

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DENGAN METODE  
CERAMAH DAN METODE *GUIDE INQUIRY* TERHADAP HASIL  
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR OTOMOTIF  
(DDO) DI SMK PIRI 1 YOGYAKARTA**



**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana

**Oleh :**  
**Mausul**  
**08504244018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK OTOMOTIF  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERIYOGYAKARTA  
2013**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran Dengan Metode Ceramah dan Metode *Guide Inquiry* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Otomotif (DDO) Di SMK PIRI 1 Yogyakarta**” ini telah memenuhi syarat dan siap untuk dipertahankan di depan tim penguji skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Yogyakarta, ..... 2013

Menyetujui,

**Dosen Pembimbing,**

**Ibnu Siswanto, M.Pd**  
**NIP. 19821230 200812 1 009**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GUIDE INQUIRY* TERHADAP  
HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR  
OTOMOTIF (DDO) DI SMK PIRI 1 YOGYAKARTA**

**MAUSUL**

**NIM. 08504244018**

**Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji Skripsi  
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal Oktober 2013**

**SUSUNAN DEWAN PENGUJI**

<b>Nama</b>	<b>Jabatan</b>	<b>Tanda Tangan</b>	<b>Tanggal</b>
<b>Ibnu Siswanto, M.Pd.</b>	<b>Ketua Penguji</b>	.....	
<b>Noto Widodo, M.Pd.</b>	<b>Sekretaris Penguji</b>	.....	.....
<b>Sudiyanto, M.Pd.</b>	<b>Penguji Utama</b>	.....	

**Yogyakarta, Oktober 2013  
Dekan Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Yogyakarta**

**Dr. Moch. Bruri Triyono  
NIP. 19560216 198603 1 003**

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan dan etika karya ilmiah yang telah lazim. Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta,..... 2013

Yang menyatakan,

Mausul

NIM. 08504244018

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

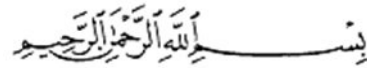
*“Jangan mudah menyerah dengan keadaan”*

*“Masalah bukan merupakan halangan tetapi merupakan jembatan untuk mencapai ke  
suksesan jika kita dapat mengatasinya”*

*“Jika ingin mendapatkan yang terbaik berusahalah sebaik mungkin”*

*“Tidak perlu menjadi maluk karena pernah berbuat kesalahan,  
selama kita dapat menjadi lebih bijak sanad daripada sebelumnya”*

### PERSEMBAHAN



Dengan mengucapkan syukur *Alhamdulillah* Laporan Tugas Akhir Skripsi ini  
saya persembahkan kepada:

Bapak dan Ibu tercinta yang selalumendidik, membimbing,  
dan mencurahkansegalanya agar sayamenjadi anak yang berbakti kepada agama,  
orang tua, nusa, dan bangsa.

Adik-adikku tersayang yang telah memberikan motivasi dalam hidup saya.

Teman-teman kelas C Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif FT UNY angkatan 2008,  
yang telah memberikan banyak bantuan dan motivasi.

Segenap dosen dan staf karyawan Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Yogyakarta.

Almamater UNY.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DENGAN METODE  
CERAMAH DAN METODE *GUIDE INQUIRY* TERHADAP HASIL  
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR OTOMOTIF DI  
SMK PIRI 1 YOGYAKARTA**

**Oleh :**

**MAUSUL**

**NIM. 08504244018**

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini untuk: (1) mengetahui peningkatan hasil belajar pada pembelajaran dengan metode ceramah pada mata pelajaran DDO Kelas X Semester 2 Tahun Ajaran 2012/2013 di SMK PIRI 1 Yogyakarta; (2) mengetahui peningkatan hasil belajar pada pembelajaran dengan metode *guide inquiry* pada mata pelajaran DDO Kelas X Semester 2 Tahun Ajaran 2012/2013 di SMK PIRI 1 Yogyakarta; (3) mengetahui pengaruh hasil belajar antara pembelajaran dengan metode ceramah dan metode *guide inquiry* pada mata pelajaran DDO Kelas X Semester 2 Tahun Ajaran 2012/2013 di SMK PIRI 1 Yogyakarta.

Desain dari penelitian ini adalah *quasi* eksperimen dengan *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas X kompetensi keahlian teknik kendaraan ringan SMK PIRI 1 Yogyakarta yang terdiri dari 5 kelas. Metode pemilihan sampel yang digunakan adalah metode *cluster sampling*, sampel terdiri dari dua kelas yaitu kelas X TKR 3 sebagai kelas kontrol dan kelas X TKR 2 sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan observasi dan tes. Uji validitas instrumen dilakukan dengan *experts judgment* dan untuk instrumen tes hasil belajar ditambah dengan analisis butir soal yaitu dengan menghitung tingkat kesukaran dan daya pembedanya. Uji reliabilitas untuk instrumen tes hasil belajar dihitung dengan rumus *Kuder-Richardson* (KR-20). Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah teknik uji-t dengan dua sampel independen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pembelajaran dengan metode ceramah, Hal ini dapat dilihat dari hasil uji-t data hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  yaitu sebesar 2,522 lebih besar jika dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  yang hanya sebesar 1,674. (2) Terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pembelajaran dengan metode *guide inquiry*. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji-t data hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  yaitu sebesar 4,483 lebih besar jika dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  yang hanya sebesar 1,674. (3) Pengaruh hasil belajar dengan menggunakan metode *guide inquiry* jauh lebih signifikan dibandingkan dengan penggunaan metode ceramah. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji-t data hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  yaitu sebesar 2,182 lebih besar jika dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  yang hanya sebesar 1,674.

Kata Kunci : Pengaruh Model Pembelajaran Dengan Metode Ceramah dan Metode *Guide Inquiry* dalam pembelajaran, Hasil Belajar Siswa

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur dipanjatkan kepada ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dalam penulisan Tugas Akhir Skripsi ini dapat terlaksana dengan baik dan tanpa ada hambatan yang berarti. Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Dengan Metode Ceramah Dan Metode *Guide Inquiry* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Otomotif (DDO) Di SMK PIRI 1 Yogyakarta” disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Teknik (S-1) di Universitas Negeri Yogyakarta.

Keberhasilan penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini dapat terwujud dengan adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, diucapkan terimakasih dan penghargaan yang tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, MA, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Mochamad Bruri Triyono, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bapak Martubi, M.Pd., M.T., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Bapak Prof. Dr. H. Herminarto Sofyan, selaku Koordinator Tugas Akhir Skripsi Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Bapak Ibnu Siswanto, M.Pd, yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan hingga terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Bapak Kepala SMK PIRI 1 Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.

