

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MO₂ SMK Negeri 2 Banda Aceh Melalui Penerapan Metode *Inquiry* Pada Materi Sistem Komputer

Dien Novita

Dien Novita adalah Guru pada SMK Negeri 2 Banda Aceh, Indonesia

Email: diennovita7575@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui : bagaimana hasil belajar siswa, bagaimana aktivitas belajar serta untuk mengetahui tanggapan siswa kelas X MO₂ SMK Negeri 2 Banda Aceh terhadap penerapan metode *inquiry* pada materi sistem komputer. Teknik Pengumpulan Data dilakukan melalui 1). Lembar Observasi aktivitas guru dan siswa, 2). Lembar evaluasi berupa soal *pretest* dan ulangan harian, 3). Angket tentang tanggapan siswa, Teknik pengolahan data, Teknik Analisa Data, Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa: Penerapan metode *inquiry* dapat meningkatkan hasil belajar siswa X MO₂ SMK Negeri 2 Banda Aceh pada materi sistem komputer. Penerapan metode *inquiry* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa X MO₂ SMK Negeri 2 Banda Aceh pada materi sistem komputer. Siswa kelas X MO₂ SMK Negeri 2 Banda Aceh memberikan respon positif terhadap penerapan metode *inquiry* pada materi sistem komputer.

Katakunci : hasil belajar, *inquiry*, sistem komputer

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia (SDM). Pendidikan merupakan satu-satunya cara agar manusia dapat menjadi lebih baik dalam meningkatkan sumber daya manusia, sehingga dapat mengimbangi setiap perkembangan yang terjadi agar tidak tertinggal jauh oleh kemajuan teknologi.

Pendidikan menjadi tanggung jawab bersama, oleh karena itu perlu adanya kerja sama dari berbagai pihak seperti penentu kebijakan, pihak kampus, orang tua, dan masyarakat luas. Hal ini perlu disadari bahwa masalah yang dihadapi oleh dunia pendidikan di Indonesia pada saat ini adalah sangat beragam dan kompleks. Salah satunya adalah krisis paradigma berupa kesenjangan dan ketidak sesuaian antara tujuan yang ingin dicapai dan paradigma yang digunakan. Sebagai contoh dari kesenjangan ini, siswa pada setiap jenjang pendidikan dijejali dengan informasi-informasi yang harus dikuasai siswa, sehingga siswa hanya mengetahui pengetahuan jangka pendek, sementara kehidupan di masa depan menuntut pemecahan baru secara inovatif dalam arti siswa dituntut memiliki pengetahuan jangka panjang.

Hakikat Belajar Informatika

Belajar sebagai perubahan perilaku terjadi setelah siswa mengikuti atau mengalami proses belajar mengajar, yaitu berupa hasil dalam bentuk penguasaan kemampuan dalam waktu tertentu. Uno (2007:195) mengatakan terdapat 3 ciri yang tampak dari orang yang mempelajari pengetahuan tertentu, yaitu : 1) adanya objek yang menjadi tujuan untuk dikuasai, 2) terjadinya proses berupa interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, 3) terjadinya perubahan perilaku baru. Hakikat belajar Informatika adalah suatu kegiatan dalam memahami arti dan hubungan serta simbol--simbol, lalu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Belajar Informatika diawali dari hal sederhana kemudian secara bertahap ke yang lebih tinggi.

Hasil belajar merupakan ukuran pencapaian dari proses belajar yang ditandai perubahan tingkah laku. Dalam proses belajar Informatika, hasil belajar dapat diamati dari kemampuan siswa dalam menyelesaikan sejumlah evaluasi belajar berupa soal-soal Informatika. Wujud nyatanya berupa kemampuannya dalam menerapkan di kehidupan sehari-hari dengan pola pikir kritis dan kreatif yang berdaya nalar tinggi.

Tes dilakukan untuk mengetahui sejauh mana materi tersebut dapat dipahami siswa. Setelah diadakan tes didapatlah hasil belajar matematika siswa. Syah (2003:195) mengatakan bahwa evaluasi merupakan penilaian tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang ditetapkan dalam sebuah program. Selain kata *assessment* ada pula kata lain yang serupa yaitu tes, ujian, dan ulangan. Hasil belajar baik apabila terus dipertahankan dan ditingkatkan menjadikan siswa berprestasi, ia dianggap memiliki kelebihan yang tidak dimiliki orang lain.

Berdasarkan uraian tersebut di atas dapat dibuat suatu kesimpulan bahwa hasil belajar Informatika adalah merupakan hasil capai siswa dalam belajar Informatika yang dinyatakan dengan adanya perubahan pada diri siswa dalam hal kognisi, afeksi, psikomotorik serta dinyatakan pula dengan angka-angka prestasi setelah melalui tes.

Hakikat Kreativitas Belajar Siswa

Slameto (2003:145) mengatakan secara tradisional kreativitas dibatasi sebagai mewujudkan sesuatu yang baru, mungkin berupa perbuatan; suatu bangunan misalnya sebuah gedung, hasil-hasil kesustraan, dan lain-lain.

