

PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS XMAN 2 BUNGO

M Rajab Septiadi¹, Fauziah², Ahmad Ridoh³

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

muhammadrajabs44@gmail.com¹, Fauziah.novel@gmail.com², ridohadriati@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar dan motivasi belajar. Dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas XI. metode pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan diskusi, yang membuat siswa cepat bosan dalam proses belajar, kurangnya pemberian motivasi belajar sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang masih rendah.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif True Eksperimen. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 41 siswa. pada penelitian ini dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan kelas XID sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 20 dan Kelas XIC sebagai kelas kontrol sebanyak 21 siswa. Dimana sampel diambil menggunakan teknik random sampling. Dengan pengumpulan data yaitu menggunakan instrumen tes soal dan angket.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan perhitungan uji hipotesis menggunakan uji independent sampel t-test. yang dilakukan dengan SPSS statistic 26, untuk hipotesis pertama mendapatkan hasil 0,003 dengan dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai $\text{sig} < 0,05$ dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a di terima. Untuk hipotesis kedua mendapatkan hasil 0,003 dengan dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai $\text{sig} < 0,05$ dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a di terima.. Kemudia untuk hipotesis terakhir mendapatkan hasil 0,003 dengan dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai $\text{sig} < 0,05$ dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a di terima. Pada penelitian ini mendapatkan hasil yaitu dengan $0,000 < 0,05$, dan nilai peroleh $t_{hitung}=4,409$ dan $t_{tabel}=1,686$ yang mana artinya H_0 ditolak dan H_a di terima.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Inkuiri Terbimbing, Hasil Belajar dan Motivasi belajar

Abstract

This study aims to determine the guided inquiry learning model on learning outcomes and learning motivation. By using the guided inquiry learning model to improve student learning outcomes in the subject of Informatics class XI. The learning method still uses lecture and discussion methods, which make students quickly bored in the learning process, lack of variety in learning methods and lack of providing learning motivation so that it has an impact on student learning outcomes which are still low.

This study used quantitative true experimental research. The sample in this study was 41 students. In this study, they were divided into two classes: the experimental class and the control class. With Class XID as the experimental class with 20 students and Class XIC as the control class with 21 students. Where the sample was taken using a random sampling technique. With data collection using a test instrument.

Based on the results of the research that has been done with the calculation of hypothesis testing using the independent sample t-test. which is done with SPSS statistics 26, for the first hypothesis, the result is 0.003 with the basis of decision making, namely if the sig value <0.05 and if $t_{count} > t_{table}$ then H_0 is rejected and H_a is accepted. For the second hypothesis, the result is 0.003 with the basis of decision making, namely if the sig value <0.05 and if $t_{count} > t_{table}$ then H_0 is rejected and H_a is accepted. Then for the last hypothesis, the result is 0.003 with the basis of decision making, namely if the sig value <0.05 and if $t_{count} > t_{table}$ then H_0 is rejected and H_a is accepted. In this study, the result is $0.000 < 0.05$, and the obtained value of $t_{count} = 4.409$ and $t_{table} = 1.686$ which means H_0 is rejected and H_a is accepted

Keywords: *Learning Models, Guided Inquiry, Learning Outcomes and Learning Motivation.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk generasi yang berkualitas, tidak hanya dari segi pengetahuan tetapi juga keterampilan, sikap, dan moral. Untuk mencapai tujuan tersebut, kurikulum berfungsi sebagai panduan yang terus diperbarui sesuai perkembangan zaman. Saat ini Indonesia menggunakan Kurikulum Merdeka yang menekankan minat, kreativitas, serta kemandirian belajar peserta didik.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru dituntut untuk menggunakan model pembelajaran yang variatif dan kreatif agar proses belajar tidak monoton. Namun, hasil observasi di kelas X MAN 2 Bungo menunjukkan bahwa pembelajaran Informatika masih didominasi metode ceramah dan diskusi. Hal ini membuat siswa kurang aktif, cepat bosan, bahkan sering mengantuk saat pembelajaran, sehingga motivasi dan hasil belajar menjadi rendah.

Metode ceramah cenderung bersifat satu arah dan kurang memberi ruang bagi siswa untuk berkreasi, sedangkan metode diskusi membutuhkan waktu lama dan sering didominasi oleh siswa tertentu. Kondisi ini menegaskan perlunya penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Salah satu alternatif yang relevan adalah model pembelajaran Inkuiri Terbimbing. Menurut Menurut Gulo dalam Lia Nurmayani dkk (2019:02), strategi inkuiri berarti suatu kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis dan analitis sehingga dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Model ini mendorong siswa untuk aktif dalam mengajukan pertanyaan, menyelidiki, menguji hipotesis, hingga menarik kesimpulan sendiri. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses penemuan konsep, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran Informatika.

METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis true eksperimen. Menurut Sugiyono (2019:111), true eksperimen merupakan metode penelitian kuantitatif yang dilakukan dengan percobaan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendali. Desain penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di MAN 2 Bungo, yang beralamat di Jl. Durian Punti Luhur, Kelurahan Talang Pantai, Kecamatan Bungo Dani, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi. Penelitian berlangsung pada 19–27 Juni 2025.

3. Populasi dan Sampel

Penelitian dilaksanakan di MAN 2 Bungo, yang beralamat di Jl. Durian Punti Luhur, Kelurahan Talang Pantai, Kecamatan Bungo Dani, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi. Penelitian berlangsung pada 19–27 Juni 2025. Dari hasil undian diperoleh:

Tabel 1. Sampel Penelitian

No	Kelas	Sampel
1	Eksperimen	XI D (20)
2	Kontrol	XI C (21)
3	Total	41

4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari tes hasil belajar dan angket motivasi belajar:

a. Tes Hasil Belajar

Tes berbentuk pilihan ganda berjumlah 20 soal dengan materi Desain Grafis. Tes diberikan kepada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengukur pengetahuan dan pemahaman siswa setelah perlakuan.

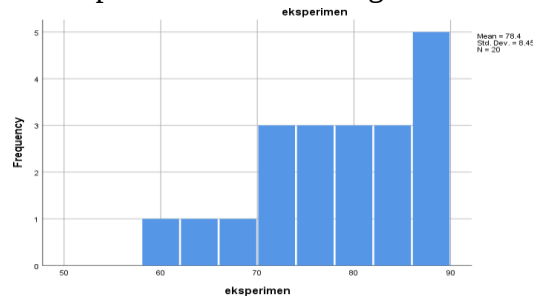
b. Angket Motivasi Belajar

Angket disusun dengan menggunakan Skala Likert untuk mengukur sikap, minat, dan motivasi siswa terhadap pembelajaran. Skala jawaban berkisar dari sangat positif hingga sangat negatif. Sebelum digunakan, instrumen diuji melalui uji validitas dan uji reliabilitas untuk memastikan kelayakan instrumen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

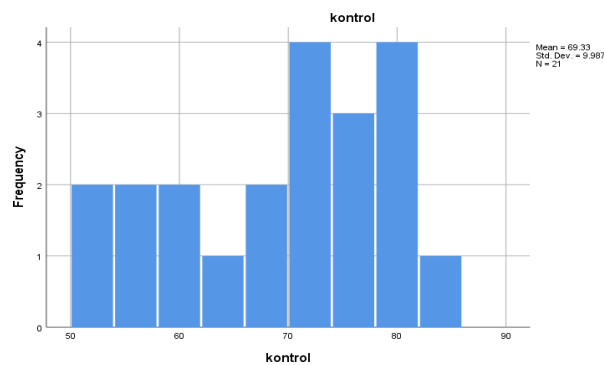
Data yang terkumpul adalah data yang diperoleh dari tes yang diberikan pada siswa kelas XI MAN 2 Bungo yang berupa hasil belajar dan angket motivasi belajar pada dua kelompok kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Tes hasil belajar yang diberikan pada siswa merupakan tes pilihan ganda yaitu sebanyak 23 soal yang sudah di validitas. Sedangkan untuk motivasi belajar yang diberikan pada siswa berupa angket sebanyak 16

butir yang sudah di validitas berikut adalah pemaparan hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen MAN 2 Bungo:



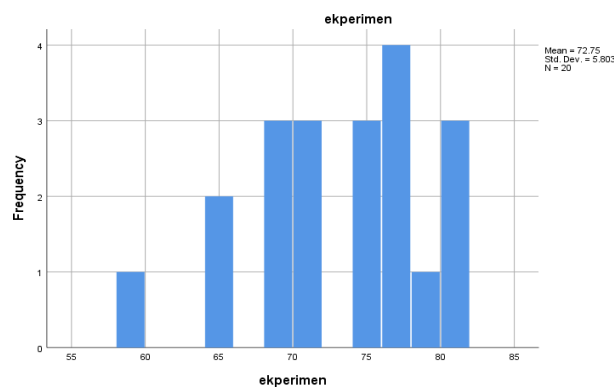
Gambar 1. Histogram Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Dari histogram diatas dapat dilihat untuk hasil belajar kelas kontrol siswa yang memiliki nilai tertinggi 84 sebanyak 1 orang siswa. Sedangkan siswa yang memiliki nilai terendah yaitu 52 sebanyak 2 siswa.