7. Bapak Ridho, S.Pd., selaku Ketua Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan SMK PIRI 1 Yogyakarta.
8. Semua guru di Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan SMK PIRI 1 Yogyakarta yang telah meluangkan waktu untuk membantu proses penelitian.
9. Ayah dan Ibu tercinta yang telah memberikan dukungan dan do'a restunya.
10. Teman-teman di Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif angkatan 2008 khususnya kelas C.
11. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga dorongan, dukungan, perhatian dan do'a yang telah diberikan mendapat balasan yang melimpah dari Allah SWT, selain itu dalam penulisan Tugas Akhir Skripsi ini disadari masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan, untuk mendapatkan hasil yang lebih baik demi perbaikan dan kemajuan dimasa mendatang.

Semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan, khususnya di dunia pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan serta demi kemajuan bersama. Amin.

Yogyakarta, 2013

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA .....	9
A. Proses Pembelajaran .....	9
1. Pengertian Belajar .....	11
2. Pengertian Mengajar .....	16
B. Model Pembelajaran .....	17
1. Macam-macam Model Pembelajaran .....	18
C. Model Pembelajaran <i>Inquiry</i> .....	23
1. Ciri-ciri Model Pembelajaran <i>Inquiry</i> .....	23
2. Macam-macam Tipe Pembelajaran <i>Inquiry</i> .....	26

D. Model Pembelajaran Tipe <i>Guide Inquiry</i> .....	27
1. Langkah-langkah Pelaksanaan <i>Guide Inquiry</i> .....	28
2. Kelebihan dan Kekurangan <i>Guide Inquiry</i> .....	29
E. Metode Ceramah.....	30
F. Deskripsi Mata Pelajaran DDO .....	32
G. Penelitian yang Relevan .....	34
H. Kerangka Berfikir .....	34
I. Hipotesis .....	35
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN .....	36
A. Desain Penelitian.....	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	38
C. Populasi dan Sampel Penelitian .....	38
D. Variabel Penelitian.....	40
E. Definisi Operasional Penelitian .....	42
F. Teknik Pengumpulan Data .....	44
G. Instrumen Penelitian.....	45
H. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian .....	47
I. Teknik Analisis Data .....	51
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	56
A. Deskripsi Data.....	56
B. Pengujian Persyaratan Analisis.....	58
C. Pengujian Hipotesis .....	61
D. Pembahasan .....	67
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN .....	73
A. Kesimpulan .....	73
B. Implikasi Penelitian.....	74
C. Saran .....	74
DAFTAR PUSTAKA .....	75
LAMPIRAN .....	77

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Silabus DDO .....	32
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen.....	43
Tabel 3. Kriteria Tingkat Kesukaran.....	45
Tabel 4. Klasifikasi Dari Daya Pembeda.....	46
Tabel 5. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posstest</i> .....	55
Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Untuk hasil Belajar .....	57
Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Untuk Variabel Hasil Belajar.....	58
Tabel 8. Hasil Uji t Variabel Hasil Belajar.....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Rata-rata Nilai Hasil Belajar Siswa ( <i>posttest</i> ).....	23
Gambar 2. Grafik Uji Normalitas Hasil Belajar.....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	
Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	
Lampiran 3. Instrumen Penelitian.....	
Lampiran 4. Data Penelitian .....	
Lampiran 5. Validitas dan Reliabilitas .....	
Lampiran 6. Uji Normalitas.....	
Lampiran 7. Uji Homogenitas .....	
Lampiran 8. Uji Hipotesis .....	
Lampiran 9. Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi .....	
Lampiran 10. Bukti Selesai Revisi Tugas Akhir Skripsi .....	

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar belakang**

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat diperlukan bagi kelangsungan hidup manusia. Pendidikan memiliki peranan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, karena melalui kegiatan pendidikan kualitas sumber daya manusia di suatu negara dapat ditingkatkan. Oleh karena itu, sudah menjadi kepentingan dan kebutuhan di setiap negara untuk terus berusaha meningkatkan pembangunan di bidang pendidikan. Sehingga dari usaha-usaha tersebut dapat tercipta sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu mengikuti berbagai kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan salah satu penekanan dari tujuan pendidikan nasional, seperti yang tertulis dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang tujuan Pendidikan Nasional Bab. II pasal 3 yang berbunyi:

“Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Menyadari hal tersebut, maka pembangunan di bidang pendidikan sekolah mendapatkan perhatian yang besar dari pemerintah, seperti yang tercantum dalam Undang-undang No. 2 Tahun 1989, pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pembelajaran, dan

latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai bentuk satuan pendidikan kejuruan, yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja dan membentuk keterampilan dalam bidang tertentu. Oleh karena itu, peserta didik di SMK diharapkan memiliki kompetensi seperti yang telah ditentukan oleh dunia usaha atau industri. SMK Piri 1 Yogyakarta adalah salah satu lembaga sekolah menengah kejuruan (SMK) yang menyelenggarakan berbagai bidang keahlian, salah satunya adalah Teknik Otomotif.

Pada jurusan teknik otomotif terbagi menjadi beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran Dasar Dasar Otomotif (DDO). Mata pelajaran DDO merupakan salah satu pelajaran produktif di SMK Piri 1 Yogyakarta yang sangat penting dan harus ditempuh serta wajib lulus berdasarkan kurikulum pada jurusan otomotif. Pada mata pelajaran DDO banyak dibahas mengenai sistem bahan bakar bensin, baterai, alat ukur dan lain sebagainya. Permasalahan yang dihadapi pada mata pelajaran DDO adalah rendahnya hasil belajar siswa yang rata-rata tiap kelasnya adalah 64, masih berada dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang standarnya 70. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut menunjukkan rendahnya pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Rendahnya hasil belajar ini disebabkan karena pembelajaran didominasi dengan metode ceramah yang masih terfokus pada guru dan masih bersifat monoton. Guru cenderung lebih aktif sendiri dibandingkan dengan siswa serta kurangnya komunikasi antara guru dan siswa. Guru lebih aktif

memberikan materi pelajaran kepada siswa, sementara siswa cenderung tidak memperhatikan guru. Akibatnya siswa kurang begitu memahami tentang materi yang disampaikan oleh guru dan siswa menjadi lebih cepat bosan serta kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran yang akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Ketidak tercapaian hasil belajar siswa bukan dibebankan pada guru saja, tetapi banyak faktor lain yang mempengaruhinya. Misalnya faktor internal dari siswa itu sendiri, faktor lingkungan dan sebagainya. Namun pada dasarnya guru merupakan kunci utama dalam pencapaian hasil belajar siswa.