Kreativitas bukanlah bakat bawaan seseorang sejak lahir. Kreativitas merupakan suatu hal yang dapat dipelajari dan dilakukan siapa saja melalui proses tertentu. Bakat dapat terlihat sedini mungkin sedangkan kreativitas baru terlihat setelah seseorang menghasilkan karya, namun keduanya saling berkaitan. Al-khalili (2006:30) berpendapat kreativitas sebagai suatu proses rasionalisasi maksudnya adalah bahwa kreativitas itu merupakan hasil dari pemikiran yang kreatif. Sedangkan bakat kreatif berarti proses rasionalisasi atau ia merupakan produk akal. Anak yang berbakat memiliki keistimewaan dan kapabilitas tertentu atau yang sering disebut sebagai bakat alamiah yang diciptakan khusus oleh Allah SWT.

Dalam satu kelas terdapat siswa yang memiliki beragam karakteristik. Guru harus memahami karakteristik tiap siswa agar proses kegiatan belajar mengajar kondusif dan tujuan awal pembelajaran tercapai. Sejalan dengan pendapat Agung (2010:49)

mengatakan “guru perlu memahami bahwa siswa yang menjadi sasaran pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak memiliki karakteristik yang sama. Sehingga guru harus memperhatikan perbedaan individu peserta didik”. Menurut pendapat Sund yang dikutip Slameto (2003:147) mengatakan ciri-ciri individu yang memiliki ciri-ciri sikap kreatif yang harus dipahami guru terhadap setiap siswanya antara lain : 1)hasrat keingin tahun besar, 2) terbuka terhadap pengalaman baru, 3) panjang akal, 4) keinginan untuk menemukan dan meneliti 5) lebih menyukai tugas yang berat dan sulit, 6) mencari jawaban yang luas dan memuaskan,7) aktif dalam melaksanakan tugas, 8) berpikir fleksibel, 9) menanggapi pertanyaan serta cenderung memberikan jawaban yang lebih banyak, 10) kemampuan membuat analisis dan sintesis, 11) memiliki semangat bertanya serta, 12) daya abstraksi yang cukup baik, 13) memiliki latar belakang membaca cukup luas.

Siswa kreatif dapat diketahui melalui kepribadian yang ditampilkan sebagai kebiasaan sehingga menjadi ciri-ciri spesifik, yaitu terlihat dari ciri-ciri kemampuan belajar kreatif dan ciri-ciri menyangkut sikap dan perasaan seseorang yang kreatif. Kedua ciri sama penting, karena ditunjang oleh kepribadian yang sesuai. Kreativitas seseorang tidak dapat berkembang secara wajar, misal seorang siswa yang memiliki kemampuan belajar asli, luwes dan lancar, tapi ia malas dan mudah menyerah, maka kemampuan tersebut tidak akan berkembang. Orang kreatif memiliki kepekaan terhadap lingkungan, sehingga berinisiatif dan nampak tidak kehabisan akal. Oleh Karena itu orang kreatif lebih berorientasi kemasa kini dan masa yang akan datang.

Kreativitas yang ditunjukkan oleh siswa tengarai oleh prilaku-prilaku yang bagi guru justru dianggap sebagai hal tidak menyenangkan. Misalnya, siswa kreatif memiliki selera humor tinggi, suka bersenda gurai sehingga nampak main-main dalam menerima pelajaran, siswa kreatif tidak suka tradisi, otoritas, dan hal-hal yang rutin, bahkan kadang-kadang terkesan nyentrik dan nyeleneh, tidak bersih dan rapih. Namun perlu diketahui ada kelebihan dari siswa kreatif ini, diantaranya: mereka dapat memberi petunjuk dan arahan kepada dirinya, memiliki rasa ingin tahu, imajinatif, tertantang oleh kemajuan, dan berani mengambil resiko. Pendek kata siswa yang kreatif itu selalu ada yang dikerjakan bersifat unik dan berbeda dibandingkan dengan teman sebayanya.

Dari uraian diatas, penulis menyimpulkan bahwa kreativitas siswa adalah kemampuan siswa untuk menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan kombinasi penyatuan ide-ide kini dan ide-ide masa lampau. Kreativitas didasari atas kemampuan kreatif yang akan menghasilkan sikap atau ciri-ciri pribadi yang kreatif sehingga memiliki nilai lebih untuk meningkatkan prestasi belajar Informatika siswa.

Pengertian Belajar dan Prestasi Belajar

Menurut Sunaryo Kartadinata, dkk. (1998: 57), belajar adalah proses perubahan pengetahuan atau perilaku sebagai hasil dari pengalaman. Pengalaman ini terjadi melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya. Jadi belajar yang baik adalah jika proses pembelajaran tidak hanya menjadikan guru sebagai sumber belajar.

Menurut Sugihartono, dkk. (2007: 74), belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Sedangkan Tulus Tu’u (2004: 75) berpendapat bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai

seseorang ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu. Selain itu, prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.

Menurut Irwanto (1997: 105) belajar merupakan proses perubahan dari belum mampu menjadi sudah mampu dan terjadi dalam jangka waktu tertentu. Sedangkan menurut Ahmad Mudzakir (1997: 34) belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya.

