

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *INQUIRY* MENGGUNAKAN
GOOGLE FORM TERHADAP HASIL BELAJAR MATA
PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI
DIGITAL SISWA KELAS X SMK NEGERI 9
PADANG SEMESTER GANJIL
TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mendapat Gelar Sarjana Pendidikan
Teknik Informatika Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang*



OLEH:

NURUL QAMARIAH
15101156110018

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II

POPI RADYULI, S.Pd, M.Pd

RINI SEFRIANI, S.Pd, M.Pd

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PUTRA INDONESIA “YPTK”
PADANG
2019**

ABSTRACT

Nurul Qamariah, 2019. Effect of Inquiry Learning Model Using Google Form on Student Learning Outcomes in Class X Digital Simulation and Communication Subjects in Padang State Vocational High School 9 Semester Academic Year 2018/2019, Bachelor of Informatics Engineering Education Teacher Training Faculty Universitas Putra Indonesia "YPTK "Padang.

This study aims to determine the effect of the Inquiry learning model using Google Form on the learning outcomes of class X digital communication and simulation subjects. This research was conducted at SMK Negeri 9 Padang in the odd semester of the 2018/2019 academic year. The research method used was quasi-experimental and the sampling technique used was Stratified Random Sampling. The sample in this study, class X K7 students as the experimental class and class X K5 as the control class with the number of students in the experimental class 36 students and the number of control class students 36 students. The experimental class was treated in the form of applying the Inquiry learning model using Google Form and the control class being given conventional learning treatment. The research instrument used was a multiple choice test of 30 items with 5 alternative answer choices.

The results showed, the average value of the Experimental class was 88.78 and the average of the Control class was 77.19. Tests at the significance level of α 0.05 (at the level of 5%) obtained a value of $t_{count} = 4.889$ and $t_{table} = 2.338$ so that $t_{count} > t_{table}$ ($4.889 > 2.338$) was obtained. Thus H_0 is rejected and H_1 is accepted, which means that there is a positive influence on the implementation of the Inquiry learning model Using the Google Form on the learning outcomes of digital simulation and communication subjects in class X of SMK Negeri 9 Padang in the odd semester of the 2018/2019 academic year.

Keywords: Inquiry learning model using Google Form, and learning outcomes.

ABSTRAK

Nurul Qamariah, 2019. **Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* Menggunakan *Google Form* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X SMK Negeri 9 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019**, Sarjana Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Inquiry* menggunakan *Google Form* terhadap hasil belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 9 Padang semester ganjil tahun ajaran 2018/2019. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dan teknik pengambilan sampel menggunakan *Stratified Random Sampling*. Sampel dalam penelitian ini, siswa kelas X K⁷ sebagai kelas eksperimen dan kelas X K⁵ sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa kelas eksperimen 36 siswa dan jumlah siswa kelas kontrol 36 siswa. Kelas eksperimen diberi perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Inquiry* menggunakan *Google Form* dan kelas kontrol diberi perlakuan pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes pilihan ganda sebanyak 30 butir soal dengan 5 alternatif pilihan jawaban.

Hasil penelitian menunjukkan, nilai rata-rata kelas Eksperimen adalah 88,78 dan rata-rata kelas Kontrol adalah 77,19. Pengujian pada taraf signifikansi α 0,05 (pada taraf 5%) didapatkan nilai $t_{hitung} = 4,889$ dan $t_{tabel} = 2,381$ sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,889 > 2,381$). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh positif penerapan model pembelajaran *Inquiry* Menggunakan *Google Form* terhadap hasil belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X SMK Negeri 9 Padang semester ganjil tahun ajaran 2018/2019.

Kata Kunci: Model pembelajaran *Inquiry* Menggunakan *Google Form*, dan Hasil belajar.