Oleh karena itu peneliti merasa perlu adanya strategi dalam pembelajaran DDO agar pembelajaran di kelas terasa menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga siswa menjadi lebih aktif serta bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Dari kenyataan dan pandangan yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang timbul adalah, bagaimana upaya peneliti untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan diterapkannya suatu model pembelajaran yang *cooperatif*, diharapkan mampu membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran.

Berkaitan dengan hal tersebut terdapat suatu metode pembelajaran, yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran *inquiry* (penemuan). Metode pembelajaran *inquiry* adalah suatu pembelajaran yang melatih siswa untuk belajar menemukan masalah, mengumpulkan masalah, mengorganisasi, dan memecahkan masalah. Dalam pembelajaran *inquiry* siswa terlibat langsung



dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga keaktifan siswa dapat terlihat secara optimal. Metode pembelajaran *inquiry* ini menuntut siswa untuk lebih aktif berpikir sendiri dan dengan pemikiran sendiri, dan guru hanya berperan sebagai *fasilitator* dan *mediator*. Sehingga siswa tidak dijadikan sebagai obyek belajar lagi, tetapi juga sebagai subyek dalam menerima pelajaran.

Dalam penelitian ini metode pembelajaran *inquiry* yang digunakan adalah tipe *guide inquiry* (*inquiry* terbimbing), dimana siswa dalam proses pembelajarannya mendapatkan bimbingan langsung dari guru serta guru memberikan petunjuk atau arahan yang cukup luas bagi siswa atas permasalahan yang di ajukan. Guru mempunyai peranan aktif dalam menentukan suatu permasalahan dan tahap-tahap pemecahannya. Metode pembelajaran *guide inquiry* memberikan kesempatan siswa untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri dalam belajar. Peranan guru disini diibaratkan seperti memberikan anak tangga kepada siswa yang bertujuan membawa siswa ke pemahaman yang lebih tinggi, tetapi siswa itu sendiri yang harus memanjat anak tangga tersebut. Berdasarkan uraian di atas peneliti membuat judul: “Pengaruh Pembelajaran Dengan Metode Ceramah dan Metode *Guide Inquiry* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar Dasar Otomotif (DDO) Di SMK Piri 1 Yogyakarta”.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu pembelajaran yang masih didominasi dengan metode ceramah yang masih terfokus pada guru. Guru memberikan materi pelajaran kepada siswa, dan juga mengajukan berbagai pertanyaan kepada siswa dengan tanya jawab. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar para siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran, tetapi siswa cenderung tidak memperhatikan guru mereka malah asyik berbicara sendiri dan bahkan ada yang tidur, serta bermain HP. Akibatnya siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran, dan membuat situasi dalam kelas tidak terfokus dikarenakan kurangnya komunikasi antara guru dan siswa.

Hal ini disebabkan karena kurangnya strategi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang membuat siswa kurang aktif dan kurang begitu memahami tentang materi yang disampaikan. Sehingga siswa menjadi lebih cepat bosan serta kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran, Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran DDO yang masih berada di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Oleh karena itu peneliti merasa perlu adanya strategi dalam pembelajaran DDO agar pembelajaran di kelas terasa menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga siswa menjadi lebih aktif serta bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut peneliti memilih menggunakan metode *guide inquiry* yang diharapkan mampu memperbaiki

dan meningkatkan hasil belajar siswa, mengingat dalam metode *guide inquiry* menuntut keaktifan siswa untuk berpikir secara mandiri. Sehingga siswa tidak dijadikan sebagai obyek belajar lagi, tetapi juga sebagai subyek dalam menerima pelajaran.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas perlu diadakan batasan masalah untuk memfokuskan pembahasan yang akan di teliti yaitu “Pengaruh Pembelajaran Dengan Metode Ceramah dan Metode *Guide Inquiry* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar Dasar Otomotif (DDO) Kelas X Semester 2 Tahun Ajaran 2012/2013 Di SMK Piri 1 Yogyakarta”.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Adakah peningkatan hasil belajar pada pembelajaran dengan metode ceramah pada mata pelajaran DDO Kelas X Semester 2 Tahun Ajaran 2012/2013 di SMK Piri 1 Yogyakarta?
2. Adakah peningkatan hasil belajar pada pembelajaran dengan metode *guide inquiry* pada mata pelajaran DDO Kelas X Semester 2 Tahun Ajaran 2012/2013 di SMK Piri 1 Yogyakarta?

3. Bagaimanakah pengaruh hasil belajar antara pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dengan pembelajaran yang menggunakan metode *guide inquiry* pada mata pelajaran DDO Kelas X Semester 2 Tahun Ajaran 2012/2013 di SMK Piri 1 Yogyakarta?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui peningkatan hasil belajar pada pembelajaran dengan metode ceramah pada mata pelajaran DDO Kelas X Semester 2 Tahun Ajaran 2012/2013 di SMK Piri 1 Yogyakarta.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar pada pembelajaran dengan metode *guide inquiry* pada mata pelajaran DDO Kelas X Semester 2 Tahun Ajaran 2012/2013 di SMK Piri 1 Yogyakarta.
3. Mengetahui pengaruh hasil belajar antara pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dengan pembelajaran yang menggunakan metode *guide inquiry* pada mata pelajaran DDO Kelas X Semester 2 Tahun Ajaran 2012/2013 di SMK Piri 1 Yogyakarta.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teoritis

Diharapkan dapat memperoleh informasi tentang perbandingan hasil belajar siswa yang menggunakan metode ceramah dengan hasil belajar siswa yang menggunakan metode *guide inquiry* pada mata pelajaran DDO Kelas X Semester 2 Tahun Ajaran 2012/2013 di SMK PIRI 1 Yogyakarta.