Di dalam belajar, siswa mengalami sendiri proses dari tidak tahu menjadi tahu, karena itu menurut Cronbach (Sumadi Suryabrata, 1998: 231) belajar yang sebaik-baiknya adalah dengan mengalami dan dalam mengalami itu pelajar mempergunakan panca inderanya. Panca indera tidak terbatas hanya indera pengelihatan saja, tetapi juga berlaku bagi indera yang lain.

Belajar dapat dikatakan berhasil jika terjadi perubahan dalam diri siswa, namun tidak semua perubahan perilaku dapat dikatakan belajar karena perubahan tingkah laku akibat belajar memiliki ciri-ciri perwujudan yang khas (Muhibbin Syah, 2010: 115-116) antara lain:

Perubahan dalam proses belajar adalah karena pengalaman atau praktek yang dilakukan secara sengaja dan disadari. Pada ciri ini siswa menyadari bahwa ada perubahan dalam dirinya, seperti penambahan pengetahuan, kebiasaan, dan keterampilan.

Positif berarti perubahan tersebut baik dan bermanfaat bagi kehidupan serta sesuai dengan harapan karena memperoleh sesuatu yang baru, yang lebih baik dari sebelumnya. Sedangkan aktif artinya perubahan tersebut terjadi karena adanya usaha dari siswa yang bersangkutan.

Perubahan dikatakan efektif apabila membawa pengaruh dan manfaat tertentu bagi siswa. Sedangkan perubahan yang fungsional artinya perubahan dalam diri siswa tersebut relatif menetap dan apabila dibutuhkan perubahan tersebut dapat direproduksi dan dimanfaatkan lagi.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan siswa untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, secara sengaja, disadari, dan perubahan tersebut relatif menetap serta membawa pengaruh dan manfaat yang positif bagi siswa.

Pengertian Prestasi menurut Kamus Besar Informatika adalah hasil yang telah dicapai dari apa yang telah dilakukan, dikerjakan, diusahakan dan sebagainya (Badudu dan Zain Sutan Mohammad, 2001: 108). Hasil ini dapat dinyatakan dengan kuantitatif dan kualitatif. Hasil kuantitatif adalah hasil yang dinyatakan dengan angka. Sedangkan hasil kualitatif adalah hasil yang dinyatakan dengan kata-kata, seperti baik, cukup, sedang, kurang, dan lain-lain.

Oemar Hamalik (1990: 21) menjelaskan bahwa pengertian prestasi adalah bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara tingkah laku yang baru, berkat pengalaman dan latihan. Sedangkan Sardiman. A. M

(2009: 46) mengatakan prestasi adalah kemampuan nyata yang merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam maupun dari luar individu dalam belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi adalah hasil yang telah dicapai siswa dalam proses pembelajaran secara maksimal dan memuaskan yang dinyatakan dengan angka atau kata-kata.

Hakikat Metode Inquiry

Metode memiliki peran yang sangat strategis dalam mengajar. Metode berperan sebagai rambu-rambu atau bagaimana memproses pembelajaran sehingga dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Bahkan dapat dikatakan proses pembelajaran tidak dapat berlangsung tanpa suatu metode. Untuk itu setiap guru dituntut untuk menguasai berbagai metode untuk memproses pembelajaran efektif, efisien, menyenangkan dan tercapai tujuan pembelajaran yang ditargetkan. Secara implementatif metode pembelajaran dilaksanakan sebagai teknik, yaitu pelaksanaan apa yang sesungguhnya terjadi (dilakukan guru) untuk mencapai suatu tujuan.

Keberadaan metode sangatlah penting dalam pendidikan, dimana dengan adanya metode dapat mempermudah pencapaian tujuan yang diharapkan. Dengan demikian seorang guru mutlak memiliki metode dalam mentransfer ilmunya kepada siswa. Penggunaan metode pengajaran yang tepat, khususnya dalam pelajaran Informatika pada dasarnya adalah bertujuan untuk memecahkan masalah-masalah yang timbul dalam proses pembelajaran.

Jenis-jenis metode dapat dikelompokkan ke dalam beberapa pendekatan, diantaranya: 1) berdasarkan pemberian informasi: metode ceramah, metode tanya jawab, metode demonstrasi; 2) Berdasarkan pemecahan masalah: metode curah pendapat (Brainstorming), Metode Diskusi Kelompok, Metode Rembuk Sejoli, metode diskusi Kelompok Kecil (Buzz Group), metode panel, metode forum debat, metode seminar, metode simposium; 3) Berdasarkan penugasan: Metode Latihan (Drill), metode penugasan (resitasi), metode permainan (DIAD, kubus pecah, role playing, sosiodrama, simulasi), metode kelompok kerja (workshop), metode studi kasus, metode karyawisata.

