

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MODEL *INQUIRY BASED LEARNING* PADA STANDAR KOMPETENSI MELAKUKAN INSTALANSI SOUND SYSTEM DI SMK NEGERI 2 SURABAYA

Fania Farola

Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: farolafanidja@yahoo.com

Abstrak

Latar belakang penelitian ini ialah masih digunakannya model pembelajaran *konvensional* sehingga siswa merasa jenuh dan kurang aktif. Selain itu perangkat pembelajaran yang digunakan juga belum lengkap. Dengan pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan model *inquiry based learning* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Rancangan uji coba penelitian pada produk ini menggunakan *Quasi Eksperimental Design* dengan bentuk desain *Posttest Only Non-Equivalent Control Group Design*. Desain ini terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada desain ini kelas eksperimen di beri model pembelajaran *inquiry based learning* sedangkan kelas kontrol diberi model pembelajaran konvensional. Selanjutnya kedua kelas di beri soal *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa. Analisis hasil belajar peneliti menggunakan uji-t satu pihak untuk membandingkan hasil belajar di kedua kelas tersebut.

Dari hasil penelitian yang diperoleh : (1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dikembangkan peneliti memiliki persentase rata-rata sebesar 84,12% dari hasil validasi oleh para ahli. (2) Lembar Kerja Siswa yang dikembangkan peneliti memiliki persentase rata-rata sebesar 81,67% dari hasil validasi oleh para ahli (3) Materi Ajar yang dikembangkan peneliti memiliki persentase rata-rata sebesar 82,5% dari hasil validasi oleh para ahli. (4) Soal *Posttest* yang dikembangkan peneliti memiliki persentase rata-rata sebesar 82,5% dari hasil validasi oleh para ahli. (5) Respon siswa terhadap model *inquiry based learning* secara keseluruhan adalah positif dan termasuk dalam kriteria respon sangat baik dengan rata-rata persentase respon siswa sebesar 86,85%. (6) Dari hasil belajar siswa diperoleh t_{hitung} sebesar 3,97 dan t_{tabel} 1,67. Ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model *inquiry based learning* lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Kata Kunci : Model Inquiry Based Learning, Hasil Belajar Siswa.

Abstract

The background of this research is still uses the conventional model of learning so that the students feel tired and less active. Besides learning device used is still not complete. With the development of learning using inquiry based learning can improve the learning result. The research method is using research and development that is methods used to produce a product and check the effectivity these products. The design of research is use Quasi-Experimental Design with Posttest Only Non-Equivalent Control Group Design. These designs are experimental class and the control class. In this design the experiment class using a model inquiry-based learning while the control class using a conventional learning.

Then both of these class are gave posttest to know the learning result. The analysis of learning result using a t-tone tail. From the research results obtained: (1) The lesson plan that developed researchers has average result 84,12% of the validation by experts. (2) The student jobsheet researchers that developed average result 81,67% of the validation by experts. (3) The learning Materials that developed has average result 82,5% of the validation by experts. (4) The posttest exercise that developed has average result 82,5% of the validation by experts. (5) The response of students to inquiry-based learning as a whole is positive and included in respond criteria very well with the average 86,85% student response. (6) From the results we obtained t_{count} is 3,97 and t_{table} is 1,67. It means that $t_{count} > t_{table}$. So it was concluded that the student learning result using inquiry-based learning is better than using the conventional learning.

Keywords: Model Inquiry Based Learning, Student Learning Result.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan kita. Dari aspek kualitas, pendidikan di Indonesia ini sangat memprihatinkan dibandingkan dengan kualitas bangsa lain. Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Untuk itu, pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dalam pengembangan potensi peserta didik.

Berdasarkan pengalaman PPL II yang telah dilaksanakan di sekolah, penulis mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru SMK. Proses pembelajarannya kebanyakan masih menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu salah satu model pembelajaran yang hanya memusatkan pada metode pembelajaran ceramah. Model pembelajaran tersebut kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan kreatifitas dan daya pikir serta membuat siswa bosan.

Guna mengatasi masalah yang membuat siswa cenderung pasif dan jenuh mengikuti pelajaran dengan model tersebut, maka diperlukan suatu pendekatan model pembelajaran yang dapat mengembangkan cara berfikir oleh siswa. Pola belajar yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa salah satunya adalah dengan pendekatan model *inquiry based learning* adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berfikir secara kritis dan analisis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan (Wina Sanjaya, 2008:196).

