
Model Pembelajaran Inquiry Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Kejuruan

Entin T. Agustina

Kompetensi Keahlian Kriya Kayu dan Rotan, SMK Negeri 14 Bandung, Jln. Cijawura Hilir No. 341,
Kota Bandung, Indonesia
e-mail: etagus_2@yahoo.co.id
* Corresponding Author.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan pada Kompetensi Dasar (KD) 4.3. Memrepresentasikan hak atas kekayaan intelektual dengan model pembelajaran Inquiry. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan Mc Taggart merupakan penelitian tindakan yang dipandang sebagai suatu siklus spiral dari penyusunan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan observasi, dan refleksi yang selanjutnya mungkin diikuti dengan siklus spiral berikutnya untuk memperoleh data hasil belajar aspek kognitif, aspek psikomotor dan aspek afektif di siklus ke I karena belum berhasil maka siklus diulang untuk memperoleh data data hasil belajar pada aspek kognitif, aspek psikomotor dan aspek afektif di siklus ke II. Hasil penelitian di siklus ke I pada aspek kognitif nilai rata-rata 60,53 dengan ketuntasan belajar sebesar 36,67% dan di siklus ke II pada aspek kognitif nilai rata-rata sebesar 79,33 dengan ketuntasan belajar sebesar 90,00%. Aspek psikomotor di siklus ke I sebesar 36,67% dan hasil belajar pada aspek psikomotor di siklus II sebesar 90,00%. Hasil belajar pada aspek afektif dianalisis dari hasil observasi teman sejawat termasuk dalam kategori baik. Kesimpulan penelitian ini yaitu model pembelajaran Inquiry dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SMK.

Keywords: hasil belajar; pembelajaran Inquiry

Pendahuluan

Pengembangan Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Kejuruan adalah penyempurnaan pola pikir, pendalaman materi, perluasan materi, dan penguatan proses pembelajaran agar dapat menjamin kesesuaian antara apa yang diinginkan dengan apa yang dihasilkan (Indonesia, 2013). Pendidikan merupakan suatu proses dimana peserta didik melakukan suatu usaha untuk meningkatkan ilmu, kecerdasan dan sikap atau ahlak yang baik secara keseluruhan. Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) SMK diharapkan peserta didik dapat mempersiapkan tenaga kerja yang memiliki daya saing untuk menghadapi persaingan global. Peserta didik yang dihasilkan oleh SMK harus dapat memiliki keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan pada dunia Industri dan Dunia Usaha. Oleh karena itu maka pembelajaran di SMK harus disesuaikan dengan Dunia industri dan Dunia Usaha.

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar (Kunandar, 2013). Model pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran



adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas (Rusman, 2011).

Mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan adalah salah satu Kompetensi Keahlian (C3) yang mewadahi kompetensi keahlian spesifik, berlaku khusus untuk kompetensi keahlian kriya kreatif kayu dan rotan. Sesuai dengan Kurikulum 2013 bahwa dalam pembelajaran mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan peserta didik dinyatakan kompeten apabila peserta didik mendapat nilai sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 77. Pada kenyataannya dalam pembelajaran mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan belum mampu mencapai nilai KKM yang di persyaratkan (tabel 1).

Tabel 1. Nilai mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan

No	Nilai	Keterangan	Frekuensi	Presentasi
1	91-100	Amat Baik	-	0%
2	84-90	Baik	2	6,67%
3	77-83	Cukup	9	30,00%
4	0-76	Belum Lulus	19	63,33%
	Jumlah		30	100%