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* Menggunakan *Google Form* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X SMK Negeri 9 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019

Nama : Nurul Qamariah
NIM : 15101156110018
Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2019

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Popi Radyuli, M.Pd
NIDN. 1003038901

Rini Sefriani, M.Pd
NIDN. 1008098501

Diketahui oleh

Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jhon Veri, S.Kom, MM, M.Kom.
NIDN.1008077101

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* Menggunakan *Google Form*
Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas X SMK Negeri 9 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019

Nama : Nurul Qamariah
NIM : 15101156110018
Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2019

Tim Penguji

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Popi Radyuli, M.Pd</u> (Ketua / Penguji)	_____
2.	<u>Rini Sefriani M.Pd</u> (Sekretaris / Penguji)	_____
3.	<u>Yuliawati Yunus, S.Pd, M.Pd.T</u> (Anggota)	_____

Ketua Jurusan,
Pendidikan Teknik Informatika

Menrisal, M.Pd
NIDN. 1015078403

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, skripsi dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* Menggunakan *Google Form* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X SMK Negeri 9 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019”**, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang maupun di Universitas Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasi orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Januari 2019
Saya yang menyatakan,

Nurul Qamariah
NIM : 15101156110018

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Landasan Teori.....	11
1. Hasil Belajar.....	11
2. Metode Pembelajaran.....	12
3. Model Pembelajaran <i>Inquiry</i>	13
4. Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital	25
B. Penelitian yang Relevan.....	30
C. Kerangka Berfikir.....	30
D. Hipotesis.....	31

BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian	34
C. Populasi dan Sampel	34
D. Variabel Penelitian dan Data.....	37
E. Instrumen Penelitian	37
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	38
G. Prosedur Penelitian.....	39
H. Uji Coba dan Analisi Instrumen.....	41
I. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Deskripsi Data.....	44
B. Uji Prasyarat Analisis Data	54
C. Pembahasan.....	57
BAB V PENUTUP	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran.....	60
DAFTAR RUJUKAN	62
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil belajar siswa kelas X Kuliner dan X Perhotelan	5
2. Langkah - langkah model pembelajaran <i>inquiry</i>	16
3. Silabus Mata Pelajaran Simdig	27
4. Jumlah Populasi Penelitian	35
5. Jumlah Sampel Penelitian	36
6. Prosedur Kegiatan Pembelajaran	40
7. Kriteria Tingkat Kesukaran Soal	43
8. Kriteria Indeks Daya Pembeda Soal	45
9. Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran.....	49
10. Nilai Statistika Pemusatan Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol....	50
11. Distribusi frekuensi hasil belajar siswa kelas eksperimen.....	51
12. Distribusi frekuensi hasil belajar siswa kelas Kontrol.....	53
13. Hasil Perhitungan Pengujian Liliefors Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	55
14. Uji Homogenitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	56
15. Uji Hipotesis Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Berfikir	31
2. Histogram Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen	52
3. Histogram Skor Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	63
2. RPP Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	64
3. Soal uji coba	109
4. Jawaban soal uji coba.....	114
5. Validitas soal penelitian	115
6. Indeks kesukaran soal uji coba penelitian.....	116
7. Daya pembeda soal uji coba.....	117
8. Uji coba Soal.....	118
9. Uji Kesukaran Soal	119
10. Uji Daya Pembeda.....	120
11. Soal Penelitian.....	121
12. Kunci Jawaban	124
13. Hasil Penelitian Kelas Eksperimen	125
14. Hasil Penelitian Kelas Kontrol.....	126
15. Tampilan <i>Google Form</i>	127
16. Ringkasan Tanggapan Siswa.....	128
17. Spereatsheet Ringkasan Hasil Dari <i>Google Form</i>	132
18. Nilai Tes Hasil Belajar	136
19. Menghitung Nilai Interval.....	137
20. Menghitung Nilai Standar Deviasi Serta Menghitung Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	138
21. Menghitung Nilai Mean Dan Median	139
22. Menghitung Nilai Modus	140
23. Rangkuman Distribusi Hasil Penelitian	141
24. Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	142
25. Uji Normalitas Kelas Kontrol	143
26. Uji Homogenitas	144
27. Uji Hipotesis	145

28. Tabel Nilai-Nilai R Product Moment.....	146
29. Tabel Nilai Kritis Uji Lilliefors.....	147
30. Tabel Distribusi Nilai F.....	148
31. Tabel Distribusi T Uji Hipotesis	149
32. Tabel Z	150
33. Dokumentasi	151
34. Lembar Acc Seminar Proposal.....	154
35. Lembar Daftar Hadir Dosen Seminar Proposal	155
36. Lembar Form Perbaikan Hasil Seminar Proposal.....	156
37. Surat Uji Penelitian dari Kampus Untuk Kepala Dinas Pendidikan Provinsi	157
38. Surat Uji Penelitian dari Kampus untuk Kepala SMK N 9 Padang.....	158
39. Surat Uji Penelitian dari Dinas Pendidikan Provinsi untuk SMK N 9 padang	159
40. Surat Keterangan Penelitian di SMK N 9 Padang	160
41. Lembar Bimbingan Pembimbing 1.....	161
42. Lembar Bimbingan Pembimbing 2.....	162

