

## MENINGKATKAN RASA INGIN TAHU SISWA MENGGUNAKAN METODE PENEMUAN TERBIMBING *SETTING THINK PAIR SHARE*

Apri Kurniawan<sup>1</sup>, Varetha Lisarani<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan dan Pengajaran Agama Katolik, Sekolah Tinggi Agama Katolik Negeri  
Pontianak, Kubu Raya  
e-mail: [aprikurniawan@gmail.com](mailto:aprikurniawan@gmail.com), [betzyvarethalisarani@gmail.com](mailto:betzyvarethalisarani@gmail.com)

### ABSTRAK

Siswa di sekolah dengan fasilitas teknologi dan internet yang kurang memadai akan kesulitan dalam bersaing di era Industri 4.0. Oleh sebab itu sekolah seharusnya berfokus pada pengembangan keahlian yang masih sulit diotomatisasi oleh mesin, misalnya rasa ingin tahu. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas VII dengan metode penemuan terbimbing *setting TPS (Think Pair Share)* pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan penemuan terbimbing dengan *setting TPS* dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa setelah 2 siklus. Pada akhir siklus I siswa yang termasuk dalam kategori rasa ingin tahu sangat tinggi 0%, tinggi 57%, dan sedang 43%. Pada akhir siklus II diperoleh siswa yang termasuk dalam kategori sangat tinggi 4%, tinggi 70%, dan sedang 26%. Sedangkan untuk keterlaksanaan pembelajaran di pertemuan 1, 2 dan 3 berturut-turut adalah 82%, 92% dan 96%; serta 100% di pertemuan 4 hingga 8.

**Kata kunci:** rasa ingin tahu, penemuan terbimbing, *Think Pair Share*

### Abstract

*Students attending schools with less sufficient technology and internet will find difficulties in competing in the era of Industry 4.0. Therefore those schools have to focus on developing skills that are not easily be automated by machines, such as curiosity. This is a classroom action research conducted to increase the students' curiosity of class VII by applying guided discovery learning method with TPS (Think Pair Share) setting on the material of linear equations and inequalities of one variable. The result of this research shows the application of guided discovery learning with TPS setting successfully increased the students' curiosity after 2 cycles. By the end of the 1<sup>st</sup> cycle, 0% students included in very high curiosity category, 57% of those in high curiosity category, and 43% of those in medium curiosity category. By the end of the 2<sup>nd</sup> cycle, 4% students included in very high curiosity category, 70% of those in high curiosity category, and 26% of those in medium curiosity category. Meanwhile, the implementation of learning in the 1<sup>st</sup>, 2<sup>nd</sup>, and 3<sup>rd</sup> meetings are consecutively 82%, 92%, and 96%; and 100% throughout the 4<sup>th</sup> until 8<sup>th</sup> meetings.*

**Keywords :** *curiosity, guided discovery learning, Think Pair Share*

### PENDAHULUAN

Industri 4.0 merupakan istilah yang pertama kali diumumkan oleh pemerintah Jerman selama Hannover Fair tahun 2011 sebagai penanda revolusi industri keempat. Revolusi industri ini ditandai dengan perubahan-perubahan ekstrem seperti mesin digital dan lingkungan produksi otomatis yang mengakibatkan efek signifikan dalam produktivitas (Öner et al.,

2018). Perkembangan-perkembangan besar muncul dalam revolusi ini seperti Web 2.0, gawai pintar, laptop, dan *printer* 3D, yang kesemuanya menciptakan potensi besar dalam perkembangan ekonomi sehingga berdampak pada munculnya proses transformasi dari pekerjaan manual menuju mesin dan layanan otomatis demi

penghematan energi dan waktu (Karacay, 2018; Öner et al., 2018).

Menurut analisis yang dilakukan oleh McKinsey Global Institute atas lebih dari 2000 aktivitas kerja dalam 800 pekerjaan, memang hanya ditemukan 5% dari seluruh pekerjaan yang diteliti dapat secara keseluruhan diotomatisasi menggunakan teknologi, namun 60% dari pekerjaan-pekerjaan tersebut memiliki setidaknya 30% aktivitas pengganti yang bisa diotomatisasi (McKinsey Global Institute, 2017). Hal ini berdampak pada hilangnya pekerjaan para pekerja manual tanpa keahlian khusus, karena mesin yang semakin 'pintar' akan dapat mengalahkan performa manusia dalam berbagai bidang (Karacay, 2018).