Selain model pembelajaran dalam penyelenggaraan proses belajar dibutuhkan pula perangkat pembelajaran, dimana perangkat adalah sejumlah bahan, alat, media, petunjuk dan pedoman yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran digunakan sebagai sarana yang berisi materi, metode dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin melakukan penelitian tentang "*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Inquiry Based Learning Pada Standar Kompetensi Melakukan Instalansi Sound System di SMK Negeri 2 Surabaya*".

Dari latar belakang yang disebutkan, maka rumusan masalah yang diajukan adalah sebagai

berikut: 1) Apakah perangkat pembelajaran dengan menggunakan model *Inquiry Based Learning* pada standar kompetensi Melakukan Instalansi Sound System di SMK Negeri 2 Surabaya layak untuk digunakan?, 2) Apakah hasil belajar siswa yang menggunakan model *Inquiry Based Learning* pada standar kompetensi Melakukan Instalansi Sound System lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional?, 3) Bagaimanakah hasil respon siswa terhadap model pembelajaran *inquiry based learning* dalam proses belajar mengajar melakukan instalansi sound system?

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui perangkat pembelajaran *Model Inquiry Based Learning* Pada Standar Kompetensi Melakukan Instalansi Sound System di SMK negeri 2 Surabaya layak untuk digunakan, (2) Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa setelah menggunakan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan dengan model *Inquiry Based Learning* pada Standart Kompetensi Melakukan Instalansi Sound System di SMK Negeri 2 Surabaya lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, (3) Untuk mengetahui hasil respon siswa terhadap model pembelajaran *Inquiry Based Learning* dalam proses belajar mengajar melakukan instalansi sound system.

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat: (1) Bagi Guru, sebagai motivasi untuk meningkatkan dan melatih ketrampilan serta penguasaan dalam mengelola sistem pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat dikembangkan dalam pembelajaran kompetensi yang lain, (2) Bagi siswa, dengan diterapkannya model pembelajaran *Inquiry Based Learning* dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis siswa dalam menyelesaikan masalah, (3) Bagi Pembaca, dapat dijadikan sumber bahan informasi bagi pembaca di bidang pendidikan.

Adapun batasan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut: (1) Penelitian ini difokuskan pada pengembangan perangkat pembelajaran model *Inquiry Based Learning* pada Standar Kompetensi Melakukan Instalansi Sound System di SMK Negeri 2 Surabaya, (2) Penelitian ini hanya dilakukan pada 4 kompetensi dasar yaitu Mengidentifikasi bagian-bagian dan fungsi dari sound system, Menjelaskan pengaruh arah *speaker*, Menjelaskan hal-hal yang mempengaruhi kualitas suara, Menggunakan *wireless* sesuai karakteristiknya, (3) Pada penelitian ini perangkat pembelajaran yang akan

dikembangkan terdiri dari: silabus, RPP, LKS, LP, materi ajar, tes formatif.

Indrawati dalam buku Trianto (2007) menyatakan bahwa, suatu pembelajaran pada umumnya akan lebih efektif bila diselenggarakan melalui model-model pembelajaran yang termasuk rumpun pemrosesan informasi. Hal ini dikarenakan model-model pemrosesan informasi menekankan pada bagaimana seseorang berpikir dan bagaimana dampaknya terhadap cara-cara mengolah informasi. Salah satu yang termasuk dalam model pembelajaran informasi adalah model pembelajaran *Inquiry*.

Sund, seperti yang dikutip oleh Suryosubroto dalam Trianto (2007), menyatakan bahwa *discovery* merupakan bagian dari *inquiry*, atau *inquiry* merupakan perluasan proses *discovery* yang digunakan lebih mendalam. *Inquiry* berasal dari kata *to inquire* yang berarti ikut serta, atau terlibat, dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan, mencari informasi, dan melakukan penyelidikan. *Inquiry* dalam bahasa Inggris *inquiry* berarti pertanyaan, pemeriksaan atau penyelidikan. *Inquiry Based Learning* adalah apa yang dilakukan para ilmuwan, yang berarti siswa memiliki ruang, peluang, dan dorongan untuk bekerja (*hands-on, minds-on, dan socials-on*) dalam cara formal dan sistematis yang teruji dan terulang dalam menemukan informasi yang bermakna. *Inquiry based learning* menyediakan siswa beraneka ragam pengalaman konkret dan pembelajaran aktif yang mendorong dan memberikan ruang dan peluang kepada siswa untuk mengambil inisiatif dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan penelitian sehingga memungkinkan mereka menjadi pembelajar yang aktif.

