam belajar.

Guru diharapkan selalu menggunakan langkah-langkah inovatif berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Salah satu langkah inovatif yang dapat dipergunakan adalah penerapan model *Inquiring Minds Wont To Know*. Model *Inquiring Minds Wont To Know* merupakan salah satu model yang secara alamiah diterapkan oleh sebagian besar pengajar untuk memotivasi kreativitas siswa sehingga nantinya akan mengimbas pada peningkatan hasil belajar siswa. Model *Inquiring Minds Wont To Know* ini sebenarnya sudah diterapkan oleh sebagian besar pendidik atau guru untuk menarik minat siswa memberi respon pada proses pembelajaran, baik itu bertanya ataupun menjawab pertanyaan pada mata pelajaran yang di ajarkan. Siswa akan diberikan penghargaan berupa

poin atau nilai apabila siswa itu aktif bertanya dan menjawab pertanyaan. Dengan demikian dapat dikatakan model ini mampu memotivasi siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan guru, karena siswa yang aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan akan mendapat imbalan penghargaan berupa nilai. Pemberian point atau nilai ini porsinya berbeda antara yang bertanya dengan yang menjawab pertanyaan.

Siswa yang bertanya diberikan point satu setiap dua kali bertanya, dan siswa yang berhasil menjawab satu pertanyaan dari guru diberikan poin atau nilai satu. Nilai-nilai ini akan dikumpulkan dan akan di perhitungkan nanti pada evaluasi akhir untuk menunjang nilai yang di peroleh siswa. Sehubungan dengan hal tersebut di atas, "model *Inquiring Minds Wont To Know* dalam pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar merupakan salah satu model pembelajaran yang membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa Kelas X TKJ II pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK N 2 Seririt".

2. Metode

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian jenis penelitian tindakan kelas penerapan *Inquiring Minds Want To Know* dalam pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Negeri 2 Seririt yang peneliti gunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) Tujuan penelitian ini adalah untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktek, yang mengacu pada pendapat Widayanti dalam jurnal Vol. VI tahun 2008 Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. Secara rinci Widayanti dalam jurnalnya mengemukakan bahwa tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas adalah sebagai berikut :

1. Penelitian Tindakan Kelas menawarkan suatu cara baru untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan atau profesionalisme guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.
2. Penelitian Tindakan Kelas membuat guru dapat meneliti dan mengkaji sendiri kegiatan praktik pembelajaran sehari-hari yang dilakukan di kelas.
3. Penelitian Tindakan Kelas tidak membuat guru meninggalkan tugasnya. Artinya guru tetap melakukan kegiatan mengajar seperti biasa, namun pada saat bersamaan dan secara erintegrasi guru melaksanakan penelitian.
4. Penelitian Tindakan Kelas mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Guru dapat mengadaptasi teori-teori yang berhubungan dengan mata pelajaran yang dibinanya. Dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ditujukan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan guru dalam praktek pembelajaran di lapangan.

Dalam penelitian ini aspek yang akan diamati adalah hasil belajar siswa. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada akhir pertemuan dari setiap siklus. Tes merupakan alat, cara, dan langkah-langkah sistematis untuk mengukur sejumlah perilaku tertentu dari subjek uji. Tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda. Soal pilihan ganda adalah bentuk tes yang mempunyai satu jawaban yang benar. Dilihat dari strukturnya, bentuk soal pilihan ganda terdiri atas *stem* (pertanyaan), *option* (sejumlah pilihan), kunci (jawaban yang benar atau paling tepat), *distractor* (jawaban-jawaban lain selain kunci jawaban). Aspek kognitif bertujuan untuk mengetahui kemampuan intelektual atau kemampuan berfikir siswa. Penilaian aspek kognitif dilaksanakan dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk objektif sesuai dengan materi pembelajaran di kelas.

Tabel 1. Rubrik Penilaian Aspek Kognitif

Skor	Kriteria
0	Tidak menjawab atau menjawab tetapi salah
1	Menjawab benar

Rumus penilaian kognitif:

$$\text{Nilai Ranah Kognitif} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100 \dots (3.1)$$

Jumlah soal tes yang digunakan adalah 20 soal untuk siklus I dan 20 soal untuk siklus II. Skor maksimum yang dapat diperoleh adalah 20 dan skor minimum adalah 0. Skor total siswa diperoleh dengan menjumlahkan skor masing-masing item kemudian skor ini dikonversi skala 100. Penilaian aspek sikap yang dilakukan oleh peneliti didasarkan pada perilaku yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar penilaian afektif atau sikap. Penilaian sikap berdasarkan Kurikulum 2013 dibagi menjadi dua, yaitu menggunakan *questioner* atau juga bisa dilakukan melalui observasi atau pengamatan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penilaian melalui observasi atau pengamatan, aspek yang akan dinilai kemudian diturunkan menjadi sejumlah indikator. Indikator ini menjadi isi pedoman observasi. Dalam melakukan observasi, guru dapat menggunakan pedoman atau lembar observasi yang memuat sejumlah indikator atau aspek sikap yang diamati.