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu
Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmulah yang maha mulia
Yang mengajar manusia dengan pena,
Dia memberikan hikmah (ilmu yang berguna) kepada siapa yang dikehendaki-Nya.
barang siapa yang mendapat hikmah itu sesungguhnya ia telah mendapatkan kebajikan yang banyak, dan
tiadalah yang menerima peringatan melainkan orang-orang yang berakal.

(QS: Al-Baqarah 269)

Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan ? (QS: Ar-Rahman 13)
Niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang
diberi ilmu beberapa derajat

(QS : Al-Mujadilah 11)

Ya Allah,
Waktu yang sudah kujalani dengan jalan hidup yang sudah menjadi takdirku, sedih, bahagia, dan
bertemu orang-orang yang memberiku sejuta pengalaman bagiku, yang telah memberi warna-
warni kehidupanku. Kubersujud dihadapan Mu,
Engkau berikan aku kesempatan untuk bisa sampai
Di penghujung awal perjuanganku
Segala Puji bagi Mu ya Allah,

Alhamdulillah..Alhamdulillah..Alhamdulillahirobbil'alamin..

Sujud syukurku kusembahkan kepadamu Tuhan yang Maha Agung nan Maha Tinggi nan
Maha Adil nan Maha Penyayang, atas takdirmu telah kau jadikan aku manusia yang senantiasa
berpikir, berilmu, beriman dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini. Semoga keberhasilan ini
menjadi satu langkah awal bagiku untuk meraih cita-cita besarku.

Orang Tua Tercinta

Sebagai tanda bukti, hormat, dan rasa terimakasih yang tiada terhingga kupersembahkan
karya kecil ini kepada Bapak dan Mama yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan,
dan cinta kasih yang tiada terhingga dan tiada mungkin dapat ku balas hanya dengan selembur
kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Mohon maaf tiada terhingga epada kedua
orang tuaku yang tidak bisa menyelesaikan studi selama 3,5 tahun, tapi Alhamdulillah 4tahun studi
S1 bisa aku selesaikan ma, pak. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat mama dan
bapak bahagia, karna kusadar selama ini belum dapat kuberikan kebahagiaan itu. bapak dan
mama yang selalu mendoakanku, selalu menasehatiku menjadi lebih baik. Semoga kalian sehat
selalu, panjang umur, dan selalu dilimpahkan olehNya rezki yang melimpah, Amiiinn..

My SisterHood

Untuk my best sister Suratun Hasanah, yang dulunya nyesel gamau disuruh kuliah, yang
nangis-nangis dengar aku selesai kompre, yang selalu bilang kalo cari pendamping jangan milih-
milih yang penting setia dan sayang keluarga udah cukup, sebenarnya aku mencintaimu tanpa

pernah aku katakan sebelumnya, aku selalu berdo'a untuk kebaikan mu dan kebahagiaanmu, karna engkau adalah saudara ku satu-satunya yang selalu support aku selama kuliah, terimakasih untuk do'a dan dukunganmu selama ini, mudah-mudahan jodoh aku dipemudah yaa my bestsister Aamiin..