Berdasarkan pemecahan masalah metode terbagi atas 1) Metode Brainstorming atau Curah Pendapat yaitu cara untuk menghimpun gagasan atau pendapat dari setiap warga belajar tentang suatu permasalahan. 2) Metode Diskusi Kelompok yaitu cara pembahasan suatu masalah oleh sejumlah anggota kelompok untuk mencapai suatu kesepakatan. 3) Metode Rembuk Sejoli yaitu cara pemecahan suatu masalah yang pelaksanaannya warga belajar dalam kelompok dibagi secara berpasangan kemudian dalam waktu yang singkat masing-masing kelompok membahas suatu masalah dan diakhiri dengan penyampaian laporannya oleh masing-masing juru bicara dalam kelompok besar. 4) Metode Buzz Group yaitu cara pembahasan suatu masalah yang pelaksanaannya warga belajar dibagi dalam kelompok kecil antara tiga sampai enam orang membahas suatu masalah yang diakhiri dengan penyampaian hasil pembahasannya oleh setiap juru bicara pada kelompok besar. 5) Metode Panel yaitu cara pembahasan suatu masalah melalui kegiatan diskusi yang dilakukan oleh beberapa ahli dari berbagai keahlian dihadapan warga belajar. 6) Metode forum (debate) adalah cara pembelajaran yang dilakukan melalui

diskusi terbuka yang disampaikan oleh beberapa nara sumber dengan topik masalah yang kontroversial. 7) Metode Seminar yaitu cara penyampaian informasi berdasarkan hasil penelitian yang diikuti dengan kegiatan diskusi oleh seluruh warga belajar dibawah bimbingan sumber belajar. Kegiatan penelitian yang dilakukan oleh warga belajar dapat berdasarkan hasil penelitian tentang suatu kasus/masalah, dapat juga hasil bacaan/literatur. 8) Metode Simposium yaitu cara penyampaian materi secara lisan yang dilakukan berupa kegiatan ceramah oleh beberapa orang nara sumber.

Proses pembelajaran Informatika yang berlangsung di Sekolah Menengah Kejuruan saat ini masih banyak didominasi oleh guru, dimana guru sebagai sumber utama pengetahuan. Keberadaan guru dalam suatu kampus tidak dapat disangkal lagi, karena tanpa adanya guru dalam kampus tidak akan dapat berjalan. Dalam hal ini guru memegang peranan penting dalam pelaksanaan pembelajaran, Sehingga metode yang digunakan banyak menuntut keaktifan guru dari pada siswa sebagai pembelajar sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. siswa hanya mendengarkan, memperhatikan dan mencatat apa yang diterangkan oleh guru, sehingga siswa tidak terlatih untuk berpikir mengembangkan ide untuk lebih memantapkan pemahaman tentang suatu konsep. Kenyataan lainnya adalah sering dijumpai sehari-hari di kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang belum belajar tentang materi yang akan diajarkan oleh guru. Masih ada guru yang terpaku pada satu metode pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar secara terus menerus tanpa pernah memodifikasinya atau menggantikannya dengan metode lain walaupun tujuan pembelajaran yang hendak dicapai berbeda. Hal ini dapat mengakibatkan pencapaian tujuan pembelajaran oleh para siswa tidak optimal.

Oleh karena itu, untuk mewujudkan tujuan pembelajaran tersebut, dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, guru hendaknya memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang melibatkan mahasiswa aktif dalam pembelajar, baik secara mental, fisik maupun sosial. Pada pembelajaran Informatika hendaknya disesuaikan dengan bahan ajar dan perkembangan berpikir siswa. Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendorong siswa berpikir aktif dan meningkatkan pemahaman siswa akan pembelajaran Informatika adalah metode pembelajaran inquiry. Inquiry merupakan salah satu metode mengajar yang erat kaitannya dengan menempatkan siswa sebagai subjek belajar yang aktif, sesuai dengan pendapat (Mulyasa 2003:234) bahwa "Metode inquiry adalah metode yang mampu menggiring siswa untuk menyadari apa yang telah didapatkan selama belajar. Pada metode inquiry dalam proses perencanaan pembelajaran guru bukanlah mempersiapkan sejumlah materi yang harus dihafal melainkan merancang pembelajaran yang memungkinkan siswa menemukan sendiri materi yang harus dipahami melalui proses berpikir secara sistematis.

Selain metode pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar, terdapat faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar Informatika siswa. Salah satu faktor lain tersebut adalah kreativitas belajar siswa. Kreativitas merupakan faktor internal yang dimiliki oleh setiap siswa dan sangat mempengaruhi dalam mencapai hasil belajar. Dikatakan manusia yang kreatif adalah manusia yang mampu mewujudkan sesuatu yang baru dalam kenyataannya, sesuatu yang baru itu mungkin perbuatan atau tingkah laku. Siswa sebagai manusia

harus mampu mewujudkan yang baru dalam mencapai hasil belajar. Sesuatu yang baru itu mungkin berupa perbuatan atau tingkah laku suatu bangunan misalnya sebuah gedung, hasil-hasil kesustraan, dan lain-lain. Dorongan dari dalam diri siswa agar berperilaku mau mengikuti pembelajaran untuk mencapai tujuan seperti apa yang di kehendaki atau dapat diartikan sebagai usaha memberikan hal baru yang dilakukan oleh guru terhadap siswa dengan tujuan agar mereka mau belajar dengan rasa penuh kesadaran, semangat tinggi, keikhlasan untuk mencapai tujuan organisasi kampus. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat membuat siswa lebih aktif. Dengan demikian akan tercipta pembelajaran yang lebih menekankan pada pemberdayaan siswa secara aktif. Pembelajaran tidak hanya sekedar menekankan pada penguasaan pengetahuan (logos), tetapi terlebih pada penekanan internalisasi tentang apa yang dipelajari, sehingga terbentuk dan terfungsikan sebagai milik nurani siswa yang berguna dalam kehidupannya (etos).