## 2. Praktis

Memberikan informasi kepada guru bahwa metode *guide inquiry* jauh lebih baik diterapkan dalam pembelajaran dibandingkan dengan metode ceramah.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

Dalam kajian teori dijelaskan tentang deskripsi teoritis tiap-tiap variabel. Deskripsi teoritis ini bertujuan untuk menemukan definisi operasional variabel yang terdapat pada penelitian ini, sehingga pada akhirnya nanti dapat ditemukan indikator dari masing-masing variabel tersebut, yang kemudian indikator tersebut dapat dijadikan sebagai acuan dalam membuat instrumen penelitian. Selain itu, dengan adanya deskripsi teoritis ini dapat membantu untuk menemukan jawaban sementara atau hipotesis dari rumusan masalah yang telah dirumuskan dalam penelitian ini. Adapun deskripsi teori yang dibahas di sini diantaranya yaitu, pengertian proses pembelajaran, pengertian belajar dan mengajar, hasil belajar, model-model pembelajaran, model pembelajaran *guide inquiry*, dan pembelajaran dengan metode ceramah.

#### **A. Proses Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara singkat dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Menurut Trianto (2009: 17) hakekat pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan kepada suatu interaksi siswa dengan sumber belajar) dalam rangka mencapai tujuan yang

diharapkan. Dalam proses belajar mengajar yang dilaksanakan siswa harus berada di bawah bimbingan guru. Guru bertugas merumuskan tujuan-tujuan yang hendak dicapai pada saat mengajar. Agar tercapainya tujuan pembelajaran, guru dituntut untuk merancang sejumlah pengalaman belajar, yang dimaksud disini adalah segala sesuatu yang diperoleh siswa sebagai hasil belajar (*learning experience*).

Menurut Sugihartono (2007: 81) pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan hasil yang optimal. Dari ulasan-ulasan diatas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran adalah serangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dan guru yang saling berinteraksi dan bersifat mengikat antar kedua belah pihak. Proses pembelajaran yang dilakukan siswa harus dibawah bimbingan guru, guru bertugas merumuskan dan merancang tujuan-tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran tidak lepas dari proses belajar dan mengajar, karena keduanya saling berhubungan satu sama lain. Untuk lebih jelasnya akan dibahas mengenai belajar dan mengajar secara jelas.

## 1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Santrock dan Yussen yang dikutip oleh Sugihartono (2007: 74) mendefinisikan belajar sebagai perubahan yang relatif permanen karena adanya pengalaman. Reber dalam Kartika Nur Fathiyah (2007: 74) mendefinisikan belajar dalam 2 pengertian. *Pertama*, belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan; dan *Kedua*, belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat.

Trianto (2009: 16), mendefinisikan belajar sebagai proses perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir. Proses belajar terjadi melalui banyak cara baik disengaja maupun tidak disengaja dan berlangsung sepanjang waktu dan menuju pada suatu perubahan pada diri pembelajar. Menurut Slameto (2010: 2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari ulasan-ulasan diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang berlangsung sepanjang waktu dan menuju pada suatu perubahan tingkah laku pada diri pembelajar.



### **a. Hasil Belajar**

Dalam proses pembelajaran hasil belajar sangatlah penting untuk memberikan motivasi, semangat, dan juga akan memberikan pengaruh yang besar terhadap keberhasilan maupun kepuasan orang yang belajar. Abin Syamsudin Makmun (1990: 90) mengemukakan bahwa:

“Hasil belajar adalah perubahan yang diharapkan terjadi pada perilaku dan pribadi siswa setelah mengalami proses belajar”.

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu gambaran kemampuan yang ditunjukkan oleh adanya perubahan tingkah laku setelah siswa mengikuti proses belajar. Hasil belajar sangat tergantung pada proses belajar, hasil belajar akan terlihat setelah diberi perlakuan pada proses belajar yang dianggap sebagai proses pemberian pengalaman belajar. Ciri terjadinya perubahan tingkah laku pada siswa ditunjukkan pada kemampuan memahami dan menguasai hubungan-hubungan antara kemampuan siswa dengan materi pelajaran yang diajarkan.

### **b. Klasifikasi Hasil Belajar**

Gagne dalam Aunurrahman (2011: 47) menyimpulkan ada lima hasil belajar, yaitu:

- 1) Keterampilan intelektual, atau pengetahuan *procedural* yang mencakup belajar konsep, prinsip dan pemecahan masalah yang diperoleh melalui penyajian materi sekolah.

- 2) Strategi kognitif, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah masalah baru dengan jalan mengatur proses *internal* masing-masing individu dalam memperhatikan, belajar, mengingat, dan berpikir.
- 3) Informasi *verbal*, yaitu kemampuan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan kata-kata dengan jalan mengatur informasi-informasi yang *relevan*.
- 4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasi gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otot.
- 5) Sikap, yaitu suatu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang yang didasari oleh emosi, kepercayaan-kepercayaan serta faktor intelektual.

Aunurrahman (2011: 49-53) mengemukakan, bahwa terdapat tiga ranah atau kawasan dalam penggolongan dan tingkatan jenis perilaku belajar menurut *Taksonomi Instruksional Bloom* dan kawan-kawan. Masing-masing ranah tersebut adalah:

### **1) Ranah kognitif**

Pada ranah kognitif terdiri dari enam jenis perilaku kemampuan, yaitu:

- a) Pengetahuan, mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan di dalam ingatan. Pengetahuan tersebut dapat berkenaan dengan fakta, peristiwa,

pengertian, kaidah, teori, prinsip, atau metode.

- b) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap inti sari atau makna dari hal-hal yang dipelajari.
- c) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Perilaku ini misalnya tampak dalam kemampuan menggunakan prinsip.
- d) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
- e) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru, misalnya tampak di dalam kemampuan menyusun suatu program kerja.
- f) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

## **2) Ranah Afektif**

Ranah afektif terdiri dari tujuh jenis perilaku, yaitu:

- a) Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
- b) Partisipasi, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.

- c) Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup penerimaan terhadap suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap.
- d) Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
- e) Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai, dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

### **3) Ranah Psikomotor**

Ranah psikomotor terdiri dari tujuh perilaku, yaitu:

- a) Persepsi, yang mencakup kemampuan memilah-milahkan (mensdeskripsikan) sesuatu secara khusus dan menyadari adanya perbedaan antara sesuatu tersebut. sebagai contoh, pemilahan warna, pemilahan angka, dan pemilahan huruf.
- b) Kesiapan, yang mencakup kemampuan menempatkan diri dalam suatu keadaan di mana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan. Kemampuan ini mencakup aktivitas jasmani dan rohani (mental), misalnya posisi start lomba lari.
- c) Gerakan terbimbing, mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh, atau gerakan peniruan. Misalnya meniru gerak tari, membuat lingkaran diatas pola.