Best partner in Padang

Terimakasih untuk kalian semua yang sudah berperan penting dalam pembuatan karya kecil ini, aku bersyukur dipertemukan dengan kalian yang selalu ada disaat susah maupun senang apalagi yang kamu neu (yuli pusparani) mahasiswa PLK dari UNP yang ga sengaja sampe sekarang kita sahabatan, kocak nya kamu sengkleknya kamu selalu ngehibur mommy sampe ngirim video semangat buat kompre. Untuk babon (sari hardani) temen yang selalu nemenin skripsi sukses ya sayang semoga dimudahkan jalannya untuk S2. Ndok putri yang akhir-akhir ini baru deket kamu orang baik nduk, terimakasih sudah memberikan support ya. Nah ini ni buat kalian berdua yang sudah mendahului kami wisuda (MBAK YANi dan BOY) terimakasih dukungan kalian dan pengetahuan kalian selama ini supaya kami tetap semangat untuk menggapai ACC KOMPRES. Teristimewa buat kalian Saudara Sahabatku HARMIMAI DWI PUTRI dan MEKI SARDIWAN yang lalu lalang menjadi teman bimbingan, beruntung dipertemukan dengan kalian berdua betapa mengertinya dengan susah dan senang. Meki yang selalu banyak omong dengan kalimat yang diulang-ulang tapi meki sahabat cowok paling pengertian, imuy sayng meki sebagai saudara sahabat, mudah-mudahan kita dipertemukan di-jannah-NYA ya coy. Dan kamu deq, mommy sayang banget sama kamu melebihi apa aja pokoknya, udah gabisa dituangkan lagi dengan kata-kata BEST PARTNER nya mommy, kadang jengkelin tapi sering bikin bahagia kesana kesini berdua udah kaya perangko, selalu mendukung stau sama lain udah kaya kaka sma adeq aja ya deq. udah pokoknya mommy sayang sama adeq. Jangan pernah berubah ya deqsay beruntung banget mommy dipertemukan sam kamu. LAFYUKU :-*

Untuk ribuan tujuan yang harus dicapai, untuk jutaan impian yang akan dikejar, untuk sebuah pengharapan, agar hidup jauh lebih bermakna, hidup tanpa mimpi ibarat arus sungai. Mengalir tanpa tujuan. Teruslah belajar, berusaha, dan berdoa untuk menggapainya.

Jatuh berdiri lagi. Kalah mencoba lagi. Gagal Bangkit lagi.

Never give up!

Sampai Allah SWT berkata "waktunya pulang"

Hanya sebuah karya kecil dan untaian kata-kata ini yang dapat kupersembahkan kepada kalian semua,, Terimakasih beribu terimakasih kuucapkan..

Atas segala kekhilafan salah dan kekuranganku, kurendahkan hati serta diri menjabat tangan meminta beribu-ribu kata maaf tercurah.

Skripsi ini kupersembahkan.

Padang, 09 Agustus 2018

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirrabil'alamin. Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah Shubhanahu wata'ala atas rahmat dan karunia-Nya yang senantiasa menyertai dan memberikan kekuatan bagi penulis sehingga penulisan skripsi dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiri* Menggunakan *Google Form* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Siswa Kelas X SMK Negeri 9 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019”**. Shalawat beriring salam marilah kita tutur kan kepada Nabi besar Muhammad Shallallahu ‘alaihi wasallam, yang telah membawa sinar dalam kehidupan umat manusia, semoga dihari kelak nanti kita semua memperoleh syafaat-Nya.

Penulis menyadari bahwa telah banyak dibantu dan dibimbing dari berbagai pihak, maka pada kesempatan kali ini Penulis ingin berterima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ayahanda dan Ibunda yang selalu memberikan dukungan, doa dan motivasi kepada penulis yang tiada henti-hentinya.
2. Bapak H. Herman Nawas, BA selaku Ketua Yayasan Perguruan Tinggi Komputer (YPTK) Padang.
3. Bapak Prof. Dr. Sarjon Defit, M.Sc selaku Rektor Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.

4. Bapak Jhon Veri, S.Kom, MM, M.Kom selaku Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan UPI YPTK Padang.
5. Ibu Popi Radyuli, M.Pd selaku dosen pembimbing I.
6. Ibu Rini Sefriani, M.Pd selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan UPI “YPTK” Padang dan pembimbing II.
7. Bapak Indra Wijaya, S.Pd, M.Pd.T selaku wakil Dekan II dan III Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan UPI “YPTK”.
8. Bapak Menrisal M,Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan UPI YPTK Padang.
9. Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat dan berharga selama ini.
10. Bapak Ariswan,S.Pd, M.Pd, selaku Kepala sekolah SMKN 9 Padang.
11. Bapak Drs. Dahrul selaku Guru Pembimbing di SMKN 9 Padang.
12. Rekan-rekan, sahabat dan keluarga serta semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan wawasan yang lebih luas dan menjadi sumbangan pemikiran kepada pembaca. Bimbingan, arahan, dan masukan sangat diharapkan dari pembimbing dan penguji demi perbaikan dalam penyusunan skripsi di masa yang akan datang dan mengharapkan kritik dan saran dari pembaca.

