

Pengaruh Pembelajaran *Inquiry* Menggunakan Google Form Terhadap Hasil Belajar Siswa

Fahri Andika Putra

Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat, Indonesia

Email: andikapf12@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Inquiry* menggunakan Google Form terhadap hasil belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMK Negeri 9 Padang, Jl. Bundo Kanduang No. 18 Padang Barat kelas X jurusan Kuliner pada semester ganjil Tahun ajaran 2018/2019, diperoleh nilai rata-rata akhir pada kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran dengan model *Inquiry* sebesar 88,78 dan kelas kontrol yang diberikan pembelajaran menggunakan metode konvensional sebesar 77,19. Hasil pengujian = 8,5221, untuk = 2,381 sehingga diperoleh $> (8,5221 > 2,381)$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh positif penerapan model pembelajaran *Inquiry* menggunakan Google Form terhadap hasil belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X SMK Negeri 9 Padang semester ganjil tahun ajaran 2018/2019

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Inquiry* Menggunakan Google Form, Hasil Belajar



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia dan merupakan aspek utama terciptanya sumber daya manusia menjadi individu yang bermanfaat bagi kehidupan, baik dalam kehidupan individu itu sendiri, bangsa maupun negara. Oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, sehingga dapat mencapai tujuan. Keberhasilan suatu bangsa terletak pada mutu pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pengertian pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Dengan melihat definisi tersebut, sebagian orang mengartikan bahwa pendidikan adalah pengajaran karena pendidikan pada umumnya membutuhkan pengajaran dan setiap orang berkewajiban mendidik. Secara sempit mengajar adalah kegiatan secara formal menyampaikan materi pelajaran sehingga peserta didik menguasai materi ajar. (Chandra, 2009: 33). Metode yang digunakan pada pembelajaran simulasi dan komunikasi digital masih menggunakan metode praktik yaitu metode demonstrasi. Pada saat proses pembelajaran siswa lebih banyak metode ini lebih banyak menuntut keaktifan guru serta peserta didik sehingga masih kurangnya keinginan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan belum maksimalnya interaksi antara guru dengan siswa atau siswa dengan siswa pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya dan sebagai salah satu alternatif pembelajaran inovatif yang dapat mengembangkan keterampilan berkomunikasi dan proses interaksi di antara individu yang dapat digunakan sebagai sarana interaksi sosial di antara siswa dan sekaligus menjawab masalah yang ada di sekolah, penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* Menggunakan Google Form Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Siswa Kelas X SMK Negeri 9 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019". Tujuan penulisan ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara model model *Inquiry*

Menggunakan Google Form Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Siswa Kelas X SMK Negeri 9 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019. Menurut Ihsana El Khuluqo (2017:6) Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri didalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Hamalik (2003:155) "hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu".

Menurut Ihsana El Khuluqo (2016:60) Metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencaopai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan pembelajaran, metode diperlukan oleh pendidik dengan penggunaan yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dari defenisi mengenai metode pembelajaran yang telah dikemukakan dapat disimpulkan dalam kalimat pendek bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan oleh guru ataupun siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Selanjutnya adalah Pengertian Model Pembelajaran Inquiry yang mana menurut Hebrank, 2000; Budnitz, 2003; Chiapetta & Adams, 2004 menyatakan bahwa: " Inkuiri sebenarnya merupakan prosedur yang biasa dilakukan oleh ilmuan dan orang dewasa yang memiliki motivasi tinggi dalam upaya memahami fenomena alam, memperjelas pemahaman, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari". Selanjutnya adalah Pengertian Google form merupakan salah satu komponen layanan Google Docs. Aplikasi ini sangat cocok untuk mahasiswa, guru, dosen, pegawai kantor dan profesional yang senang membuat quiz, form dan survey online. Fitur dari Google Form dapat dibagi ke orang- orang secara terbuka atau khusus kepada pemilik akun Google dengan pilihan aksesibilitas, seperti read only (hanya dapat membaca) atau editable (dapat mengedit dokumen). Sesuai dengan Permendikbud Nomor 70 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMK-MAK, diterangkan bahwa mulai tahun ajaran 2013/2014, kurikulum yang dipergunakan bukan lagi kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) melainkan Kurikulum 2013. Mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital adalah mata pelajaran yang membekali siswa agar dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep melalui media digital. Mata pelajaran simulasi dan kounikasi digital bagi siswa SMK merupakan alat untuk mengomunikasikan gagasan melalui presentasi digital. Dalam fungsinya sebagai alat, mata pelajaran ini memberikan keterampilan penguasaan alat agar siswa mengetahui menggunakannya ketika diperlukan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah (true experiment). Menurut Sugiyono (2017:82) Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Berdasarkan beberapa pertimbangan yang penulis lakukan dalam pemilihan teknik Stratified Random Sampling yaitu membagi populasi kedalam kelompok-kelompok yang homogen. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap dapat mewakili dari semua sampel.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Kegiatan penelitian ini dimulai pada tanggal 6 November – 13 Desember 2018 dengan populasi seluruh siswa kelas X SMKN 9 Padang. Berdasarkan teknik pengambilan sampel yang dipilih secara Stratified Random Sampling yaitu membagi populasi kedalam kelompok-kelompok yang homogen, diperoleh dua kelas sampel yaitu kelas X K7 sebagai kelas eksperimen dan kelas X K5 sebagai kelas kontrol. Model pembelajaran yang diterapkan pada

kelas eksperimen adalah model pembelajaran Inquiry menggunakan Google Form sedangkan pada kelas kontrol diterapkan model pembelajaran konvensional. Sebelum dilaksanakan penelitian terlebih dahulu ditentukan pokok bahasan yang akan diajarkan dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan diterapkan kepada kedua kelas sampel. Pokok bahasan yang dipilih adalah Perangkat Lunak Penyaji Presentasi (Microsoft Office Power Point). Setelah dilakukan penelitian dan pengolahan data untuk masing-masing kelas, yaitu kelas eksperimen dengan jumlah 35 siswa dan kelas kontrol dengan jumlah 35 siswa.