- d) Gerakan terbiasa, mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh. Misalnya melakukan lempar peluru, lompat tinggi dan sebagainya dengan tepat.
- e) Gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap secara lanca, efisien dan tepat. Misalnya bongkar pasang peralatan secara tepat.
- f) Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku. Misalnya kemampuan atau keterampilan bertanding dengan lawan tanding.
- g) Kreativitas, mencakup kemampuan melahirkan pola-pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakarsa sendiri. Misalnya kemampuan membuat kreasi-kreasi gerakan senam sendiri, gerakan-gerakan tarian kreasi baru.

## 2. Pengertian Mengajar

Kata mengajar atau “*teach*” berasal dari bahasa Inggris kuno, yaitu *taecan*. Kata ini berasal dari bahasa Jerman kuno (*Old Teutenic*). *Taecan*, yang berasal dari kata dasar *teik*, yang berarti memperlihatkan. Secara deskriptif mengajar diartikan sebagai proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa. Menurut Muhibbin

Syah (1995: 181) mengajar adalah suatu proses membimbing dan membantu untuk memudahkan peserta didik dalam menjalani proses perubahan tingkah lakunya sendiri. Menurut Oemar Hamalik (2001: 44), mengajar adalah menyampaikan pengetahuan, memberikan bimbingan, dan mempersiapkan peserta didik dalam proses perubahan tingkah laku.

Dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu aktivitas untuk membantu dan membimbing seseorang untuk mendapatkan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan yang dimilikinya. Dalam hal ini adalah guru sebagai perantaranya, antara guru dan murid harus saling berinteraksi satu sama lain agar proses pembelajaran belajar dengan baik.

## **B. Metode Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran seorang guru harus mempunyai suatu metode pembelajaran yang harus digunakan untuk meningkatkan kemampuannya menyampaikan pelajaran serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih luas bagi siswa. Suatu metode pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu pola mengajar yang menerangkan, menyebutkan suatu proses dan menghasilkan situasi lingkungan tertentu yang menyebabkan para siswa saling berinteraksi, sehingga akan membuat para siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Metode pembelajaran dapat dikembangkan antara lain melalui perbedaan pendekatan dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan terjadi

perubahan tingkah laku para siswa salah satunya adalah peningkatan hasil belajar. Oleh sebab itulah dikembangkannya bermacam-macam metode pembelajaran yang dapat membantu guru dalam meningkatkan proses pembelajarannya.

Menurut Trianto (2009: 22) metode pembelajaran adalah suatu perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

### **1. Macam-Macam Metode Pembelajaran**

Menurut Arends (2001: 24), enam metode pembelajaran yang sering dan praktis digunakan guru dalam mengajar, yaitu: pembelajaran presentasi, pembelajaran langsung, pembelajaran konsep, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berdasarkan masalah, dan pembelajaran diskusi kelas. Arends dan pakar metode pembelajaran yang lain berpendapat, bahwa tidak ada satu model pembelajaran yang paling baik di antara yang lainnya, karena masing-masing metode pembelajaran dapat dirasakan baik, apabila telah diujicobakan untuk mengajarkan materi pelajaran tertentu (Arends, 1997).

Oleh karena itu, dari beberapa metode pembelajaran yang mana yang paling baik untuk mengajarkan suatu materi tertentu harus dipilih metode pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang akan dicapai

serta dengan mempertimbangkan materi pelajaran, tingkat kognitif siswa, dan sarana prasarana yang tersedia, sehingga tujuan pembelajaran yang telah diterapkan dapat tercapai. Beberapa macam-macam metode pembelajaran yang sering digunakan adalah sebagai berikut:

a. Metode Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Dalam metode pembelajaran ini siswa bekerja sama atau berdiskusi dalam belajar dan bertanggung jawab secara bersama-sama dalam menyelesaikan suatu permasalahan untuk mencapai suatu keberhasilan bersama. Beberapa contoh jenis-jenis metode pembelajaran *cooperative learning* antara lain sebagai berikut:

1) *Student Teams Achievement* (STAD)

Merupakan suatu metode pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang siswa secara heterogen.

2) Tim Ahli (Jigsaw)

Merupakan suatu metode pembelajaran kooperatif dengan anggota kelompok 5-6 orang siswa secara heterogen.

3) *Investigasi Kelompok* (*Group Investigation*)

Merupakan metode pembelajaran kooperatif yang paling kompleks dan paling sulit diterapkan, karena dalam metode pembelajaran ini memerlukan norma dan struktur kelas yang lebih rumit daripada pendekatan yang lebih berpusat pada guru.



Pendekatan ini juga memerlukan keterampilan, komunikasi dan proses kelompok siswa yang baik.

4) *Think Pair Share* (TPS)

Merupakan jenis metode pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa pada saat diskusi.

5) *Numbered Head Together* (NHT)

Merupakan jenis metode pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional.

6) *Teams Games Tournament* (TGT)

Merupakan jenis metode pembelajaran kooperatif yang dimana siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

b. Metode Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching Learning*)

Merupakan suatu konsep yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan, penerapan dan keterampilan yang dimilikinya untuk memecahkan suatu permasalahan. Beberapa contoh jenis-jenis penerapan pendekatan kontekstual antara lain yaitu:

1) Konstruktivisme (*Constructivism*)

Pada pendekatan ini pada dasarnya menekankan pentingnya siswa membangun sendiri pengetahuan mereka lewat keterlibatan aktifitas proses belajar mengajar.

2) Inkuiri (*Inquiry*)

Merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran berbasis kontekstual. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri.

3) Bertanya (*Questening*)

Merupakan strategi siswa utama yang berbasis kontekstual. Bertanya dalam pembelajaran dipandang sebagai kegiatan guru untuk mendorong, membimbing, dan menilai kemampuan berpikir siswa.

4) Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh dari kerja sama dengan orang lain. Saling berinteraksi satu sama lain dan bertukar pikiran sehingga mendapatkan sebuah jawaban yang nantinya dipertimbangkan dari keseluruhan jawaban tersebut.

5) Pemodelan (*Modelling*)

Dalam sebuah pembelajaran keterampilan atau pengetahuan tertentu, ada model yang bisa ditiru oleh siswanya, misalnya guru memodelkan cara menggunakan neraca O'haus dengan demonstrasi

sebelum siswanya melakukan tugas tertentu. Dalam pembelajaran ini guru bukan satu-satunya model, pemodelan dapat dirancang dengan melibatkan siswa.