Pekerja dengan keahlian tinggi yang erat pekerjaannya dengan teknologi dan internet akan sangat dibutuhkan (McKinsey Global Institute, 2017), sehingga dengan posisi kita sebagai pendidik, akan sangat baik jika kita mengenalkan serta melibatkan teknologi dan internet dalam proses pembelajaran supaya siswa memiliki bekal untuk bersaing di era Industri 4.0 ini. Namun bagaimana dengan sekolah-sekolah yang memiliki fasilitas terbatas? Salah satu SMP di Yogyakarta yang dijadikan penelitian misalnya, bukan merupakan sekolah dengan teknologi yang mumpuni. Guru terbiasa mengajar dengan metode ekspositori dan tidak didukung dengan fasilitas seperti LCD proyektor di dalam kelas. Guru juga tidak terbiasa melibatkan internet di dalam pembelajaran. Dengan fasilitas teknologi dan internet yang sedemikian terbatas, apakah peserta didik di sekolah ini tidak memiliki kesempatan untuk bersaing di era Industri 4.0?

Pekerja pada masa kini harus lebih terlibat dengan mesin secara komprehensif sebagai bagian aktivitas sehari-hari serta harus berfokus pada aktivitas dan keahlian yang belum dapat dikuasai oleh mesin. Penyedia lapangan kerja dan pendidik juga harus berfokus pada perspektif pasar kerja serta aktivitas apa yang akan dapat menjadi komplemen aktivitas-aktivitas yang nantinya akan dapat diotomatisasi (McKinsey Global

Institute, 2017). Otomatisasi akan menciptakan kesempatan bagi para pekerja untuk memanfaatkan keahlian manusia yang saat ini masih sulit direplika oleh mesin, salah satunya yaitu rasa ingin tahu.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik salah satunya memiliki kemampuan untuk memiliki rasa ingin tahu dalam mempelajari matematika. Rasa ingin tahu penting untuk dimiliki oleh seorang anak, hal ini sejalan dengan pengertian rasa ingin tahu yaitu keinginan untuk belajar, menginvestigasi, atau mengetahui yang bisa membawa seseorang untuk mengeksplorasi atau menemukan (McElmeel, 2002). Dengan memiliki rasa ingin tahu maka seorang anak akan memiliki semangat dalam mempelajari hal-hal yang baru sehingga akan menambah wawasan dan ilmu mereka.

Idealnya rasa ingin tahu dimiliki oleh peserta didik dalam aktivitas pembelajaran. Namun kenyataannya rasa ingin tahu yang tinggi tidak dimiliki oleh semua peserta didik. Hal itu diperkuat pula dari data pra-penelitian pada siswa kelas VII A yang diperoleh peneliti dari hasil angket yang mengukur rasa ingin tahu peserta didik pada pembelajaran matematika. Dari hasil angket tersebut diperoleh bahwa tidak ada peserta didik yang masuk ke dalam kategori memiliki rasa ingin tahu sangat tinggi pada pembelajaran matematika, sedangkan untuk kategori tinggi, cukup tinggi, rendah dan kategori sangat rendah berturut-turut 35%, 60%, 5% dan 0%.

Rendahnya rasa ingin tahu peserta didik mungkin terjadi karena pengaruh pembelajaran yang dilakukan masih bersifat ekspositori, sehingga siswa bersifat pasif dan hanya menerima pelajaran begitu saja (Arends, 2012). Untuk itu diperlukan pembelajaran yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dan menjadikan mereka aktif dalam proses pembelajaran.

Di dalam *setting* TPS, pertama-tama siswa diminta untuk duduk berpasangan kemudian guru mengajukan satu pertanyaan/masalah kepada siswa. Setiap siswa diminta berpikir sendiri terlebih dahulu tentang jawaban atas pertanyaan itu kemudian mendiskusikan hasil pemikirannya dengan pasangan di sebelahnya untuk memperoleh satu konsensus yang sekiranya dapat mewakili jawaban mereka berdua. Setelah itu guru meminta setiap pasangan menjelaskan hasil jawaban yang telah mereka sepakati kepada siswa lain di depan kelas.

Penerapan model penemuan terbimbing dengan *setting* TPS ini diyakini mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Menggunakan Metode Penemuan Terbimbing *Setting Think Pair Share*"

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa melalui pembelajaran penemuan terbimbing dengan *setting* TPS (*Think Pair Share*). Penelitian ini dilakukan melalui siklus-siklus yang terdiri dari empat langkah dalam setiap siklusnya yaitu perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*).