Sebagai lembaga pendidikan formal, SMK Negeri 2 Banda Aceh mengalami masalah rendahnya hasil belajar Informatika siswa. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika masih rendah, khususnya siswa kelas X. Pada hasil ulangan harian ke-2, semester 2, tahun pelajaran 2020/2021 di SMK Negeri 2 Banda Aceh, yang memuat materi sistem komputer terlihat bahwa, siswa yang mendapatkan nilai di bawah 60 sebanyak 26 orang atau sebanyak 65%, belum tuntas, siswa yang mendapatkan nilai di atas atau sama dengan 70 sebanyak 14 orang atau sebanyak 35% yang tuntas.

Di kelas X SMK Negeri 2 Banda Aceh, selain masalah hasil belajar yang masih rendah, khususnya pada kompetensi dasar bangun ruang sisi datar, terdapat pula kendala dalam proses pembelajaran, contohnya selama proses pembelajaran berlangsung hanya sedikit siswa yang berani bertanya kepada guru, hanya sedikit siswa yang berani mengajukan diri untuk mengerjakan soal ke depan kelas kecuali ditunjuk oleh guru, saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak tahu beberapa istilah Informatika atau pengetahuan prasyarat yang sebenarnya didapatkan pada pelajaran sebelumnya, pembelajaran Informatika di kelas masih berjalan monoton, belum ditemukan strategi pembelajaran yang tepat, belum ada kolaborasi antara guru dan siswa, metode yang digunakan bersifat konvensional. Selain itu juga buku paket yang disediakan sekolah yang diijinkan untuk dipakai dan dibawa pulang tidak dimanfaatkan siswa untuk mempelajari materi baru.

Oleh karena itu peneliti mengajukan penelitian dengan judul: "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MO₂ SMK Negeri 2 Banda Aceh Melalui Penerapan Metode *Inquiry* Pada Materi Sistem Komputer", dengan tujuan penelitian untuk mengetahui : bagaimana hasil belajar siswa, bagaimana aktivitas belajar serta untuk mengetahui tanggapan siswa kelas X MO₂ SMK Negeri 2 Banda Aceh terhadap penerapan metode *inquiry* pada materi sistem komputer.

METODA PENELITIAN

Teknik Pengumpulan Data

1). Lembar Observasi aktivitas guru dan siswa

Lembar observasi aktivitas guru digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan penerapan metode

inquiry. Lembar observasi siswa digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

2). Lembar evaluasi berupa soal *pretest* dan ulangan harian

Soal *pretest* berbentuk pilihan berganda yang berjumlah 20 soal. Soal diberikan sebelum materi diajarkan guna mengetahui kemampuan awal siswa, dan soal ulangan harian diberikan pada akhir siklus guna mengetahui peningkatan hasil belajar pada tiap siklus. Pada siklus pertama berjumlah 10 soal dan siklus kedua 10 soal dan setiap soal ulangan harian berdasarkan indikator yang diajarkan pada tiap pertemuan.

3). Angket tentang tanggapan siswa

Angket dibagikan untuk mengetahui pendapat atau tanggapan dari objek yang diteliti dalam hal ini siswa kelas X MO₂ SMK Negeri 2 Banda Aceh. Angket yang digunakan adalah angket yang bersifat tertutup.

Teknik pengolahan data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif tentang aktivitas siswa dan guru dalam mengelola pembelajaran dengan penerapan metode inquiry yang diperoleh pengamatan dengan menggunakan lembar pengamatan dalam bentuk ceklis. Untuk mengetahui tanggapan siswa tentang penerapan metode inquiry dibagikan angket terstruktur (pertanyaan bersifat tertutup), sedangkan data kuantitatif diperoleh dari pemberian tes (evaluasi) dalam bentuk pilihan ganda yang terdiri dari soal *pretest* dan soal ulangan harian yang diberikan pada tiap akhir siklus yang disesuaikan dengan indikator pada setiap RPP.