Tujuan dari model *inquiry based learning* adalah sebagai berikut: (1) Agar siswa terangsang dengan tugas, dan aktif mencari serta meneliti sendiri pemecahan masalah yang ada, (2) Mencari sumber sendiri, dan belajar mandiri bersama kelompok, (3) Diharapkan siswa mampu mengemukakan pendapat dan merumuskan kesimpulan di hadapan teman-temannya, (4) Diharapkan siswa dapat berdebat, menyanggah, dan mempertahankan pendapatnya. Pada prinsipnya tujuan pengajaran *inquiry based learning* membantu siswa bagaimana merumuskan pertanyaan, mencari jawaban atau pemecahan untuk memuaskan keingintahuannya dan untuk menemukan teori dan gagasannya tentang dunia. Sedangkan ciri - ciri model *inquiry* yaitu: (1) Menekankan kepada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan, (2) Seluruh aktivitas yang dilakukan oleh siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, (3) Tujuan dari penggunaan

strategi pembelajaran *inquiry* adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis (Sanjaya, 2008:196). Manfaat *inquiry based learning* adalah untuk membangkitkan interaksi yang interaktif di antara anggota kelompok melalui diskusi. Dalam hal ini sebagian besar kegiatan belajar mengajar mengalami perubahan arah dari "*teacher centered*" menjadi "*student centered*".

Dalam penggunaan *Inquiry*, terdapat lima prinsip yang harus diperhatikan oleh setiap guru. Kelima prinsip tersebut adalah sebagai berikut: (1) Berorientasi pada pengembangan intelektual, (2) Interaksi, (3) Bertanya, (4) Belajar untuk berpikir, (5) Keterbukaan. Dalam upaya penanaman konsep kepada siswa, tidak cukup hanya sekedar ceramah. Strategi pembelajaran *Inquiry* akan efektif manakala (1) Guru mengharapkan siswa dapat menemukan sendiri jawaban dari suatu permasalahan yang ingin dipecahkan, (2) Jika bahan pelajaran yang akan diajarkan tidak berbentuk fakta atau konsep yang sudah jadi, akan tetapi sebuah kesimpulan yang perlu pembuktian, (3) Jika proses pembelajaran berangkat dari rasa ingin tahu siswa terhadap sesuatu, (4) Jika guru akan mengajar pada sekelompok siswa yang rata - rata memiliki kemauan dan kemampuan berpikir, (6) Jika jumlah siswa yang belajar tak terlalu banyak sehingga bisa dikendalikan oleh guru. (7) Jika guru memiliki waktu yang cukup untuk menggunakan pendekatan yang berpusat pada siswa.

Manfaat dari model pembelajaran *Inquiry* adalah untuk membangkitkan interaksi yang interaktif di antara anggota kelompok melalui diskusi. Dalam hal ini sebagian besar kegiatan belajar mengajar mengalami perubahan arah dari "*teacher centered*" menjadi "*student centered*". Kegiatan *student centered* merupakan pembelajaran yang mengeksplorasi pengetahuan siswa secara mandiri, sehingga terjalin hubungan yang harmonis antara guru dengan siswa, siswa dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Karena kegiatan *inquiry based learning*, menuntut siswa untuk aktif berpendapat di depan kelas dan membentuk pribadi siswa saat berdiskusi. Manfaat *inquiry based learning* menurut Lula Muhammad A dalam Wina (2008) adalah a) Mengembangkan sikap, ketrampilan, kepercayaan siswa dalam memutuskan sesuatu secara tepat, b) Mengembangkan kemampuan berfikir agar lebih tanggap, cermat, dan melatih daya nalar (kritis, analitis, dan logis), c) Membina dan mengembangkan sikap ingin lebih tahu (*curiosity*), d) Mengungkapkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tahapan pembelajaran yang digunakan yang mengadaptasi dari tahapan pembelajaran yang dikemukakan oleh Eggen dan

Kauchak yang ditulis ulang dalam Trianto (2007:141). Untuk langkah – langkah pembelajaran inquiry ditunjukkan pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1 Tahapan Model Pembelajaran Inquiry