#### 6) Refleksi (*Reflection*)

Merupakan cara berpikir tentang apa yang baru dipelajari atau berpikir ke belakang tentang apa-apa yang sudah dilakukan di masa lalu atau revisi dari pengetahuan sebelumnya.

#### 7) Penilaian Autentik (*Authentic Assessment*)

Proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar siswa.

Selain metode pembelajaran diatas juga dikembangkan metode pembelajaran yang berbasis kompetensi, metode pembelajaran *active learning*, *quantum learning*, *learning strategis*, dan masih banyak lagi model pembelajaran lainnya yang semuanya dapat digunakan untuk memperkaya pelaksanaan pembelajaran berbasis kompetensi kelas.

### C. Metode Pembelajaran Inquiry

Menurut Endang Mulyatiningsih (2011: 235) metode pembelajaran *inquiry* adalah suatu metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam menemukan suatu permasalahan. Guru membimbing peserta didik untuk menemukan pengertian baru, mengamati perubahan pada praktek, dan memperoleh pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar mereka sendiri.

Dalam pembelajaran *inquiry*, peserta didik belajar secara aktif dan kreatif untuk mencari pengetahuan.

### 1. Ciri-ciri Metode Pembelajaran *Inquiry*

Pembelajaran *inquiry* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Metode pembelajaran *inquiry* menekankan kepada aktifitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan sebuah masalah, artinya dalam model pembelajaran ini menempatkan siswa sebagai subyek belajar bukan sebagai obyek lagi. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan guru saja, tetapi mereka berperan untuk menemukan sendiri inti dari suatu materi pada pelajaran itu sendiri.
- b. Seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diharapkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri (*self belief*). Dengan demikian, metode pembelajaran *inquiry* menempatkan guru bukan sebagai narasumber belajar, akan tetapi sebagai *fasilitator* dan *monitor* belajar siswa. Aktifitas pembelajaran biasanya dilakukan melalui proses tanya jawab antara guru dan siswa. Oleh sebab itu kemampuan guru dalam menggunakan teknik bertanya merupakan syarat utama dalam melakukan *inquiry*.
- c. Tujuan utama dari penggunaan model pembelajaran *inquiry* ini adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis dan

kritis, serta mengembangkan kemampuan intelektualnya sebagai proses dari kemampuan mental. Dengan demikian, dalam model pembelajaran *inquiry* siswa tidak hanya dituntut agar menguasai materi pelajaran saja, akan tetapi mereka juga dituntut bagaimana dapat menggunakan potensi yang dimilikinya.

- d. Metode pembelajaran *inquiry* merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada siswa. Dikatakan demikian, sebab dalam model ini siswa memegang peran yang sangat dominan dalam proses pembelajaran.

## **2. Macam-Macam Tipe Pembelajaran Inquiry**

Menurut Naeni Ambarwati (2011: 29) Metode pembelajaran Inquiry terdapat bermacam-macam jenisnya, diantaranya adalah:

### **1) *Guide Inquiry* (*Inquiry* Terbimbing)**

Metode pembelajaran *guide inquiry* merupakan suatu metode pembelajaran *inquiry* yang dalam prosesnya guru menyediakan bimbingan dan petunjuk yang cukup luas kepada siswa. Guru mempunyai peranan utama dalam menentukan masalah dan tahap-tahap penyelesaiannya, dan para siswa dituntut untuk menemukan sendiri atas jawaban tentang masalah yang di ajukan. Dalam hal ini guru tidak melepas begitu saja para siswa untuk melakukan

kegiatan pembelajaran, tetapi guru cukup dengan membimbing, memberi petunjuk dan arahan apabila siswa mengalami kesulitan.

2) *Modified Inquiry (Inquiry Yang Dimodifikasi)*

Pada metode pembelajaran tipe ini guru memberikan permasalahan melalui pengamatan, percobaan, dan prosedur penelitian dalam memecahkan suatu masalah. Dalam hal ini guru bertugas sebagai narasumber yang hanya memberi bantuan kepada siswa agar pembelajaran tercapai dan tidak mengalami kegagalan.

3) *Free Inquiry (Inquiry Bebas)*

Pada metode pembelajaran ini siswa diberi kebebasan untuk menentukan permasalahan, menemukan dan menyelesaikannya secara mandiri. guru tidak memberikan suatu masalah, tetapi siswa itu sendiri yang menentukan masalahnya.

4) *Inquiry Role Approach (Inquiry Pendekatan Peranan)*

Dalam metode pembelajaran ini para siswa dikelompokkan menjadi beberapa tim dan setiap tim terdiri dari empat orang untuk memecahkan suatu masalah yang diberikan. Setiap masing-masing tim mempunyai peranan dan tanggung jawab berbeda-beda, yaitu sebagai koordinator tim, penasehat teknis, pencatat data evaluasi proses.

5) *Invitation Into Inquiry* (Mengundang kedalam *Inquiry*)

Pada metode pembelajaran ini siswa dilibatkan dalam pemecahan masalah. Siswa diundang (*Invitation*) dan setelah itu siswa melakukan beberapa kegiatan yang diajukan oleh guru. Dalam hal ini siswa dituntut merancang suatu eksperimen, menentukan sebab akibat, menginterpretasikan data yang diperoleh dan membuat grafik, menentukan peranan diskusi dan kesimpulan dalam merencanakan penelitian, dan yang terakhir mengevaluasi.

6) *Pictorial Riddle* (*Inquiry* teka-teki Bergambar)

Dalam metode pembelajaran ini penelitian digunakan dengan tujuan untuk mengukur tentang motivasi dan minat. *Riddle* yang digunakan disini biasanya berupa gambar atau poster yang nantinya digunakan guru untuk memberikan permasalahan dari *riddle* tersebut.

7) *Value Clarification* (Kejelasan nilai-nilai)

Pada metode pembelajaran ini guru lebih memusatkan pada nilai atau suatu aturan-aturan pada proses pembelajaran yang nantinya dapat dipahami oleh siswa dalam proses pembelajaran.

#### **D. Metode Pembelajaran Tipe *Inquiry* Terbimbing (*Guide Inquiry*)**

Metode pembelajaran *guide inquiry* merupakan suatu pendekatan *inquiry* dimana guru mempunyai peranan aktif dalam membuat, merencanakan dan menetapkan permasalahan serta tahap-tahap penyelesaiannya. Selain itu guru menyediakan kesempatan bimbingan atau petunjuk yang cukup luas kepada siswa, dan dalam hal ini siswa tidak ikut serta dalam merumuskan masalah. Dalam pembelajaran *inquiry* terbimbing guru memberikan pengarahan dan bimbingan kepada siswa dalam melakukan kegiatan-kegiatan pembelajaran.