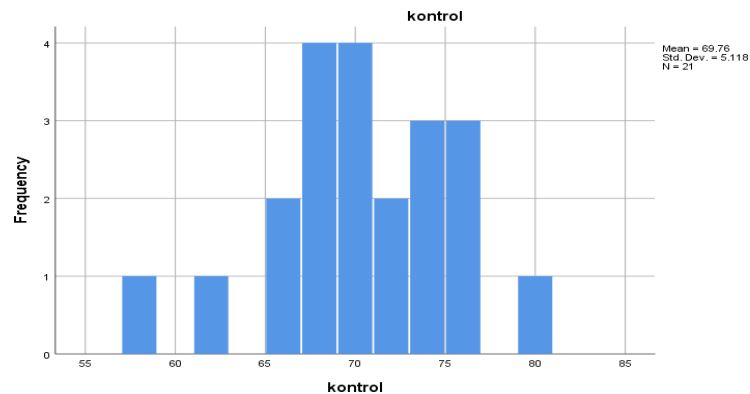
Gambar 2. Histogram Data Hasil Belajar Kelas Kontrol

Dari histogram diatas dapat dilihat untuk hasil belajar kelas kontrol siswa yang memiliki nilai tertinggi 84 sebanyak 1 orang siswa. Sedangkan siswa yang memiliki nilai terendah yaitu 52 sebanyak 2 siswa.



Gambar 3. Histogram Data Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

Dari histogram diatas dapat dilihat untuk motivasi belajar kelas eksperimen siswa yang memiliki nilai tertinggi 80 sebanyak 3 orang siswa. Sedangkan siswa yang memiliki nilai terendah yaitu 60 sebanyak 1 siswa.



Gambar 4. Histogram Data Motivasi Belajar Kelas Kontrol

Dari histogram diatas dapat dilihat untuk motivasi belajar kelas kontrol siswa yang memiliki nilai tertinggi 79 sebanyak 1 orang siswa. Sedangkan siswa yang memiliki nilai terendah yaitu 58 sebanyak 1 siswa.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 78,40, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 69,33. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri terbimbing memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, motivasi belajar siswa juga menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata motivasi belajar sebesar 72,75, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 69,76. Temuan ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran inkuiri terbimbing tidak hanya berdampak pada hasil belajar, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Lebih lanjut, hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *Independent Sample t-test* menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan. Untuk variabel hasil belajar diperoleh nilai thitung = 3,310 > ttabel = 1,686 dengan signifikansi < 0,05, sehingga hipotesis pertama diterima. Untuk variabel motivasi belajar diperoleh nilai thitung = 3,310 > ttabel = 1,686 dengan signifikansi < 0,05, sehingga hipotesis kedua juga diterima. Sementara itu, untuk gabungan hasil belajar dan motivasi belajar diperoleh nilai thitung = 4,409 > ttabel = 1,686 dengan signifikansi < 0,05, yang berarti hipotesis ketiga juga diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri terbimbing berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar maupun motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas XI MAN 2 Bungo.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Rata-rata nilai hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa model

Inkuiri Terbimbing mampu membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif dari guru, melainkan dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Gulo dalam Lia Nurmayani dkk. (2019) yang menyatakan bahwa strategi inkuiri melibatkan kemampuan siswa untuk mencari, menyelidiki, serta menemukan pengetahuan sendiri secara sistematis sehingga mereka lebih percaya diri dalam menyimpulkan hasil pembelajaran.

Selain itu, model Inkuiri Terbimbing juga terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Rata-rata motivasi belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Keterlibatan siswa dalam merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, hingga melakukan penyelidikan membuat mereka merasa memiliki peran aktif dalam pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Sucipto dkk. (2023) bahwa motivasi merupakan faktor penting dalam keberhasilan belajar, dan guru berperan sebagai fasilitator sekaligus motivator dalam mendorong semangat siswa. Dengan model Inkuiri Terbimbing, suasana belajar menjadi lebih hidup dan memacu siswa untuk berpartisipasi aktif.