Teknik Analisa Data

Adapun pendeskripsian skor keaktifan siswa dan kemampuan guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung menurut tim pustaka yustisia (2008:28), dengan skor sebagai berikut: 1 = Kurang baik, 2 = Baik, 3 = Sangat baik Nilai = $\frac{\text{Skoryangdiperoleh}}{\text{Skormaksimal}} \times 100\%$, Range = 85 – 100 = Sangat baik, 70 – 84 = Baik, ≤ 69 = Kurang baik

Menurut Sudijono (2005:43) untuk ketuntasan klasikal hasil belajar (evaluasi) dan angket tentang tanggapan siswa dalam belajar dengan menggunakan penerapan metode inquiry dapat dianalisis dengan menggunakan rumus: $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pelaksanaan proses pembelajaran dimulai dengan *pretes*. Fungsi *pretes* ini antara lain untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dan untuk menyiapkan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Evaluasi awal (*pretes*) dilakukan pada tanggal 4 September 2022. Hasil evaluasi awal dengan menggunakan alat evaluasi yang telah disusun secara kolaboratif sesama guru Informatika terhadap 23 orang siswa kelas X MO₂ SMK Negeri 2 Banda Aceh, dapat diketahui gambarannya dalam tabel berikut.

Berdasarkan nilai hasil evaluasi awal seluruh siswa Kelas X Mo2 masih di bawah KKM yang telah ditetapkan di sekolah yaitu ≥ 70 , dan nilai rata-rata yang diperoleh ialah 40,06. Hal ini berarti siswa belum tuntas belajar baik secara individu maupun klasikal. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut dapat ditarik kesimpulan sementara bahwa penguasaan materi *sistem komputer* oleh siswa Kelas X MO₂ SMK Negeri 2 Banda Aceh masih rendah. Oleh karena itu, perlu dicari pemecahannya sehingga siswa dapat menguasai materi tersebut dengan baik.

Siklus Pertama

Siklus pertama terdiri dari empat tahap, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi seperti berikut ini.

Perencanaan

Setelah menganalisis hasil tes awal yang dikerjakan siswa, secara kolaboratif peneliti dan tim observer melakukan berbagai langkah untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mempelajari serta memahami materi *sistem komputer* sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas. Perencanaan yang disusun yaitu: Membuat rencana pembelajaran yang sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran metode *inquiry*, Menyusun lembar kerja siswa dan Membuat instrument yang digunakan dalam pembelajaran

Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran sebagai pelaksanaan siklus pertama dilaksanakan setelah semua perangkat pembelajaran siap untuk digunakan yaitu tanggal 7 September 2022. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru menyampaikan materi mengenai *sistem komputer*. Metode yang digunakan yaitu metode *inquiry*. Kegiatan pembelajaran ini dipantau dan diamati oleh tim observer dengan tujuan untuk mengetahui letak kesulitan dan kelemahan yang terjadi di dalam kelas guna perbaikan untuk hasil yang lebih baik.

Observasi

Lembar observasi yang telah disiapkan, diisi oleh pengamat I dan pengamat II pada saat proses belajar mengajar menggunakan metode *inquiry* berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi lembar aktivitas siswa pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus pertama masih terdapat beberapa aspek yang kurang baik seperti saat mendengar pengarahan dari guru, kurangnya interaksi antar siswa, kemudian pada saat siswa menulis pertanyaan sesuai dengan kondisi yang telah diberikan di selembaar kertas beserta jawabannya kurang sesuai dengan apa yang di harapkan, begitu juga saat menarik kesimpulan siswa juga kurang berpartisipasi aktif. Sebagian siswa masih sibuk dengan kegiatan lain di luar pembelajaran. Hal ini disebabkan sebagian siswa belum memahami langkah-langkah pembelajaran metode *inquiry* dengan baik.

Disamping hal-hal yang kurang baik tersebut terdapat beberapa aspek yang baik dan sangat baik yaitu siswa mendengarkan ketika guru menyampaikan tujuan pembelajaran, siswa duduk menurut kelompok masing-masing, tiap kelompok bersedia untuk mendiskusikan jawaban yang benar.

Hasil pengamatan (observasi) yang dilakukan oleh pengamat I dan II pada siklus pertama terhadap keaktifan siswa berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a) Siswa telah duduk menurut kelompok masing-masing
- b) Terdapat beberapa siswa yang tidak berdiskusi dengan baik dalam kelompoknya
- c) Terdapat beberapa siswa yang tidak memilih jawaban dalam kotak dengan baik
- d) Siswa belum dapat menyimpulkan hasil pembelajaran dengan baik.
- e) Sebagian besar siswa tampak senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan tabel hasil ulangan siklus pertama di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil ulangan harian siswa pada siklus pertama yaitu 66,30 dan terdapat 9 siswa yang nilainya telah tercapai KKM, dengan kata lain terdapat 6 siswa yang telah tuntas belajar, sedangkan 14 siswa lainnya memperoleh nilai hasil ulangan harian siklus pertama masih di bawah KKM. Maka persentase banyaknya siswa yang tuntas belajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{banyaknyasiswa yang tuntas}}{\text{jumlahsiswa seluruhnya}} \times 100\% , = \frac{9}{23} \times 100\% , = 39,13 \%$$

Perolehan ini telah menunjukkan peningkatan dari sebelumnya, namun peningkatan itu masih jauh dari yang diharapkan, yaitu 85% dari jumlah siswa harus mengalami ketuntasan belajar agar kelas tersebut mencapai ketuntasan klasikal, sehingga pembelajaran dapat dikatakan berhasil dengan baik. Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas X MO₂ SMK Negeri 2 Banda Aceh pada siklus pertama masih rendah.