Padang, Januari 2019

Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berhasilnya suatu bangsa tidak terlepas dari peran penting pendidikan yang ada pada negara tersebut. Sebab pendidikan merupakan sarana penunjang untuk menuju pertumbuhan dan perkembangan serta kemajuan bangsa. Ditengah persaingan yang sangat tinggi pada saat ini dimana pendidikan menjadi penentu untuk masa depan yang lebih baik yang menjadi kunci untuk memasuki dunia perasaingan yang semakin hari semakin meningkat, hal ini dapat terlihat dari tujuan pendidikan yang tercantum dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional menyebutkan bahwa:

“ Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Pengertian pendidikan adalah proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Dengan melihat definisi tersebut, sebagian orang mengartikan bahwa pendidikan adalah pengajaran karena pendidikan pada umumnya membutuhkan pengajaran dan setiap orang

berkewajiban mendidik. Secara sempit mengajar adalah kegiatan secara formal menyampaikan materi pelajaran sehingga peserta didik menguasai materi ajar. (Chandra,2009: 33) .

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia dan merupakan aspek utama terciptanya sumber daya manusia menjadi individu yang bermanfaat bagi kehidupan, baik dalam kehidupan individu itu sendiri, bangsa maupun negara. Oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, sehingga dapat mencapai tujuan. Keberhasilan suatu bangsa terletak pada mutu pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia

Pembelajaran simulasi dan komunikasi digital (Simdig) yang secara resmi mulai dipergunakan di SMK Negeri 9 Padang sejak tahun 2017. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama ini adalah pembelajaran dengan menggunakan metode praktik yaitu metode demonstrasi, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi antara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran dan metode ini lebih banyak menuntut keaktifan guru serta peserta didik sehingga masih kurangnya keinginan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan belum maksimalnya interaksi antara guru dengan siswa atau siswa dengan siswa pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran.

Pembelajaran pada kurikulum 2013 menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Pembelajaran *scientific* merupakan perpaduan antara proses pembelajaran yang terfokus pada lima pengalaman belajar pokok

yaitu: (1) mengamati, (2) menanya, (3) mengumpulkan informasi, (4) mengasosiasi, (5) mengkomunikasikan (Kemendikbud, 2013). Proses pembelajaran menyentuh 3 tiga ranah, yaitu sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*), dan pengetahuan (*knowledge*).

Pada pembelajaran kurikulum 2013 guru memegang peranan penting untuk menjadi fasilitator bagi siswa dalam pembelajaran. Agar dapat melaksanakan tugasnya dengan baik, guru perlu menguasai kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional. Salah satu kemampuan kepribadian yang harus dimiliki guru adalah guru mampu mengembangkan dirinya sesuai dengan pembaharuan dalam bidang profesinya maupun spesialisasinya.

Sesuai yang tercantum dalam kurikulum 2013, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) diintegrasikan kedalam pembelajaran. Hal ini menjadikan seorang guru diwajibkan untuk menguasai TIK dalam pembelajaran. Peran TIK menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik.

SMK Negeri 9 Padang merupakan salah satu sekolah yang sudah menerapkan Kurikulum 2013. SMK Negeri 9 Padang, dalam implementasi Kurikulum 2013 sekolah sudah menyiapkan fasilitas berupa komputer, *liquid crystal display (LCD)* dan beberapa laptop/netbook milik sekolah. Pelaksanaan pembelajaran di SMK Negeri 9 Padang sudah memanfaatkan media pembelajaran berbasis TIK.

Selain menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif tugas seorang guru adalah mendidik siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu, yang belum bisa menjadi bisa dan yang belum mengerti menjadi mengerti. Semestinya dalam proses pembelajaran seorang guru harus memperhatikan banyak hal. Salah satunya yaitu penggunaan model pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMK Negeri 9 Padang pada tanggal 2 oktober 2018, diperoleh hasil bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, menunjukkan masih kurangnya keinginan siswa dalam mengikuti pembelajaran, diantaranya banyak siswa yang malas untuk memperhatikan kedepan, banyak siswa yang masih ketinggalan materi praktek yang dilakukan guru, dan siswa yang lebih memilih berbicara dengan teman sebangku daripada memperhatikan kedepan.

Hal tersebut memperlihatkan bahwa interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah, karena uraian materi yang banyak dan melakukan kegiatan praktek siswa kurang bisa mengikuti materi dengan baik, terbukti masih banyaknya siswa yang ketinggalan materi.

Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa siswa diharuskan fokus terhadap guru serta memiliki daya tangkap dan tanggap yang cepat, karena setiap langkah-langkah yang di praktekkan oleh guru di layar infocus tidak akan diulangi berkali-kali, guru hanya melakukan pengulangan satu sampai dua kali saja, hal ini berdampak bagi siswa yang ketinggalan beberapa step langkah-langkah akan mulai malas melanjutkan pembelajaran.

Permasalahan yang ditemukan sebelumnya merupakan salah satu indikasi banyaknya hasil belajar siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal seperti yang terlihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil belajar siswa kelas X Kuliner dan X Perhotelan Ujian Tengah Semester TA.2018/2019

No	Kelas	KKM	Nilai siswa <75		Nilai siswa >75		Jumlah Siswa
			jml	Persen	jml	Persen	
1	XK ¹	75	20	62,5%	12	37,5%	32
2	XK ²	75	28	82,35%	6	17,65%	34
3	XK ³	75	32	91,43%	3	8,57%	35
4	XK ⁴	75	25	75,75%	8	24,25%	33
5	XK ⁵	75	26	72,22%	10	27,78%	36
6	XK ⁶	75	32	94,12%	2	5,88%	34
7	XK ⁷	75	20	55,56%	16	44,44%	36
11	XPH ⁴	75	19	55,88%	15	44,18%	34
Jumlah			202	73,73%	72	26,27%	274

Sumber: Guru SIMDIG kelas X

Berdasarkan tabel 1, rata-rata kelas hasil belajar siswa paling tinggi diperoleh kelas XK⁷ sedangkan siswa dengan nilai rata-rata paling rendah adalah kelas XK⁶. Dari hasil belajar siswa yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas X Kuliner dan X Perhotelan masih belum mencapai hasil yang maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran di SMKN 9 Padang. Dibuktikan dengan persentase jumlah nilai ujian tengah semester adalah sebanyak siswa mendapatkan nilai dibawah nilai minimum yang telah ditentukan, untuk mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital nilai kriteria ketuntasan minimalnya adalah 75.

Melalui penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran diharapkan mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif sehingga siswa dapat memahami dan menguasai bahan ajar dengan mudah.

Sehubungan dengan hal tersebut maka guru perlu memahami secara benar berbagai macam model pembelajaran, serta terampil dalam menerapkannya dalam pengajaran di kelas. Untuk menunjang keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, guru memerlukan sarana untuk menyampaikan materi dengan baik maupun menarik sehingga dapat dipahami oleh siswanya. Model pembelajaran merupakan cara untuk membuat pembelajaran yang lebih menarik, dan tidak membosankan bagi siswa, sehingga dimungkinkan pula dapat memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan harapan.

Menurut Arends (dalam Suprijono, 2013: 46) berpendapat bahwa:

“Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas”.

Diantara banyak model pembelajaran salah satu model yang memiliki kelebihan cukup baik untuk pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Simulasi digital yang memberikan kesempatan pada siswa untuk berpikir lebih aktif. Berkaitan dengan hal tersebut di atas siswa diharapkan akan semangat dan tertarik untuk belajar dan meraih hasil belajar yang memuaskan dengan menggunakan model pembelajaran inquiry maka hasil belajar dapat tercapai secara optimal.

Yulianto (2000:34) berpendapat bahwa:

“Model inkuiri adalah model pembelajaran dimana siswa dituntut untuk lebih aktif dalam proses penemuan, penemuan siswa lebih banyak belajar sendiri serta mengembangkan keaktifan dan memecahkan masalah”.

Kelebihan menggunakan model pembelajaran inkuiri ini yaitu model ini menekankan pada penemuan dan pemecahan masalah secara berkelanjutan, mendorong siswa berfikir secara ilmiah, kreatif, dan berkerja atas dasar inisiatif sendiri, menumbuhkan sikap objectif, jujur dan terbuka. Sedangkan kekurangannya yaitu siswa harus memiliki persiapan mental dalam proses pembelajaran ini, dan pembelajaran inkuiri kurang berhasil dalam kelas besar, karena sebagian waktu hilang karena membantu siswa menemukan ejaan dari bentuk kata-kata tertentu.