Lebih jauh, penelitian ini juga menunjukkan bahwa model Inkuiri Terbimbing memberikan pengaruh signifikan secara simultan terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Artinya, keberhasilan dalam memahami materi memiliki hubungan erat dengan meningkatnya motivasi untuk terus belajar. Ketika siswa merasa mampu menemukan konsep pembelajaran melalui proses inkuiri, mereka tidak hanya memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga merasa termotivasi untuk menggali pengetahuan lebih jauh.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Inkuiri Terbimbing menjadi salah satu alternatif strategi yang efektif diterapkan pada mata pelajaran Informatika di MAN 2 Bungo. Model ini mampu mengatasi kelemahan metode ceramah yang cenderung monoton serta metode diskusi yang kurang efektif, sekaligus mendorong siswa agar lebih aktif, kreatif, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan hasil pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas XI MAN 2 Bungo. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Independent Sample t-test*, di mana nilai thitung lebih besar daripada ttabel ($t_{hitung} = 3,310 > t_{tabel} = 1,686$ untuk hasil belajar; $t_{hitung} = 3,310 > t_{tabel} = 1,686$ untuk motivasi belajar; dan $t_{hitung} = 4,409 > t_{tabel} = 1,686$ untuk gabungan hasil belajar dan motivasi belajar). Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima, sehingga model Inkuiri Terbimbing terbukti efektif dalam meningkatkan baik hasil belajar maupun motivasi siswa.

Secara keseluruhan, temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang tepat pada mata Pelajaran.

Informatika. Model ini tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi karena siswa terlibat aktif dalam proses penyelidikan dan penemuan pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, S. (2023). *Metode penelitian: Kuantitatif, kualitatif, R&D, dan eksperimen*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Arikunto, S. (2001). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Aziz, F. (2019). Pengaruh permainan *ice breaker* dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu.
- Ghani, A. R., Purnamasari, R., & Mujahidah, F. (2022). Penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan*, 5, 172.
- Junaidi. (2019). [Artikel]. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVI(1), 58–107.
- Ambarita, L. S. A. (2022). Pengaruh media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar boga dasar di SMK Putra Anda Binjai.
- Luvisia, E. (2019). Pemanfaatan model inkuiri terbimbing untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 25(2), 1–6.
- Maftalia, F. S. (2022). *Teknik kombinasi: Metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab*.
- Mahmuda. (2019). Pengelolaan kelas: Upaya mengukur keberhasilan proses pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 53–70.
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak COVID-19 terhadap dinamika pembelajaran di Indonesia. *Education and Learning Journal*. <https://doi.org/10.33096/eljour.v1i2.55>
- Misbahuddin, & Hasan, I. (2013). *Analisis data penelitian dengan statistik* (Edisi ke-2). Jakarta: Bumi Aksara.
- Mubarak, Z. (2024). *Model-model, media, dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif)*.
- Nabilah, B., dkk. (2022). [Artikel]. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1), 113.
- Rikatsih, N., dkk. (2021). *Metodologi penelitian di berbagai bidang*.
- Nurmayani, dkk. (2019). Upaya guru mengembangkan model inkuiri terbimbing dalam proses pembelajaran fiqh di MAN Kuok Bangkinang Kabupaten Kampar. *Jurnal Pendidikan*, 14(1).
- Alma, N. P. E., dkk. (2023). [Artikel]. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30.
- Pambudi, M. I., Winarno, M., & Dwiyoogo, W. D. (2019). Perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(1), 110–116.
<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/11906>
- Ramandanti, A., & Agustini, R. (2021). Pengaruh model inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar pembelajaran ekonomi di SMP Pondok Pesantren Tbolabie Malang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(2), 204–217.
- Retnoningsih, W. (2021). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap kedisiplinan siswa.
- Wirabumi, R. (2020). Metode pembelajaran ceramah. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 111.
- Zamaris, R. (2021). Peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model kooperatif *Think Pair and Share* berbantuan media animasi kelas IV MIN 2 Aceh Besar (Skripsi).
- Rusman. (2018). *Belajar & pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyo, A. (2022). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Alhamid, T. (2019). Resume: Instrumen pengumpulan data.
<https://ejournal.denusantara.id/index.php/eftpi>

- Wahyono, dkk. (2021). *Panduan informatika kurikulum merdeka*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Yuliana, D., & Sisma, R. U. A. (2019). Penerapan model pembelajaran SAVI (somatis, auditori, visual, intelektual).