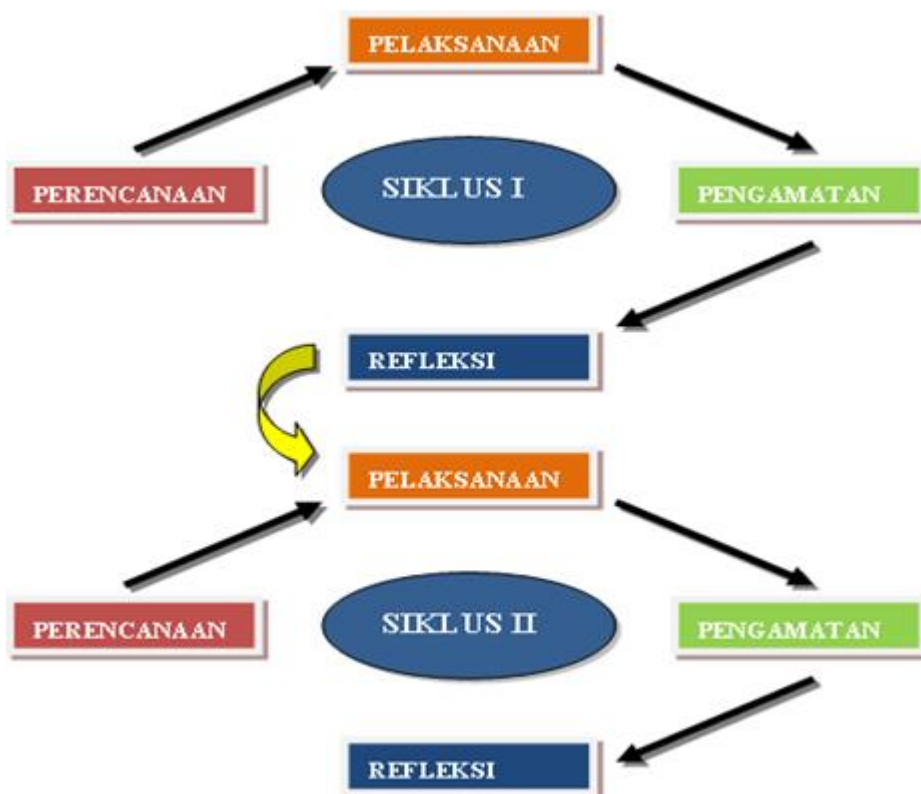
(Sumber Penilaian Akhir Semester 2018)

Faktor-faktor yang ditemukan di SMK berdasarkan pengalaman yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan proses pembelajaran yang cenderung monoton, sehingga motivasi belajar peserta didik rendah, peserta didik pasif dan kurang terbiasa dalam mengemukakan pendapat atau berinteraksi baik dengan guru maupun dengan teman sekelasnya. Pembelajaran yang selama ini dilaksanakan lebih berorientasi kepada guru (teaching center) dibandingkan dengan berpusat pada peserta didik (student center), seperti aktivitas pembelajaran lebih banyak didominasi oleh guru dan semua tindakan telah ditentukan oleh guru. Peserta didik kurang terampil pada saat pembelajaran dikarenakan kurangnya bimbingan dari guru dan pembelajaran hanya mengandalkan materi di kelas yang diberikan oleh guru. Model pembelajaran inquiry adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban yang sudah pasti dari suatu masalah yang dipertanyakan (Sanjaya, 2009). Terdapat beberapa sintaks model pembelajaran Inquiry, yang terdiri dari 6 tahap yaitu, (1) identifikasi dan penetapan ruang lingkup masalah, (2) perumusan hipotesis, (3) pengumpulan data, (4) interpretasi data, (5) pengembangan simpulan, dan (6) menganalisis proses inquiry (Joyce dan Weil, 2004).

Peluang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam rangka penerapan kompetensi siswa melalui model pembelajaran inquiry sangat memungkinkan. Peserta didik memiliki kemauan dalam hal melaksanakan pembelajaran Kompetensi Dasar (KD) 3.3. Memahami hak atas kekayaan intelektual dan Kompetensi Dasar (KD) 4.3. Memrepresentasikan hak atas kekayaan intelektual. Dicoba untuk menerapkan model pembelajaran Inquiry dalam mata pelajaran produk dan kreatif kewirausahaan dalam Kompetensi Dasar (KD) 3.3. Memahami hak atas kekayaan intelektual dan Kompetensi Dasar (KD) 4.3. Memrepresentasikan hak atas kekayaan intelektual. Model pembelajaran ini memadukan karakteristik peserta didik SMK secara penuh dengan tuntutan model yang bersifat mengembangkan proses berpikir atau intelektual peserta didik dan meningkatkan kemampuan hasil belajar peserta didik.