Refleksi

Adapun refleksi dari siklus pertama adalah sebagai berikut:

- 1) Pada awal pembelajaran guru perlu menarik dan mengarahkan perhatian siswa pada materi, misalnya dengan jalan menuliskan tujuan yang telah disampaikan secara lisan di papan tulis.
- 2) Untuk mengoptimalkan interaksi siswa dalam bekerja guru dapat memberitahukan siswa bahwa kerjasama yang baik sesama anggota kelompok akan memberikan hasil yang baik sehingga nilai yang mereka peroleh nantinya juga akan lebih baik.
- 3) Guru sebaiknya memotivasi siswa pada saat menjelaskan materi.
- 4) Guru mengarahkan siswa untuk mendiskusikan soal yang diberikan dari kelompok lain secara bersama- sama dengan anggota kelompoknya masing-masing.
- 5) Guru sebaiknya mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan secara bersama-sama.
- 6) Guru perlu menuliskan hasil kesimpulan di papan tulis agar siswa dapat lebih mudah mengingatnya.

Siklus Kedua Perencanaan

Setelah menganalisis hasil belajar pada siklus I secara seksama oleh guru dan tim observer, di mana dari hasil analisis dapat diketahui kelemahan yang masih dialami siswa, maka pada tanggal 13 September 2022 guru dan tim peneliti membahas dan merencanakan tindakan lanjutan agar kelemahan dan kekurangan yang ada dapat diminalisir. Dari diskusi yang dilakukan, diputuskan untuk :

- a. Membuat rencana pembelajaran yang berhubungan dengan materi-materi yang masih dianggap sulit bagi siswa.
- b. Melakukan pembelajaran kembali dengan menekankan pada materi-materi yang dianggap sulit bagi siswa.
- c. Memberikan motivasi pada siswa pada saat menjelaskan materi.

Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran sebagai pelaksanaan siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 20 September 2022. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru menyampaikan materi tentang *text narative*. Metode yang digunakan yaitu metode inquiry. Kegiatan pembelajaran diamati oleh tim observer dengan tujuan mengetahui letak kesulitan dan kelemahan yang terjadi di dalam kelas.

Observasi

Lembar observasi yang telah disiapkan, diisi oleh pengamat I dan pengamat II berdasarkan hasil pengamatan langsung pada saat proses belajar mengajar menggunakan metode inquiry berlangsung.

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa berdasarkan tabel pengamatan, aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus pertama di mana siswa yang tadinya kurang termotivasi dalam belajar kini tampak bersemangat baik itu ketua kelompok maupun anggota kelompok. Hal ini disebabkan siswa telah terbiasa dengan kondisi pembelajaran langsung metode inquiry, sehingga siswa cukup antusias dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar, dan diskusi dalam kelompok berjalan lancar. Pada kegiatan penutup siswa juga telah ikut berpartisipasi dalam menarik kesimpulan hal ini disebabkan guru telah berhasil mengarahkan siswa dengan baik untuk menarik kesimpulan terhadap apa yang telah dipelajari secara bersama-sama.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh pengamat I dan II terhadap keaktifan siswa pada siklus kedua ialah sebagai berikut:

1. Siswa belajar dengan aktif
2. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru dan menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti
3. Interaksi dan kerjasama anggota kelompok semakin baik, sehingga suasana diskusi berlangsung dengan baik
4. Siswa menanyakan hal-hal yang belum dipahami pada guru dan siswa mendengarkan dengan baik jawaban yang diberikan oleh guru
5. Semua siswa berperan aktif dalam diskusi

6. Siswa sudah terdorong untuk memilih jawaban dalam kotak berdasarkan pertanyaan dari guru dengan baik
7. Siswa bersama-sama dengan guru menarik kesimpulan di akhir pembelajaran dan guru telah menuliskan kesimpulan di papan tulis
8. Aktivitas siswa pada kegiatan belajar mengajar sudah mengarah pada pembelajaran langsung metode inquiry secara lebih baik, di mana siswa mampu membangun kerjasama dalam kelompok untuk memahami tugas yang diberikan guru.

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa 86,12 dan semua siswa memperoleh nilai di atas KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu ≥ 70 . Maka persentase banyaknya siswa yang tuntas belajar sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{banyaknyasiswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\% , = \frac{23}{23} \times 100\% , = 100 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa secara klasikal mengajar siswa kelas X MO₂ SMK Negeri 2 Banda Aceh pada materi sistem komputer dengan metode inquiry adalah tuntas 100%.

Refleksi

Setelah kegiatan belajar mengajar selesai dilaksanakan dan dilanjutkan refleksi untuk membahas hasil observasi yang telah dilakukan. Selanjutnya guru dan tim observer memperoleh kesepakatan sebagai berikut:

- a. Guru telah memberikan bimbingan kepada siswa dalam menjawab pertanyaan.
- b. Melakukan evaluasi hasil belajar yang dilaksanakan pada tanggal 20 September 2022, yang tujuannya untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran yang dilakukan guru menggunakan metode *inquiry*.