Setiap siklus dalam penelitian ini terdiri atas tahap: perencanaan tindakan (membuat RPP, menyusun dan mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, membuat angket rasa ingin tahu siswa, membuat LKS, dan membuat soal evaluasi), pelaksanaan tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Siklus akan berlanjut berdasarkan refleksi pada siklus sebelumnya. Ketidakterlaksanaan dan perbaikan kegiatan pada siklus sebelumnya akan dilakukan pada siklus berikutnya. Siklus akan berlanjut sampai tercapai sasaran yang diharapkan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain adalah angket rasa

ingin tahu, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, dan soal pilihan ganda yang menguji hasil belajar peserta didik mengenai materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah: (1) presentase rasa ingin tahu siswa untuk kategori sangat tinggi mencapai 9%, kategori tinggi mencapai 70%, dan untuk kategori sedang mencapai 21%, serta (2) aktivitas guru dan aktivitas siswa mencapai 95%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan selama dua siklus. Siklus I dilaksanakan sebanyak 5 pertemuan sedangkan siklus II dilaksanakan sebanyak 3 pertemuan. Pada setiap akhir siklus dilakukan evaluasi untuk mengetahui apakah tujuan PTK sudah tercapai atau belum untuk kemudian ditentukan perlunya dilaksanakan siklus berikutnya atau tidak. Evaluasi dilakukan menggunakan 3 instrumen, yaitu angket rasa ingin tahu, tes prestasi belajar, dan lembar observasi terlaksananya pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran dengan penemuan terbimbing *setting* TPS dilakukan mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan. Sebelum memulai proses pembelajaran, guru mengarahkan ketua kelas untuk memimpin doa, kemudian guru mengecek kehadiran peserta didik. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, kemudian mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari sebagai apersepsi. Guru melanjutkan proses pembelajaran dengan memberikan motivasi pada peserta didik dengan mengaitkan materi dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya, guru menjelaskan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS). Pada tahap pertama peserta didik bekerja secara individu (*think*), mereka mengamati dan menyelesaikan kegiatan yang ada pada LKS. Pada tahap kedua peserta didik berdiskusi dengan pasangan

yang telah ditentukan (*pair*) untuk membandingkan jawaban dan mendiskusikan alasannya. Dalam diskusi, setiap pasangan mempunyai tanggung jawab yang sama dalam menyelesaikan semua kegiatan yang ada dalam LKS. Guru berkeliling kelas untuk membimbing peserta didik yang mengalami kesulitan. Pada tahap selanjutnya setiap pasangan akan membagi hasil jawaban mereka pada teman yang lain (*share*). Guru menunjuk beberapa peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas.

Dalam kegiatan presentasi ini, guru meminta peserta didik untuk memperhatikan presentasi yang ditampilkan di depan kelas dan membandingkan dengan hasil kelompok masing-masing, kemudian kelompok lain memberikan tanggapan atas jawaban yang dipresentasikan. Saat diskusi kelas ini berlangsung, guru tetap membimbing supaya pembahasan tidak melebar dari materi yang sedang dibahas dan terfokus pada indikator pencapaian kompetensi. Setelah diskusi selesai, guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan, kemudian guru memberikan beberapa latihan soal dan tugas untuk dikerjakan di rumah. Di akhir pelajaran, guru menutup pelajaran dengan memimpin doa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, diketahui

bahwa pembelajaran matematika menggunakan penemuan terbimbing dengan *setting* TPS telah mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas VII A. Hal ini ditunjukkan dengan data dari tiap siklus yang disajikan dalam Tabel 1.

Hasil angket yang mengukur rasa ingin tahu siswa kelas VII A di siklus I mengalami peningkatan dari 102,87 menjadi 104,96 di siklus II. Peningkatan ini terjadi di setiap kategori. Untuk kategori siswa berkemampuan sangat tinggi dari siklus I yang semula 0% dan di siklus II naik menjadi 4%. Untuk kategori tinggi terjadi peningkatan dari siklus I yang awalnya 57% menjadi 70%. Hasil di kategori sedang menurun dari yang awalnya 43% di siklus I menjadi 26% di siklus II.