No.	Fase	Perilaku Guru
1.	Menyajikan pertanyaan atau masalah	Guru membimbing siswa mengidentifikasi masalah dan masalah ditulis di papan tulis. Guru membagi siswa dalam kelompok
2	Membuat hipotesis	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk curah pendapat dalam merumuskan hipotesis. Guru membimbing siswa dalam menentukan hipotesis yang relevan dengan permasalahan dan memprioritaskan penyelidikan
3	Merancang percobaan	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan langkah – langkah yang sesuai dengan hipotesis yang akan digunakan. Guru membimbing siswa mengurutkan langkah – langkah percobaan
4	Melakukan percobaan untuk memperoleh informasi	Guru membimbing siswa untuk memperoleh informasi melalui percobaan
5	Mengumpulkan dan menganalisis data	Guru memberi kesempatan kepada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil pengolahan data yang terkumpul
7	Membuat kesimpulan	Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan

Pembelajaran konvensional adalah salah satu model pembelajaran yang hanya memusatkan pada metode ceramah. Selain itu, memakai metode tanya jawab dan pemberian tugas terhadap siswa. Model pembelajaran seperti ini dapat menghambat perkembangan siswa yang bersifat pasif dikarenakan malu dan takut bertanya kepada guru mengenai materi yang belum dipahami. Dalam teori, model pembelajaran konvensional juga dapat menciptakan norma kelas yang memperlemah upaya-upaya akademik karena keberhasilan

seorang siswa mengurangi keberhasilan siswa yang lain (Ibrahim, 2005:17). Sedangkan tahapan model pembelajaran konvensional menurut Kerti Suharto (2006:80) ditunjukkan pada Tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2 Tahap Model Pembelajaran Konvensional

Tahap	Tingkah Laku Guru
Tahap 1 : Menyampaikan tujuan	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut
Tahap 2 : Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa secara tahap demi tahap dengan metode ceramah
Tahap 3 : Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	Guru mengecek keberhasilan siswa dan memberikan umpan balik
Tahap 4 : Memberikan kesempatan untuk latihan lanjutan	Guru memberikan tugas tambahan untuk dikerjakan di rumah

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Nana Sudjana, 1991:22). Sedangkan menurut Asep Jihad (2008:15), hasil belajar adalah perubahan tingkah laku secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Alat yang digunakan pada penelitian ini adalah tes. Tujuan belajar adalah menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar yang meliputi pengetahuan, ketrampilan dan sikap baru yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa. Hasil belajar dalam rangka studi dapat dicapai, antara lain melalui ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

Perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan pada penelitian ini yaitu: (1) Silabus merupakan rencana pembelajaran pada suatu dan/atau kelompok mata pelajaran/tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator, pencapaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar (Trianto, 2008:121). (2) Rencana pembelajaran (RP) merupakan skenario dari suatu pembelajaran dengan pendekatan dan model pembelajaran tertentu yang disesuaikan dengan mempertimbangkan keadaan siswa, sumber belajar, media, gaya belajar dan sebagainya (Nur:1999). (3) Menurut Kemp dalam Wena (2009:231) materi ajar dapat

diartikan sebagai paket pembelajaran mandiri berisi satu topik atau unit materi pembelajaran dan memerlukan waktu belajar beberapa jauh untuk satu minggu.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Penelitian yang disajikan ini merupakan penelitian pengembangan model *inquiry based learning* pada standar kompetensi melakukan instalansi sound sistem di SMK Negeri 2 Surabaya. Menurut Sugiyono (2008:407) *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini dilakukan pada semester genap Tahun 2011-2012 di SMK Negeri 2 Surabaya.