Melihat dari fenomena yang terjadi, penulis mencoba mendeskripsikan “Pengaruh model pembelajaran *inquiry* menggunakan *google form* terhadap hasil belajar simulasi dan komunikasi digital pada siswa kelas x SMK Negeri 9 Padang Semester ganjil tahun ajaran 2018/2019”.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai masalah yang ditemui dilapangan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian diantaranya adalah

1. Masih kurangnya keinginan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
2. Interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah.
3. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru .
4. Belum bervariasinya model pembelajaran yang digunakan.

5. Hasil belajar siswa yang masih belum mencapai standar yang ditetapkan dilihat dari tabel hasil ujian tengah semester.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka permasalahan yang diteliti dibatasi satu faktor saja yang berhubungan dengan hasil belajar siswa, yaitu model pembelajaran *inquiry* menggunakan *google form* yang diterapkan oleh peneliti terhadap hasil belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas x di SMK Negeri 9 Padang semester ganjil tahun ajaran 2018/2019.

D. Rumusan Masalah

Apakah model pembelajaran *inquiry* menggunakan *google form* berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital pada siswa kelas x SMK Negeri 9 Padang Semester ganjil tahun ajaran 2018/2019?

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengungkap pengaruh model pembelajaran *inquiry* menggunakan *google form* terhadap hasil belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital pada siswa kelas x SMK Negeri 9 Padang Semester ganjil tahun ajaran 2018/2019.

F. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai suatu karya ilmiah maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan sekolah pada umumnya

mengenai Pengaruh model pembelajaran *inquiry* menggunakan *google form* terhadap hasil belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital pada siswa kelas x SMK Negeri 9 Padang Semester ganjil tahun ajaran 2018/2019.

- b. Menambah pengetahuan dan wawasan khususnya mengenai Pengaruh model pembelajaran *inquiry* menggunakan *google form* terhadap hasil belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital pada siswa kelas x SMK Negeri 9 Padang Semester ganjil tahun ajaran 2018/2019.
- c. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk kegiatan penelitian berikut yang sejenis.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Mengatasi kejenuhan siswa dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan prestasi belajar yang optimal.

b. Bagi guru

Memberikan sumbangan pada para pendidik bahwa perlu adanya penggunaan model pembelajaran yang baru seperti model pembelajaran *inquiry* menggunakan *google form* untuk meningkatkan pembelajaran agar keberhasilan dalam proses pembelajaran dikelas dapat tercapai.

c. Bagi kepala sekolah

Sebagai bahan pertimbangan bagi kepala sekolah untuk melakukan kajian bagi guru-guru dalam melaksanakan pembelajaran dikelas.

d. Bagi peneliti lain

Sebagai bahan referensi berikutnya mengenai model pembelajaran inquiry menggunakan google form.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Hasil Belajar

Menurut Ihsana El Khuluqo (2017:6) menyatakan bahwa:

“ Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri didalam interaksi dengan lingkungannya”.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa dan berhubungan dengan tujuan instruksional. Sementara menurut Horward Kingsley ada tiga macam hasil belajar, yakni keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. (Nana Sudjana, 1990:22).

Menurut Anas Sudijono (2009:8) “Hasil belajar adalah menentukan nilai dari sesuatu atas kriteria yang telah ditentukan”. Sementara menurut Gronlund hasil belajar adalah suatu bagian pelajaran misalnya suatu unit, bagian ataupun bab tertentu mengenai materi tertentu yang telah dikuasai oleh siswa. (Sudjana, 2005).

Menurut Hamalik (2003:155) menyatakan bahwa:

“ Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di

artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu”.

Berdasarkan uraian diatas bahwa proses pembelajaran membutuhkan penilaian dalam bentuk hasil belajar yang dapat digunakan untuk melihat berhasil atau tidaknya proses belajar mengajar.

2. Metode Pembelajaran

Setiap kegiatan pembelajaran metode merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan. Penggunaan metode pembelajaran sangat mempengaruhi terhadap hasil belajar. Menurut Nana Sudjana (2005:76) mengungkapkan bahwa metode mengajar ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengandalkan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran.

Metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri peserta didik dalam upaya untuk mencapai tujuan (M. Sobri Sutikno, 2009:88). Ada beberapa faktor yang mempengaruhi pemilihan metode pembelajaran menurut Ihsana El Khuluqo (2017: 130) diantaranya:

- a. Pengajar, pengetahuan yang dikuasai, pengalaman mengajar, dan personalitas.
- b. Peserta didik, tingkat kemampuan, latar belakang, umur, dan pengalaman lingkungan sosial budaya.