Selain itu peningkatan juga terjadi untuk nilai rata-rata peserta didik. Dari siklus I mengalami peningkatan sebesar 6,09 yaitu dari rata-rata 70,43 pada siklus I meningkat menjadi 76,52 pada siklus II. Selain itu pada siklus I persentase siswa yang mencapai nilai KKM (diatas 72) belum mencapai 72% yaitu hanya 61%, sedangkan pada siklus II persentase telah mencapai target 72% yaitu 74%. Dari uraian tersebut dapat dikatakan bahwa rasa ingin tahu dan prestasi siswa kelas VII A mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil

Variabel	Interval	Kriteria	Kondisi		Akhir	Akhir
			Awal	Target	Siklus 1	Siklus 2
Rasa Ingin Tahu	$120 < X$	Sangat Tinggi	0%	9%	0%	4%
	$100 < X \leq 120$	Tinggi	35%	70%	57%	70%
	$80 < X \leq 100$	Sedang	60%	21%	43%	26%
	$60 < X \leq 80$	Rendah	5%	0%	0%	0%
	$X < 60$	Sangat Rendah	0%	0%	0%	0%
	<b>Rata-rata = 98,6</b>	Sedang	98,6 (sedang)	tinggi	102.87 (tinggi)	104,96 (tinggi)
Kognitif/ keterampilan	yang tuntas $\geq 72\%$	<b>KKM tercapai</b>	0%	72%	61%	74%
	<b>Rata-rata</b>	72	45.75	72	70,43	76,52
Proses Pembelajaran	terlaksana $\geq 95\%$	<b>Pembelajaran Berhasil</b>		> 95%	90%	100%

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan penemuan terbimbing dengan *setting* TPS sudah terlaksana dengan baik. Rata-rata persentase hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan 1, 2 dan 3 di siklus I berturut-turut adalah 82%, 92% dan 96% dengan rata-rata mencapai 90%. Hasil ini belum mencapai target yang ditetapkan yaitu 95%. Setelah melakukan refleksi pada siklus I maka dilakukan perbaikan-perbaikan untuk siklus II. Hasilnya adalah keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan 4 hingga 8 mencapai 100%. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan penemuan terbimbing dengan *setting* TPS pada pembelajaran matematika siswa kelas VII A telah terlaksana dengan baik.

Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penemuan terbimbing *setting* TPS tidak sepenuhnya berjalan sesuai rencana, karena masih ditemukan beberapa ketidaksesuaian dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Pada pembelajaran di siklus I terdapat beberapa kekurangan, antara lain: (1) Guru terkesan terburu-buru dalam melaksanakan kegiatan awal sehingga ada kegiatan-kegiatan yang terlewat, (2) Guru belum akrab dengan peserta didik sehingga peserta didik masih malu dan takut untuk bertanya serta mengungkapkan pendapatnya, dan (3) Guru dalam penggunaan waktu kurang efektif, sehingga ketika waktu pembelajaran sudah selesai tetapi ada beberapa langkah pembelajaran yang belum terlaksana, antara lain melakukan refleksi pembelajaran dan meminta siswa untuk mempelajari materi selanjutnya.

Perbaikan-perbaikan yang dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus II antara lain: (1) dalam melaksanakan kegiatan awal, guru agar lebih bersikap tenang dan memahami kembali RPP yang sudah dibuat, sehingga tidak ada lagi kegiatan-kegiatan di awal pembelajaran yang terlewat, misalnya

penyampaian tujuan pembelajaran, (2) guru lebih berusaha untuk mengakrabkan diri dengan peserta didik dan memberikan motivasi untuk tidak merasa malu dan takut untuk bertanya ataupun mengungkapkan pendapatnya, dan (3) guru merencanakan dan lebih memperhatikan waktu sehingga pembelajaran akan lebih efektif. Dengan demikian diharapkan setiap langkah kegiatan pembelajaran selanjutnya akan terlaksana sepenuhnya.

Pembelajaran menggunakan penemuan terbimbing dengan *setting* TPS memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memaksimalkan proses belajar secara berpasangan. Peserta didik dituntut untuk berpikir dalam proses pembelajaran, sehingga mereka tidak hanya menerima materi dari guru melainkan dapat mengembangkan sendiri pengetahuannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Abidin (2014) yang menyebutkan bahwa dalam penemuan terbimbing, guru tidak memberikan suatu konsep secara utuh kepada peserta didik. Peserta didiklah yang mempelajari konsep tersebut secara mandiri dengan bimbingan dari pengajar.