Penelitian yang dilakukan pada bulan November sampai bulan Desember 2018 pada siswa kelas X Kuliner di SMK Negeri 9 Padang semester ganjil tahun ajaran 2018/2019, keberhasilannya dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan menggunakan rumus uji t, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga dapat dikatakan hipotesis yang diajukan telah diterima. Dapat dikatakan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Inquiry menggunakan Google Form lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan model konvensional pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X di SMKN 9 Padang semester ganjil tahun ajaran 2018/2019. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 88,78 dan kelas kontrol yaitu 77,19. Maka dapat dilihat terdapat perbedaan hasil belajar yang cukup berarti antara kelas eksperimen dan kontrol. Hasil penelitian dalam pembahasan ini sejalan dengan penelitian relevan yang telah dilakukan oleh Yellia Fitri, (2011) dalam penelitiannya "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolaan Informasi (KKPI) Kelas X di SMKN Nusantara Padang Tahun Pelajaran 2014/2015". Hal ini sejalan dengan Riti Novalia (2016), dimana hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap hasil belajar pada mata pelajaran mendiagnosis permasalahan pengoperasian PC dan periferal komputer.

Dari hasil pengujian normalitas kelas eksperimen diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,130 < 0,162$) untuk $\alpha 0,05$, dan kelas kontrol diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,097 < 0,126$) untuk $\alpha 0,05$, maka data kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil pengujian homogenitas data dari kedua kelompok pada $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$, ($0,895 < 1,90$) untuk $\alpha 0,05$. Sedangkan, pada pengujian hipotesis dengan t-test diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ untuk $\alpha 0,05$ yaitu ($4,025 > 2,000$). Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu penelitian sebelumnya memiliki rata-rata kelas eksperimen yaitu 82,10 dan penggunaan teknologi berupa android disekolah belum terlalu populer dan tidak banyak yang memanfaatkannya sebagai media pembelajaran, sedangkan pada penelitian kali ini rata-rata kelas eksperimen yaitu 88,78 dan dimana penggunaan android dilingkungan sekolah sudah menjadi hal yang biasa. Android telah menjadi bagian dari media pembelajaran disekolah yang banyak dimanfaatkan oleh pendidik. Dalam penelitian ini juga menerapkan pemanfaatan Google Form sebagai salah satu fasilitas Google yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi pembelajaran yang tidak digunakan oleh peneliti sebelumnya, maka dapat dilihat terdapat peningkatan hasil belajar penelitian sebelumnya memiliki rata-rata kelas eksperimen yaitu 82,10 dan penelitian sekarang rata-rata kelas eksperimen yaitu 88,78. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Inquiry menggunakan Google Form terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X SMKN 9 Padang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan pada siswa kelas X Kuliner di SMKN 9 Padang semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019 pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara menggunakan model pembelajaran Inquiry menggunakan Google Form terhadap hasil belajar mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi digital kelas X Kuliner SMK N 9 Padang semester ganjil tahun ajaran 2018/2019. Hal ini terlihat dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan menggunakan rumus uji t, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,5221 > 2,381$). Sehingga dapat dikatakan hipotesis yang diajukan telah diterima. Hal tersebut diperkuat lagi dengan perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dimana kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 88,78 sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 77,19. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis H1 pada penelitian ini diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahya, K. R., Ilham, P. P., Heri, A. N., Aggry, T., Bagiono, D., Karyana. 2017. Bahan Ajar Simulasi Dan Komunikasi Digital Bagian 1. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK
- Farida Nursyahida. 2012. Penelitian Eksperimen. Diakses pada 31 Oktober 2018
- Hamdan Husein Batubara. 2016. Penggunaan Google Form Sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen Di Prodi PGMI Uniska Muhammad Arsyad Al Banjari. Banjarmasin: Universitas Islam Kalimantan MAB.
- Munawaroh. 2018. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Think Pair and Share Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Rancang Bangun Jaringan Kelas XII Jurusan teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 2 Padang semester Genap Tahun Ajaran 2017/2018. Skripsi. Padang: Universitas Putra Indonesia YPTK
- Nur Aisyah Jamil. 2007. Teknik Sampling. Yogyakarta: Jurnal Diakses pada 1 November 2018
- Riti Novalia. 2016. Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing (Guided Inquiry) Terhadap Hasil Belajar Mendiagnosis Permasalahan Pengoperasian Pc dan Periperal Komputer Siswa Kelas X Jurusan TKJ di SMK Negeri 1 Sintuk Toboh Gadang. Skripsi. Padang : Universitas Putra Indonesia YPTK
- Rusman. 2012. Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Suid AB, M.Nasir Yusuf, Nurhayati. 2016. Pengaruh Metode Pembelajaran Inkuiri pada Subtema Gerak Dan Gaya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 16 Banda Aceh. Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala. Diakses pada 7 Oktober 2018 strategi-pembelajaran- inkuiripdf.pdf Diakses pada 15 oktober 2018
- Yellia Fitri. 2015. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Kelas X SMK Nusantara Padang Tahun Ajar 2014/2015. Skripsi .Padang : Universitas Putra Indonesia YPTK