Langkah-langkah penelitian *Research and Development* (R&D) terdapat 10 (sepuluh) tahapan yaitu (1) tahap potensi dan masalah, (2) tahap pengumpulan data, (3) tahap desain produk, (4) tahap validasi desain, (5) tahap revisi desain, (6) tahap ujicoba produk, (7) tahap revisi produk, (8) tahap ujicoba pemakaian, (9) tahap revisi produk dan (10) tahap produksi masal (Sugiyono, 2008:409). Dari sepuluh tahap-tahap tersebut, peneliti hanya menggunakan tujuh tahap yaitu tahap analisa masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi desain, tahap revisi desain, tahap ujicoba produk, dan diakhiri dengan analisa dan pelaporan. Hal ini dikarenakan produk yang dibuat tidak diproduksi secara masal. Dengan demikian langkah-langkah penggunaan R & D dibatasi sebagaimana diilustrasikan seperti pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Rancangan Penelitian R & D

Pada penelitian ini, instrumen digunakan untuk mengumpulkan data, dimana data tersebut akan dijadikan sebagai acuan penilaian oleh para ahli terhadap produk yang dihasilkan. Adapun Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) lembar validasi perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), LKS dan materi ajar yang diidi oleh 2 validator dosen UNESA dan dua validator Guru SMK Negeri 2 Surabaya, (2) lembar angket respon siswa yang diisi oleh siswa kelas X TAV1 SMK Negeri 2 Surabaya yang berjumlah 35 siswa. Lembar angket ini merupakan respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Inquiry Based Learning*.

Dari hasil lembar validasi perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan yang terdiri dari silabus, rencana pembelajaran (RP), LKS dan materi ajar dapat diketahui penilaian validitas yang dilakukan oleh para ahli dengan cara memberikan tanggapan dengan kriteria sangat baik, baik, cukup baik, tidak baik dan sangat tidak baik (Riduan, 2010:15). Sedangkan penilaian angket respon siswa terhadap model pembelajaran dilakukan dengan rumus HR (hasil rating). Untuk menganalisis data validasi perangkat dan respon siswa digunakan skala perhitungan sebagaimana diuraikan seperti Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Bobot nilai

Validasi Perangkat dan Angket Respon Siswa	Bobot nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Setelah melakukan penjumlahan jawaban validator /responden, langkah berikut menentukan hasil *rating* dengan rumus:

$$HR = \frac{\sum \text{jawaban responden}}{\sum \text{nilai tertinggi responden}} \times 100\%$$

Keterangan:

HR = hasil rating jawaban responden

$\sum \text{jawaban responden}$ = jumlah total jawaban responden.

$\sum \text{nilai tertinggi responden}$ = jumlah total nilai tertinggi responden.

Berdasarkan rumus tersebut, maka didapatkan skala penilaian interpretasi nilai validasi, respon siswa sebagaimana diuraikan seperti Tabel 4 di bawah ini.

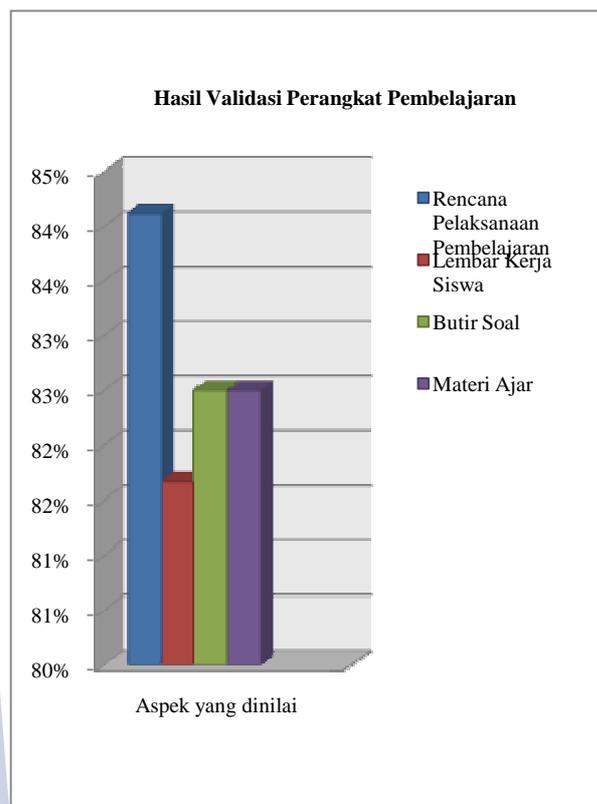
Tabel 4. Skala Interpretasi

Validasi Perangkat dan Angket Respon Siswa	Interpretasi
Sangat Baik	84%– 100%
Baik	68% – 83%
Cukup Baik	52% – 67%
Kurang Baik	36% – 51%
Tidak Baik	20% – 35%