Metode Penelitian

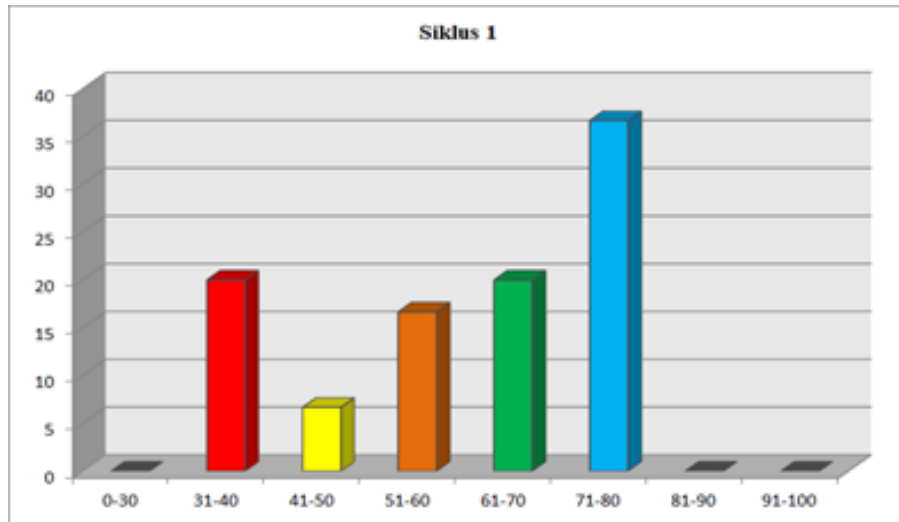
Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan di dalam kelas menggunakan suatu tindakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar agar diperoleh hasil yang lebih baik dari sebelumnya. Tujuan penelitian tindakan kelas adalah meningkatkan dan/atau memperbaiki praktik pembelajaran di sekolah, meningkatkan relevansi pendidikan, meningkatkan mutu pendidikan, dan efisiensi pengelolaan pendidikan. Desain penelitian ini menggunakan desain model Kemmis dan Mc Taggart merupakan penelitian tindakan yang dipandang sebagai suatu siklus spiral dari penyusunan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan observasi, dan refleksi yang selanjutnya mungkin diikuti dengan siklus spiral berikutnya (gambar 1). Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah penilaian teori dan penilaian unjuk kerja.