Tabel 2. Aspek Tekun

No.	Indikator Tekun	Penilaian Kerjasama
1.	Menyukai tantangan	– Skor 1 jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan peserta didik – Skor 2 jika 2 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik – Skor 3 jika 3 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik – Skor 4 jika 4 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik
2.	Giat dalam belajar dan bekerja	
3.	Tidak mudah menyerah menghadapi kesulitan	
4.	Berusaha menjadi lebih baik	

Tabel 3. Aspek Tanggung jawab

No.	Indikator Tanggung jawab	Penilaian Tanggung jawab
1.	Melaksanakan tugas individu dengan baik	– Skor 1 jika 1 atau tidak ada indikator yang konsisten ditunjukkan peserta didik – Skor 2 jika 2 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik – Skor 3 jika 3 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik – Skor 4 jika 4 indikator konsisten ditunjukkan peserta didik
2.	Menerima resiko dari tindakan yang dilakukan	
3.	Mengembalikan barang yang dipinjam	
4.	Meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan	

Keterangan:

Cara mengisi lembar penilaian aspek afektif yaitu dengan memberi nomor 1, 2, 3 atau 4 pada kolom setiap aspek, dimana (1) jika terpenuhi satu atau tidak ada indikator, (2) jika terpenuhi dua indikator, (3) jika terpenuhi tiga indikator, dan (4) jika terpenuhi semua indikator.

$$\text{Rumus Penilaian Efektif} = \frac{\text{Skor Siswa}}{\text{Skor Maksimal}(8)} \times 100 \dots (3.2)$$

Penilaian psikomotor ini dilakukan dengan memberikan tugas berupa makalah kepada siswa untuk dikerjakan yang nantinya akan dinilai pada saat pengumpulan tugas. Pengukuran ranah psikomotor peneliti menggunakan lembar observasi untuk unjuk kerja.

Tabel 3. Rubrik Penilaian Aspek Psikomotor

Kriteria	Skor	Indikator
Ketepatan Pengumpulan	2	Tepat Waktu
	1	Kurang Tepat Waktu
	0	Tidak mengumpulkan
Isi Materi yang disampaikan	2	Isi materi lengkap
	1	Isi materi kurang lengkap
	0	Tidak ada materi
Tata Tulis	2	Sesuai dengan aturan yang ditentukan dan tepat
	1	Sesuai dengan aturan tapi kurang tepat
	0	Tidak mengikuti aturan

Jumlah kriteria yang digunakan dalam penilaian psikomotor adalah 3 kriteria. Skor maksimum yang dapat diperoleh adalah 100 dan skor minimum adalah 0.

$$\text{Rumus Penilaian Psikomotor} = \frac{\text{Skor Siswa}}{\text{Skor Maksimal}(6)} \times 100 \dots (3.3)$$

(Sumber: SMK N 2 Seririt:2019)

3. Hasil dan Pembahasan

Sebagaimana yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya bahwa penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2018/2019 di SMK N 2 Seririt dengan subjek penelitian adalah siswa kelas X TKJ II sebanyak 28 orang. Pelaksanaan pembelajaran didalam kelas selama penelitian ini secara umum telah berlangsung sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebagai penerapan *Inquiring Minds Want To Know* dalam pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan berdasarkan prosedur penelitian yang telah dirancang sebelumnya. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Sebelum melaksanakan siklus I, terlebih dahulu dilakukan refleksi awal, tujuannya yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa. Data-data tersebut digunakan untuk