Interval skor dimulai dari 20% karena skor angket yang terendah dimulai dari skor satu sampai dengan lima sehingga hasil terendah yang didapat adalah 20%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis hasil validator terhadap perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelaksanaan pembelajaran(LKS), lembar kerja siswa (LKS), butir soal, dan materi ajar didapatkan rata –rata hasil rating 82,7%. Rincian hasil rating dari masing – masing perangkat adalah sebagai berikut: (1) rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) didapatkan hasil rating 84,12%, (2) lembar kerja siswa (LKS) didapatkan hasil rating 81,67% ,(3) butir soal didapatkan hasil rating 82,5%, (4) materi ajar didapatkan hasil rating 82,5 %. Rincian hasil validasi perangkat pembelajaran tersebut sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2 di bawah ini.



PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil validasi dan analisis data, dapat diketahui bahwa rumusan masalah dapat terjawab dengan baik. Dengan demikian dapat diambil simpulan sebagai berikut: 1) Perangkat pembelajaran menggunakan model *Inquiry Based Learning* pada standar kompetensi melakukan instalansi sound system di SMK Negeri 2 Surabaya dinyatakan baik atau layak untuk digunakan, 2) Hasil belajar siswa yang menggunakan model *Inquiry Based Learning* pada standar kompetensi melakukan instalansi sound system lebih baik dibandingkan dengan model konvensional. Hal tersebut ditunjukkan dengan uji-t diketahui t-test sebesar 3,974 dan nilai t-tabel sebesar 1,67 sehingga terlihat bahwa t-test > t-tabel, 3) Dari hasil respon siswa, siswa memberikan respon positif dengan hasil rating 81,92%. Sehingga adanya ketertarikan dan motivasi siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan model *Inquiry Based Learning* pada standar kompetensi melakukan instalansi sound system.

Saran

Untuk penelitian yang menggunakan pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan model *Inquiry Based Learning* perlu beberapa saran sebagai berikut: 1) Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan salah satu referensi untuk mata diklat pelajaran yang lain asalkan mata diklat dapat diterapkan atau sesuai dengan model pembelajaran *inquiry*. Namun, untuk menerapkan model pembelajaran tersebut tidak mudah, adanya kendala – kendala yang dihadapi peneliti saat pelaksanaan. Salah satunya yaitu kendala waktu sebaiknya peneliti dapat mengatur waktu sebelum menerapkan model pembelajaran *inquiry* Pada pelaksanaan sebaiknya siswa dibentuk menjadi berkelompok paling tidak 4-5 kelompok untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar sehingga setiap siswa mempunyai tanggung jawab terhadap kelompoknya, 2) Guru harus lebih kreatif dalam menerapkan model pembelajaran yang memacu siswa untuk aktif agar tidak cenderung bersikap pasif yang mengakibatkan kejenuhan dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga menyebabkan pemahaman siswa kurang maksimal, 3) Dalam penelitian ini masih banyak kekurangan, terutama pada terbatasnya referensi untuk materi ajar. Diharapkan ada pihak lain yang meneruskan penelitian ini dengan menambah referensi materi ajar agar mendapatkan perangkat pembelajaran yang lebih baik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1997. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Fajarina, Evi Hijrah. 2005. *Pemanfaatan Inquiry Based Learning Dalam Pembelajaran Sistem Komunikasi Radio Sebagai Upaya Peningkatan Prestasi hasil Belajar*. Skripsi. Surabaya: FT UNESA.
- Ibrahim, dkk. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : UNESA - University Press.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Nur. 1999. *Pengajaran Langsung*. Surabaya: University Press.
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Roestiyah. 1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi*. Jakarta : Kencana.
- Setiawan, Akhmad Yusuf. 2007. *Perbedaan Hasil Belajar Antara Model Pembelajaran Inkuiri Dengan Pembelajaran Konvensional*. Skripsi. Surabaya: FT UNESA.
- Sudjana, Nana. 1991. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suharto, Karti. 2006. *Buku Pedoman Program Pengalaman Lapangan (PPL) Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Unesa Press
- Susanto. 2007. *Pengembangan KTSP Dengan Prespektif Manajemen Visi*. Surabaya: Mata Pena.
- Tim Penyusun. 2006. *Buku Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Unesa University Press.
- Trianto. 2007. *Mode- Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.
- Trianto. 2008. *Mendesain Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching And Learning) Di Kelas*. Jakarta : Cerdas Pustaka Publisher.
- Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Kooperatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.