Analisis Hasil Belajar

Guru dan pengamat melakukan analisis hasil belajar, di mana diperoleh hasil yang memuaskan yaitu adanya peningkatan pemahaman dibandingkan hasil tes awal, di mana pada tes awal tidak ada siswa yang nilainya mencapai KKM, untuk ketuntasan perbutir soal diperoleh persentase sebesar 40,03%. Pada siklus pertama pembelajaran menggunakan metode inquiry terjadi peningkatan meskipun belum dapat dikatakan berhasil yaitu terdapat 9 orang siswa yang nilainya mencapai KKM atau sebesar 39,13 % dari jumlah siswa seluruhnya dan untuk ketuntasan perbutir soal diperoleh sebesar 66,30%.

Pada siklus kedua terjadi peningkatan yang sangat memuaskan yaitu 100% dari jumlah siswa memperoleh nilai tuntas, dan untuk ketuntasan perbutir soal diperoleh sebesar 86,12%. Dengan demikian, dapat diketahui secara keseluruhan hasil pencapaian belajar siswa pada materi struktur atom dengan menerapkan metode inquiry maupun meningkatkan pemahaman siswa untuk menguasai materi tersebut dengan baik.

Dengan perolehan ketuntasan klasikal pada siklus kedua sebesar 100%, maka tidak perlu mengadakan siklus berikutnya, sebagaimana yang dinyatakan oleh Mulyasa (2007:245) "keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu

menyelesaikan atau mampu mencapai nilai minimal 70, sekurang-kurangnya 85% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut”.

Tanggapan Siswa Terhadap Penerapan Metode *Inquiry*

Setelah melakukan evaluasi dan memperoleh hasil yang memuaskan maka guru membagikan angket pada siswa untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penerapan metode *inquiry*. Maka, tanggapan siswa berdasarkan angket yang dibagikan dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tanggapan Siswa Terhadap Penerapan Metode *Inquiry*.

No.	Pertanyaan	Pilihan	Jawaban
		Ya	Tidak
(1)	(2)	(3)	(4)
1.	Apakah kamu merasa senang dengan suasana pembelajaran di kelas?	88,86	11,13
2.	Apakah kamu menyukai cara guru mengajar/menyampaikan materi sistem komputer?	92,94	7,05
3.	Apakah cara guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode <i>inquiry</i> membantu kamu dalam memahami materi sistem komputer?	94,92	5,07
4.	Apakah dengan menggunakan metode <i>inquiry</i> kamu merasa lebih aktif saat belajar?	100,00	0,00
5.	Apakah metode <i>inquiry</i> ini meningkatkan minat belajar kamu dalam mempelajari materi sistem komputer?	92,90	7,09
6.	Apakah dengan menerapkan metode <i>inquiry</i> dapat mempermudah kamu dalam berinteraksi dengan teman-teman?	86,85	13,14
7.	Apakah kamu menyukai metode <i>inquiry</i> ?	100,00	0,00
8.	Apakah kamu berminat untuk mengikuti pelajaran selanjutnya seperti kegiatan belajar yang telah kamu ikuti pada materi sistem komputer?	92,90	7,09
9.	Apakah Metode <i>Inquiry</i> efektif digunakan untuk penyampaian materi sistem komputer?	83,84	16,15
	Rata-rata	92,58	7,41

Sumber : Hasil Penelitian 2022

Berdasarkan angket yang dibagikan pada siswa terhadap penerapan metode *inquiry* pada pembelajaran materi sistem komputer, dapat diketahui bahwa sekitar 92,58 % siswa menanggapi positif dan merasa senang mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan metode *inquiry*. Hal ini disebabkan metode *inquiry* merupakan suatu hal yang baru bagi siswa, sehingga siswa bersemangat dalam belajar. Dalam kegiatan pembelajaran siswa dapat lebih mudah berinteraksi dengan teman-teman dan siswa dapat belajar sambil bermain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan metode *inquiry* dapat meningkatkan hasil belajar siswa X MO₂ SMK Negeri 2 Banda Aceh pada materi sistem komputer.
2. Penerapan metode *inquiry* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa X MO₂ SMK Negeri 2 Banda Aceh pada materi sistem komputer.
3. Siswa kelas X MO₂ SMK Negeri 2 Banda Aceh memberikan respon positif terhadap penerapan metode *inquiry* pada materi sistem komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Khalili, Amal Abdussalam. 2006. *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.
- Agung, Iskandar. 2012. *Meningkatkan Kreativitas Belajar bagi Guru*. Jakarta: Bestari Buana Murni.
- Badudu dan Sutan M. Zain. 1996. *Kamus Umum Informatika*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Kesuma, Dharma. 2010. *Contextual Teaching and Learning*. Yogyakarta : Rahayasa.
- Mulyasa. 2003. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Moelyono, Anton M. 1996. *Kamus Besar Informatika*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Roestiyah. 2008. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suryosubroto. 2002. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumiati. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suriasumantri, Jujun S. 1995. *Filsafat Ilmu: Sebuah Pengantar Populer*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Uno, Hamzah dan Masri Kuadrat. 2009. *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.