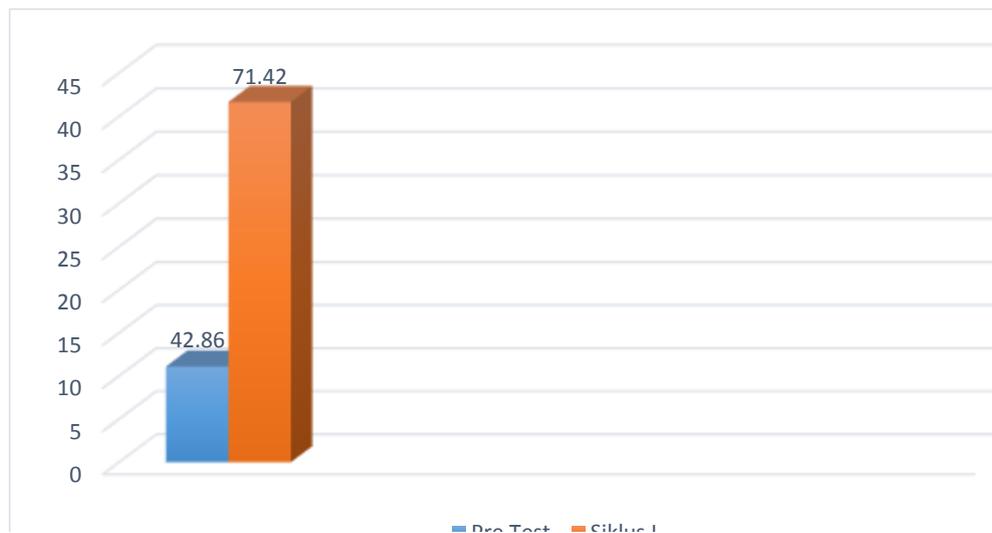
menjawab masalah-masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini. Hasil analisis data mengenai motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa dipaparkan sebagai berikut:

1. Deskripsi Data Hasil Belajar Refleksi Awal

Berdasarkan hasil tes siswa yang berjumlah 28 siswa pada refleksi awal, diperoleh hasil belajar dengan rerata nilai 68,21 dan dengan siswa yang tuntas sebanyak 12 orang dan siswa yang belum tuntas sebanyak 16 orang.

2. Hasil Penelitian Siklus I

Berdasarkan hasil tes siswa yang berjumlah 28 siswa pada siklus I, diperoleh hasil belajar dengan rerata nilai 75.43 dan dengan siswa yang tuntas sebanyak 20 orang yang belum tuntas sebanyak 8 orang.



Gambar 1. Grafik *Pre Test*

Dari Grafik diatas menunjukkan perbandingan hasil belajar *pre test* dan siklus I terjadi peningkatan hasil belajar siswa yaitu dari 42.86% menjadi 71.42%. Berdasarkan hasil tes belajar siswa pada siklus I diperoleh jumlah nilai sebesar 2112, banyaknya siswa adalah 28 orang dengan 20 orang siswa yang tuntas dan 8 orang siswa yang tidak tuntas. Dengan nilai rata-rata kognitif 83,21 rata-rata nilai afektif 64,07 dan nilai rata-rata psikomotor 79,00 dengan nilai rata-rata-rata hasil belajarnya adalah 75,43 serta ketuntasan klasikal mencapai 71,42%. Kategori presentase hasil belajar siswa ditunjukkan pada Tabel dibawah.

Tabel 4. Presentase Kategori Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ II Siklus I

No	Interval	Kategori	Frekuensi
1	90-100	Sangat Tinggi	0
2	80-89	Tinggi	10
3	65-79	Sedang	14
4	55-64	Rendah	4
5	0-54	Sangat Rendah	0
Jumlah			28

(Sumber: Agung, 2014: 118)

Adapun siswa yang telah mencapai atau melawati KKM sebanyak 10 orang siswa pada kategori tinggi, 14 orang siswa sedang, dan yang belum mencapai atau melewati KKM sebanyak 4 orang siswa pada kategori rendah dan 0 orang siswa meraih kriteria sangat rendah. Peningkatan hasil belajar *pre test* sampai siklus I akan disajikan pada Tabel dibawah.