Gambar 1. Alur dari *classroom action research*

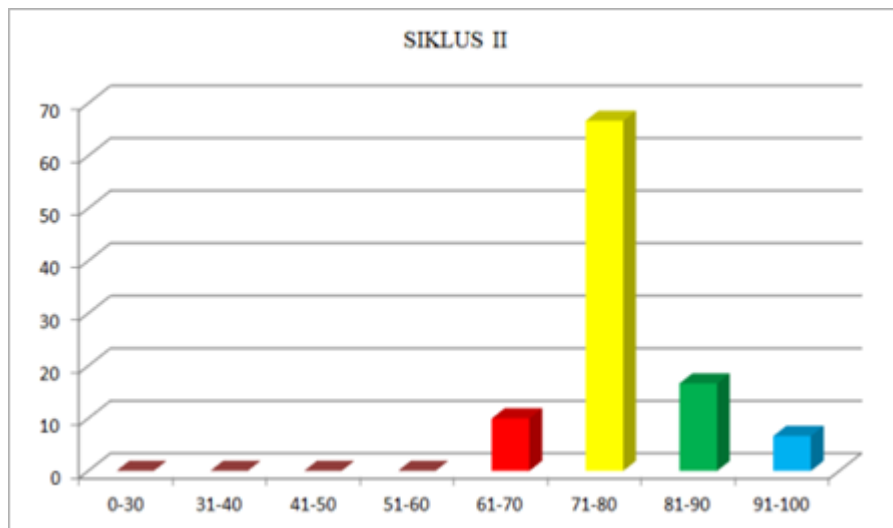
Hasil Penelitian

Berdasarkan data hasil penelitian siklus I mengenai hasil pembelajaran pada mata pelajaran Produk Kreatif Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan KD 3.3. Memahami hak atas kekayaan intelektual dan KD 4.3 Memrepresentasikan hak atas kekayaan intelektual di kompetensi keahlian Kriya Kreatif Kayu dan Rotan SMK Negeri 14 Bandung dengan menggunakan model inquiry learning diperoleh data untuk nilai tertinggi yang diperoleh responden adalah 80,00 nilai terendah sebesar 32,00 dan rata-rata hasil belajar mata Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan KD 3.3. Memahami hak atas kekayaan intelektual dan KD 4.3 Memrepresentasikan hak atas kekayaan intelektual di kompetensi keahlian Kriya Kreatif Kayu dan Rotan SMK Negeri 14 Bandung dengan menggunakan model inquiry learning sebesar 60,53 dengan ketuntasan belajar sebesar 36,67% (gambar 2).



Gambar 2. Hasil Penelitian Siklus I

Berdasarkan data hasil penelitian siklus II mengenai hasil belajar pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan KD 3.3. Memahami hak atas kekayaan intelektual dan KD 4.3. Memrepresentasikan hak atas kekayaan intelektual di kompetensi keahlian Kriya Kreatif Kayu dan Rotan SMK Negeri 14. Bandung dengan menggunakan model inquiry learning diperoleh data untuk nilai tertinggi yang diperoleh responden adalah 96,00 nilai terendah sebesar 68,00 dan rata-rata hasil belajar mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan KD 3.3. Memahami hak atas kekayaan intelektual dan KD 4.3 Memrepresentasikan hak atas kekayaan intelektual di kompetensi keahlian Kriya Kreatif Kayu dan Rotan SMK Negeri 14 Bandung dengan menggunakan model inquiry learning sebesar 79,33 dengan ketuntasan belajar sebesar 90,00% (gambar 3).



Gambar 3. Hasil Penelitian Siklus II

Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan pada 30 orang peserta didik kelas XI Kompetensi keahlian Kriya Kreatif Kayu dan Rotan di SMK Negeri 14 Bandung dengan pemberian treatment berupa model pembelajaran Inquiry menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif atau pengetahuan. Hasil belajar yang diteliti merupakan

selisih anatar hasil pretest dan posttest yang ditabulasi dengan nilai rata-rata pada siklus ke 1 60,53 dan siklus ke II sebesar 79,33. Hal ini mendukung teori yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan model Inquiry dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap materi pelajaran yang disampaikan yaitu dengan KD 3.3. Memahami hak atas kekayaan intelektual dan KD 4.3 Memrepresentasikan hak atas kekayaan intelektual pada mata pelajaran produk kreatif adan kewirausahaan. Terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik karena saat proses pembelajaran peserta didik merasakan keadaan yang berbeda dari pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran Inquiry. Penggunaan mmodel pembelajaran Inquiry pada prose pemebelajaran membuat perhatian dan fokus belajar peserta didik tertuju pada suatu pertanyaan dan konsep yang ditawarkan. Peserta didik harus merumuskan langkah kerja sendiri sehingga perhatian peserta didik untuk belajar meningkat. Peningkatan perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran inquiry berdampak pada pemahaman materi pelajaran yang di berikan dapat diserap oleh peserta didik. Peserta didik menjadi lebih dapat memahami tentang materi pelajaran yang disamapaikan (Hamalik, 2011).