Selain itu, pembelajaran menggunakan *setting* TPS juga mengembangkan teori konstruktivisme yang merupakan perpaduan dari belajar secara mandiri dan secara kelompok. Dalam hal ini kelompok yang dimaksud adalah ketika peserta didik bekerja dengan pasangannya. Adapun fungsi dan tujuan dari *Think Pair Share* (TPS) ini menurut Kagan (1989) adalah untuk mengembangkan konsep. Hal ini sesuai dengan penggunaan penemuan terbimbing dimana peserta didik mempelajari dan menemukan konsep secara mandiri dengan bantuan atau arahan dari guru.

Semua data dan uraian yang telah dideskripsikan di atas merupakan implikasi dari tindakan yang telah dilaksanakan. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditandai dengan meningkatnya rasa ingin tahu siswa yang dilihat dari peningkatan

persentase rasa ingin tahu siswa dilihat dari hasil angket. Peningkatan persentase rasa ingin tahu siswa dapat dilihat dari perbandingan hasil angket sebelum penelitian tindakan kelas dengan akhir siklus I atau akhir siklus II dengan siklus I. Hasil penelitian menunjukkan bahwa target penelitian belum tercapai karena presentase rasa ingin tahu dalam kategori sangat tinggi yang ditargetkan mencapai 9% ternyata hanya mampu tercapai sebesar 4% saja. Karena keterbatasan waktu maka penelitian tidak diteruskan ke siklus berikutnya. Apabila melihat peningkatan yang terjadi, maka peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan penemuan terbimbing *setting* TPS dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas VII A.

#### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka diperoleh simpulan bahwa pembelajaran menggunakan penemuan terbimbing dengan *setting* TPS (*Think Pair Share*) dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas VII A setelah 2 siklus. Pada akhir siklus I rasa ingin tahu siswa belum mencapai target penelitian. Pada siklus I diperoleh rasa ingin tahu siswa untuk kategori sangat tinggi 0%, tinggi 57%, dan sedang 43%. Setelah melakukan refleksi dan perbaikan untuk siklus II, rasa ingin tahu siswa meningkat dari siklus I. Pada siklus II diperoleh rasa ingin tahu siswa untuk kategori sangat tinggi 4%, tinggi 70%, dan sedang 26%. Peningkatan secara keseluruhan dapat dilihat dari siklus I ke siklus II, dari yang semula skor rasa ingin tahu mencapai 102,87 untuk siklus I meningkat menjadi 104,96 untuk siklus II.

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, pembelajaran menggunakan penemuan terbimbing dengan *setting* TPS sudah terlaksana dengan baik. Rata-rata persentase hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran di pertemuan 1, 2 dan 3 pada siklus I berturut-turut adalah 82%, 92% dan 96% dengan rata-rata mencapai

90%. Refleksi dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran-pembelajaran pada siklus II, sehingga keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan 4 hingga 8 mencapai 100%.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Refika Aditama.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach*. McGraw-Hill.
- Kagan, S. (1989). The Structural Approach to Cooperative Learning. *Educational Leadership*, 47(4), 12–15.
- Karacay, G. (2018). Talent Development for Industry 4.0. In A. Ustundag & E. Cevikcan (Eds.), *Industry 4.0: Managing The Digital Transformation* (pp. 123–136). Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-57870-5\\_7](https://doi.org/10.1007/978-3-319-57870-5_7)
- McElmeel, S. L. (2002). *Character Education: A Book Guide for Teachers, Librarians, and Parents*. Greenwood Publishing Group, Inc.
- McKinsey Global Institute. (2017). *A Future that Works: Automation, Employment, and Productivity* (Issue January). [https://www.mckinsey.com/~media/mckinsey/featured\\_insights/Digital Disruption/Harnessing automation for a future that works/MGI-A-future-that-works-Executive-summary.ashx](https://www.mckinsey.com/~media/mckinsey/featured_insights/Digital%20Disruption/Harnessing%20automation%20for%20a%20future%20that%20works/MGI-A-future-that-works-Executive-summary.ashx)
- Öner, S. C., Öner, M., Ustundag, A., & Cevikcan, E. (2018). A Conceptual Framework for Industry 4.0. In A. Ustundag & E. Cevikcan (Eds.), *Industry 4.0: Managing The Digital Transformation* (pp. 3–23). Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-57870-5\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-57870-5_1)