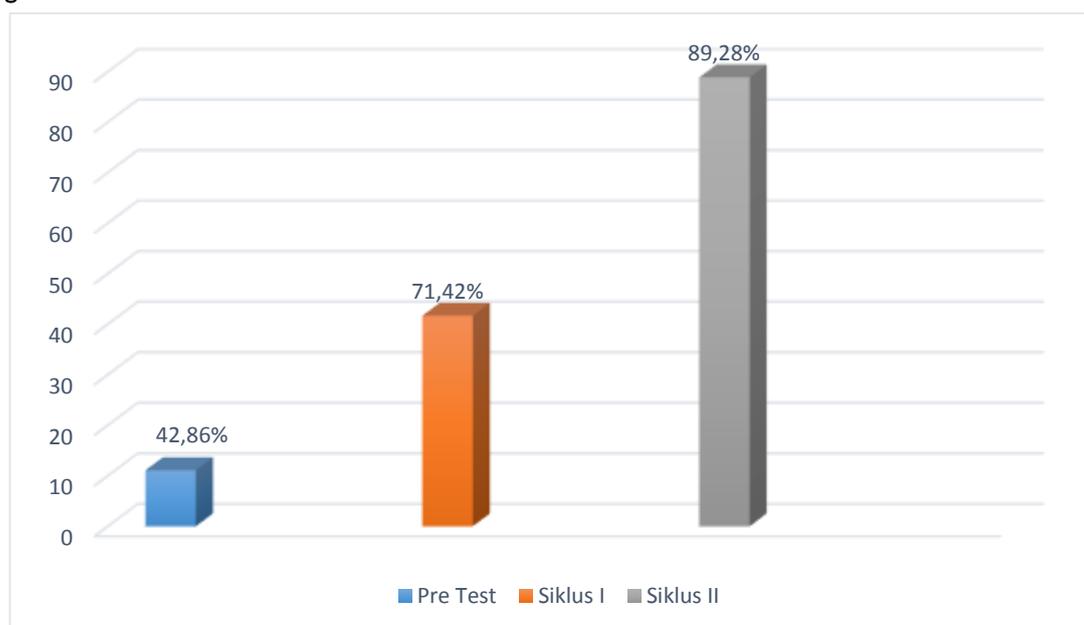
Tabel 5. Peningkatan Hasil Belajar siswa dari *Pre test* sampai Siklus I

Hasil	Jumlah Siswa	KKM	Jumlah Nilai	Rata-rata	Ketuntasan Klasikal	Keterangan	
						Tuntas	Tidak Tuntas
<i>Pre test</i>	28	75	1910	68,21	42,86%	12	16
Siklus I	28	75	2112	75,43	71,42%	20	8

(Sumber: peneliti:2019)

3. Hasil Penelitian Siklus II

Berdasarkan hasil tes siswa yang berjumlah 28 siswa dan siswi pada siklus II, diperoleh hasil belajar dengan rata-rata nilai 78.92 dan dengan siswa yang tuntas sebanyak 25 orang dan siswa yang belum tuntas sebanyak 3 orang. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh rata-rata data hasil belajar siswa untuk refleksi awal, siklus I dan siklus II, seperti yang terlihat pada grafik dibawah.



Gambar 2. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Refleksi Awal, Siklus I dan Siklus II

Dari grafik diatas menunjukkan perbandingan hasil belajar *pre test* dan siklus I terjadi peningkatan hasil belajar siswa yaitu dari 42,86% menjadi 71,42% dan terjadi peningkatan lagi pada siklus II, sehingga hasil belajar siklus II menjadi 89,28%. Berdasarkan tabel hasil tes belajar siswa pada siklus II diperoleh nilai sebesar 2210 banyaknya siswa 28 orang dengan 25 orang siswa yang tuntas dan 3 orang siswa yang tidak tuntas. Dengan nilai rata-rata kognitif 90,00 rata-rata nilai afektif 65,82 dan nilai rata-rata psikomotor 81,29 dengan nilai rata-rata hasil belajarnya adalah 78,92 serta ketuntasan klasikalnya mencapai 89,28%. Peningkatan hasil belajar dari tes awal (*pre test*), siklus I sampai siklus II ditunjukkan pada tabel dibawah.

Tabel 6. Peningkatan Hasil Belajar siswa dari *Pre test*, Siklus I, Siklus II

Hasil	Jumlah Siswa	KKM	Jumlah Nilai	Rata-rata	Ketuntasan Klasikal	Keterangan	
						Tuntas	Tidak Tuntas
<i>Pre test</i>	28	75	1910	68,21	42,86%	12	16
Siklus I	28	75	2112	75,43	71,42%	20	8
Siklus II	28	75	2210	78,92	89,28%	25	3

(Sumber: peneliti:2019)

Daftar Rujukan

- Arsa, Suka. 2015. *Belajar Dan Pembelajaran (Strategi Belajar Yang Menyenangkan)*. Yogyakarta: Media Akademi
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pusaka Raya.
- Paizaluddin dan Ermalinda. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Panduan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Dewa Komang. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tps (Think-Pair-Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Di Kelas Xi Mia4 Sma Negeri 1 Singaraja*. Sekrpsi (Tidak Di Terbitkan). Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sardiman.A.M. 2016. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.