Pada tahap awal pembelajaran siswa lebih banyak diberikan bimbingan berupa pertanyaan pengarah agar siswa mampu menemukan sendiri arah dan tindakan-tindakan yang harus dilakukan untuk memecahkan masalah yang dipersiapkan oleh guru. Pada metode pembelajaran *guide inquiry* masalah dikemukakan guru atau bersumber dari buku teks kemudian siswa bekerja untuk menemukan jawaban terhadap masalah tersebut dibawah bimbingan guru. Erni Prihandayani (2011: 24) mengatakan *guide inquiry* merupakan pembelajaran penemuan karena siswa dibimbing secara hati-hati untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapkan kepadanya.

*Inquiry* terbimbing memiliki aspek-aspek penting yang harus dilakukan, menurut Erni Prihandayani (2011: 28) aspek-aspek tersebut adalah:

- a. Siswa diberi petunjuk seperlunya, berupa pertanyaan-pertanyaan yang bersifat membimbing.



- b. Pada tahap awal pembelajaran diberikan bimbingan lebih banyak yaitu pertanyaan-pertanyaan pengarah agar siswa dapat menemukan sendiri arah dan tindakan-tindakan yang harus dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang di ajukan oleh guru.
- c. Untuk memecahkan masalah yang diajukan oleh guru, siswa dapat mengerjakan sendiri atau dapat diatur secara kelompok.

**1. Langkah-langkah pelaksanaan *guide inquiry* adalah sebagai berikut:**

- a. Pada awal kegiatan pembelajaran, mula-mula guru memberikan suatu permasalahan kepada siswa yang berupa pertanyaan pengarah. Dalam hal ini siswa dipancing agar dapat berpikir secara kreatif dan dapat menggunakan ranah kognitifnya secara optimal.
- b. Selanjutnya guru meminta siswa untuk membuat jawaban sementara dari masalah yang telah diajukan. Dalam hal ini guru meminta jawaban sementara kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan siswa yang berhubungan dengan ranah kognitifnya terhadap masalah yang telah diajukan.
- c. Selanjutnya untuk membuktikan hipotesis yang mereka buat, siswa melakukan eksperimen atau praktek terhadap permasalahan tersebut dengan di dampingi dan di bimbing oleh guru.
- d. Selama eksperimen berlangsung, guru membimbing dan mengarahkan siswa yang mengalami kesulitan.

Sehingga dari langkah-langkah tersebut dapat disimpulkan bahwa tahapan pembelajaran *guide inquiry* adalah sebagai berikut:

Penyajian Masalah → Pengumpulan dan Verifikasi Data → Eksperimen → Menarik Kesimpulan.

**2. Kelebihan dan kekurangan Metode Pembelajaran *Guide Inquiry* dapat dijelaskan sebagai berikut:**

a. Kelebihan Metode Pembelajaran *Guide Inquiry*

Menurut Suryosubroto dalam Naeni Ambarwati (2011: 37), ada beberapa kelebihan metode pembelajaran *Guide Inquiry* antara lain:

- 1) Membantu peserta didik mengembangkan atau memperbanyak persediaan dan penguasaan keterampilan dan proses kognitif peserta didik.
- 2) Membangkitkan semangat peserta didik dengan melakukan suatu eksperimen yang dapat mengasah kemampuan kognitifnya.
- 3) Memberi kesempatan pada peserta didik untuk lebih optimal lagi menggunakan kemampuan kognitifnya.
- 4) Membantu memperkuat pribadi peserta didik dengan bertambahnya kepercayaan pada diri sendiri melalui proses-proses penemuan.
- 5) Peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran, sehingga termotivasi untuk belajar.

b. Kelemahan Metode Pembelajaran *Guide Inquiry*

Kelemahan metode pembelajaran *guide inquiry* menurut Naeni Ambarwati (2011: 38) antara lain adalah:

- 1) Dipersyaratkan ada keharusan persiapan mental untuk cara belajar dengan metode pembelajaran *guide inquiry*.
- 2) Pembelajaran ini kurang berhasil dalam kelas yang besar, karena membutuhkan waktu yang banyak untuk membimbing dan membantu peserta didik untuk menemukan dan menjawab teori-teori yang berhubungan dengan eksperimen terhadap suatu permasalahan yang dilakukan.

**E. Pembelajaran dengan Metode Ceramah**

Pembelajaran yang menggunakan metode ceramah sangatlah banyak digunakan, karena merupakan metode yang paling mudah digunakan dan sudah menjadi kebudayaan turun-menurun dari sejak dulu sampai sekarang. Muhibbin Syah (1995: 203) metode ceramah ialah sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif. Dalam hal ini gurun biasanya memberikan uraian mengenai topik (pokok bahasan) tertentu di tempat tertentu dan dengan alokasi waktu tertentu.

Metode ceramah adalah sebuah cara melaksanakan pengajaran yang dilakukan guru secara monolog dan hubungan satu arah, sehingga guru lebih aktif daripada siswa. Siswa cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran, sehingga

membuat siswa kurang bersemangat dan cepat bosan dalam mengikuti pelajaran. Muhibbin Syah (1995: 204) metode ceramah mempunyai kelemahan-kelemahan dibandingkan metode pembelajaran lainnya, diantara kelemahan-kelemahan tersebut adalah:

a. Membuat siswa pasif.

Dalam pembelajaran yang menggunakan metode ceramah, perhatian terpusat kepada guru (*teacher centered*), sedangkan para siswa hanya menerima secara pasif, mirip seperti anak balita yang sedang disuapi. Dalam hal ini timbul kesan siswa hanya sebagai obyek saja, padahal posisi siswa selain sebagai penerima pelajaran juga sebagai subyek pengajaran yang secara individu berhak untuk aktif mencari dan memperoleh sendiri pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan.

b. Mengandung unsur paksaan kepada siswa.

Dalam hal ini siswa hanya diharuskan melihat dan mendengar, serta mencatat tanpa komentar informasi penting dari guru yang selalu di anggap benar. Padahal dalam diri para siswa terdapat mekanisme psikologis yang memungkinkannya untuk menolak dan menerima informasi dari guru.

c. Menghambat daya kritis siswa.

Dalam hal ini siswa hanya mendapatkan informasi dari guru secara mentah saja, tanpa berpikir apakah informasi tersebut benar atau salah serta informasi tersebut mudah dipahami atau tidak. Dengan demikian, sulit bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas ranah ciptanya secara optimal.