Hasil belajar pada aspek psikomotor atau keterampilan menunjukkan hal yang sama dengan aspek pengetahuan atau kognitif. Berdasarkan data hasil tes praktik pada aspek psikomotor dari 30 peserta didik pada siklus ke 1 sebesar 36,67% yang lulus Kriteria ketuntasan Minimum (KKM), 2 orang peserta didik atau 6,6% dengan katagori lulus baik. 9 orang peserta didik lulus KKM dengan katagori cukup (tabel 2). Siklus II sebesar 90,00% yang lulus Kriteria ketuntasan Minimum (KKM), 3 orang peserta didik atau 10% lulus KKM dengan katagori amat baik, 15 orang peserta didik atau 50% lulus KKM dengan katagori baik, 9 orang peserta didik atau 30% lulus KKM dengan katagori cukup (tabel 3). Aspek apektif dianalisisn dengan menggunakan hasil observasi dari teman sejawat mendapatkan nilai 88 dengan katagori baik.

Tabel 2 Hasil belajar psikomotor Siklus I

No	Nilai	Keterangan	Frekuensi	Presentasi
1	91-100	Amat Baik	-	0%
2	84-90	Baik	2	6,67%
3	77-83	Cukup	9	30,00%
4	0-76	Belum Lulus	19	63,33%
Jumlah			30	100%

Tabel 3 Hasil belajar psikomotor Siklus II

No	Nilai	Keterangan	Frekuensi	Presentasi
1	91-100	Amat Baik	3	10,00%
2	84-90	Baik	15	50,00%
3	77-83	Cukup	9	30,00%
4	0-76	Belum Lulus	3	10,00%
Jumlah			30	100,00%

Keadaan ini disebabkan karena bebrapa faktor diantaranya kemampuan psrta didik dalam memahami hak atas kekayaan intelektual masih kurang, salah satunya misalnya jenis-jenis haki serta perlengkapan ketika tampil memrepresentasikan hak atas kekayaan intelektual

dan di sekolah belum ada yang dapat mewakili sebagai contoh produk guru yang sudah mempunyai hak atas kekayaan intelektual produk kriya kreatif kayu dan rotan. Keadaan peserta didik yang berasal atau berlatar belakang dari masyarakat yang berpendidikan orang tuanya menengah kebawah masih kurang faham tentang hak atas kekayaan intelektual. Peserta didik merasa dengan menyelesaikan pekerjaan dengan alokasi waktu lebih cepat akan mendapatkan nilai yang lebih baik. Langkah kerja sering diabaikan oleh peserta didik karena dianggap tidak penting menurut peserta didik, padahal pada pelaksanaan praktik dilapangan langkah pekerjaan harus sesuai dengan standar oprasional dan prosedur (SOP).

Berdasarkan pembahasan diatas, untuk mendapatkan hasil belajar peserta didik yang baik dengan materi dengan KD 3.3. Memahami hak atas kekayaan intelektual dan KD 4.3 Memresentasikan hak atas kekayaan intelektual pada mata pelajaran produk kreative dan kewirausahaan pada kompetensi keahlian kriya kreatif kayu dan rotan di SMK Negeri 14 Bandung dapat menggunakan model pembelajaran Inquiry akan lebih efektif dilaksanakan apabila sarana dan prasarana dilengkapi agar peserta didik dapat melakukan pembelajaran dengan maksimal.

Simpulan

Kesimpulan penelitian ini yaitu model pembelajaran Inquiry dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SMK pada Kompetensi Dasar 3.3. Memahami hak atas kekayaan intelektual dan Kompetensi Dasar 4.3 Memresentasikan hak atas kekayaan intelektual pada mata pelajaran produk kreative dan kewirausahaan serta telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Daftar Pustaka

- Hamalik. (2011). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Joyce, B dan Weil, M. (2004). Model of Teaching (7th ed). Bostom: Pearson
- Kunandar. (2013). Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Suatu Pendekatan Praktis Disertai Dengan Contoh. Jakarta: Rajawali Pers.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2013). Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 tentang: Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Rusman . (2011). Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guuru. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, W. (2009). Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.