## F. Deskripsi Mata Pelajaran Dasar-Dasar Otomotif (DDO)

Berdasarkan kurikulum pada jurusan otomotif di SMK Piri 1 Yogyakarta mata pelajaran DDO mempunyai bobot 6 jam pelajaran. DDO adalah salah satu materi pelajaran yang termasuk ke dalam salah satu program produktif yang terdiri dari berbagai macam keahlian diantaranya adalah memperbaiki sistem hidrolik, menerapkan K3 dalam pembelajaran, menggunakan alat ukur, memelihara baterai, *bodi painting* dan juga memelihara sistem bahan bakar 2 barel. Dalam penelitian ini mengambil salah satu dari berbagai macam kompetensi keahlian DDO yaitu kompetensi keahlian memelihara sistem bahan bakar 2 barel. Materi pelajaran DDO ini diberikan pada kelas X TKR Tahun Ajaran 2012/2013 Semester 2 di SMK Piri 1 Yogyakarta. Adapun silabus dari mata pelajaran DDO dengan kompetensi keahlian memelihara sistem bahan bakar 2 barel adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Silabus DDO Kompetensi Keahlian Sistem Bahan Bakar 2 Barel di SMK Piri 1 Yogyakarta kelas X TKR Tahun Ajaran 2012/2013 Semester 2.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Belajar	Sumber Belajar
1. Memelihara/servis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prinsip kerja sistem bahan bakar bensin 2 barel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Melaksanakan pemeliharaan/servis komponen/</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anonim.1995. <i>New Step 1 Training</i></li> </ul>

Bersambung

## Sambungan

<p>komponen/ sistem bahan bakar bensin 2 barel</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Komponen/sistem bahan bakar bensin 2 barel yang perlu dipelihara/ diservis.</li> <li>• Data spesifikasi pabrik.</li> <li>• Langkah kerja pemeliharaan/servis komponen/ sistem bahan bakar bensin 2 barel sesuai dengan SOP,K3, peraturan dan prosedur/kebijakan perusahaan.</li> </ul>	<p>sistem bahan bakar bensin 2 barel secara berkala sesuai SOP</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membongkar dan memeriksa komponen/ sistem aliran bahan bakar bensin 2 barel sesuai SOP.</li> <li>• Mengikuti prosedur pemeliharaan/ servis komponen/sistem bahan bakar bensin sesuai dengan SOP</li> <li>• Memperhatikan faktor- faktor keselamatan kerja dan lingkungan</li> </ul>	<p><i>Manual.</i> Jakarta: PT. Toyota-Astra Motor Nasional Service Division Training Center</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Anonim.1984. <i>Step 2.</i> Jakarta: PT Toyoyta-Astra Motor Nasional Service Division Training Center.</li> <li>▪ Anwari.1979. <i>Teori Motor Otomotif.</i> Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan</li> <li>▪ Joobsheet</li> <li>▪ Buku manual pabrik</li> <li>▪ Engine trainer system</li> <li>▪ Bengkel Otomotif</li> </ul>
--	---	---	---

### **G. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah: Penelitian yang dilakukan oleh Erni Prihandayani (2011) yang berjudul “Perbedaan hasil belajar IPA menggunakan model pembelajaran *guide inquiry* dan verifikasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Mlati “. Tujuan dari penelitian ini mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar IPA pada ranah kognitif dan psikomotor antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *guide inquiry* dan verifikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang positif signifikan antara hasil belajar kognitif siswa, antara siswa dengan menggunakan model pembelajaran *guide inquiry* dengan siswa yang menggunakan model verifikasi, dan tidak ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar psikomotor siswa, antara siswa dengan menggunakan model pembelajaran *guide inquiry* dengan siswa yang menggunakan model verifikasi.

### **H. Kerangka Berpikir**

Salah satu cara untuk meningkatkan keberhasilan siswa terhadap peningkatan hasil belajar adalah dengan cara penggunaan model pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam proses belajar. Sehingga siswa akan lebih aktif, tidak cepat bosan dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut metode pembelajaran *inquiry* (penemuan) lebih sesuai diterapkan di SMK Piri 1 Yogyakarta, dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah yang masih terfokus pada guru dan masih bersifat monoton.

Guru cenderung lebih aktif sendiri dibandingkan dengan siswa serta kurangnya komunikasi antara guru dan siswa, dimana gurulah yang lebih aktif memberikan materi pelajaran kepada siswa, sementara siswa cenderung tidak memperhatikan guru dan akibatnya siswa kurang begitu memahami tentang materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga membuat siswa menjadi lebih cepat bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran yang akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Metode pembelajaran *inquiry* yang digunakan adalah tipe *guide inquiry* (*inquiry* terbimbing), dimana siswa dalam proses pembelajarannya mendapatkan bimbingan langsung dari guru serta guru memberikan petunjuk atau arahan yang cukup luas bagi siswa atas permasalahan yang di ajukan. Metode pembelajaran *guide inquiry* memberikan kesempatan siswa untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri dalam belajar, sehingga dengan metode pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **I. Hipotesis**

Menurut M. Nazir (2011: 151) hipotesis tidak lain dari jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Hipotesis menyatakan hubungan apa yang kita cari atau yang ingin kita pelajari. Hipotesis adalah pernyataan yang diterima secara sementara sebagai suatu kebenaran sebagaimana adanya, pada saat fenomena dikenal dan merupakan dasar kerja serta panduan dalam verifikasi. Hipotesis adalah keterangan sementara dari hubungan fenomena-fenomena yang kompleks.



Sudjana (2002: 219-220) untuk mengetahui setiap hipotesis itu diterima atau ditolak harus dengan melakukan pengujian hipotesis. Dalam melakukan pengujian hipotesis ada dua macam kekeliruan yang dapat terjadi, kekeliruan tersebut dikenal dengan nama-nama sebagai berikut: (a) *kekeliruan tipe I*, ialah menolak hipotesis yang seharusnya diterima; (b) *kekeliruan tipe II*, ialah menerima hipotesis yang seharusnya ditolak. Dari uraian-uraian hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis dari penelitian ini adalah:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$  : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang positif antara siswa yang menggunakan metode *guide inquiry* dengan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran DDO.

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$  : Terdapat perbedaan hasil belajar yang positif antara siswa yang menggunakan metode *guide inquiry* dengan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran DDO.