- c. Tujuan yang akan dicapai, bila tujuan yang akan dicapai lebih dari satu maka dapat ditentukan dengan kombinasi berbagai macam metode.
- d. Materi, bahan ajar dengan karakteristik yang berbeda.
- e. Waktu, persiapan mengajar.
- f. Keadaan dan fasilitas yang tersedia di kelas atau sekolah, seperti subjek belajar.

Sedangkan menurut Ihsana El Khuluqo (2016:60) Metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencaopai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan pembelajaran, metode diperlukan oleh pendidik dengan penggunaan yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Berdasarkan pengertian metode pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa metode adalah suatu cara yang digunakan oleh guru ataupun siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

3. Model Pembelajaran *Inquiry*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Inquiry*

Inkuiri berasal dari bahasa inggris *Inquiry* yang dapat diartikan sebagai proses bertanya dan mencari tahu jawaban terhadap pertanyaan ilmiah yang diajukan. Pertanyaan ilmiah adalah pertanyaan yang dapat mengarahkan pada kegiatan penyelidikan terhadap objek pertanyaan. Dengan kata lain, inkuiri adalah suatu proses untuk memperoleh dan

mendapatkan informasi dengan melakukan observasi dan eksperimen untuk mencari jawaban atau memecahkan masalah terhadap pertanyaan atau rumusan masalah dengan menggunakan kemampuan berfikir kritis dan logis (Schmidt, 2003).

Hebrank, 2000; Budnitz, 2003; Chiapetta & Adams, 2004 menyatakan bahwa:

“ Inkuiri sebenarnya merupakan prosedur yang biasa dilakukan oleh ilmuan dan orang dewasa yang memiliki motivasi tinggi dalam upaya memahami fenomena alam, memperjelas pemahaman, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari”.

Secara umum, inkuiri merupakan proses yang bervariasi dan meliputi kegiatan-kegiatan observasi, merumuskan pertanyaan yang relevan, mengevaluasi buku dan sumber-sumber informasi lain secara kritis, merencanakan penyelidikan atau investigasi, mereview apa yang telah diketahui, melaksanakan percobaan atau eksperimen dengan menggunakan alat untuk memperoleh data, menganalisis, dan mengimplementasi data, serta membuat prediksi dan mengkomunikasikan hasilnya. (Depdikbudi, 1997; NRC, 2000).

Sebagai model pembelajaran, inkuiri dapat diimplementasikan secara terpadu dengan strategi lain sehingga dapat membantu pengembangan pengetahuan dan pemahaman serta kemampuan melakukan kegiatan inkuiri oleh siswa.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Inquiry*

Langkah-Langkah Model Pembelajaran Inkuiri Proses pembelajaran inkuiri dilakukan melalui tahapan-tahapan agar

mempermudah guru melaksanakan pembelajaran di kelas dan setiap model pembelajaran tentu terdapat langkah - langkah yang sudah tersusun secara runtut yang digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaannya.

Menurut Sanjaya (2010: 201) langkah-langkah proses pembelajaran inkuiri adalah sebagai berikut:

- 1) Orientasi
- 2) Merumuskan masalah
- 3) Merumuskan hipotesis
- 4) Mengumpulkan data
- 5) Menguji hipotesis
- 6) Merumuskan kesimpulan

Sedangkan Menurut Swadarma (2011: 67) langkah-langkah pembelajaran inkuiri adalah sebagai berikut:

- 1) Identifikasi dan rumuskan tujuan yang menjadi fokus pembelajaran dengan jelas.
- 2) Ajukan satu pertanyaan tentang fakta yang sekiranya dapat menggelitik keingintahuan siswa.
- 3) Formulasikan hipotesis untuk menjawab pertanyaan tersebut.
- 4) Berikan informasi dari berbagai sumber yang relevan dengan hipotesis tersebut lalu uji berdasarkan data yang telah terkumpul tersebut.

- 5) Rumuskan jawaban atas pertanyaan di awal pembelajaran, jawaban tersebut ada sintesis antara hipotesis yang diuji dengan data yang terkumpul.

Langkah-langkah pembelajaran mempermudah para guru untuk melaksanakan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran inkuiri, sehingga para guru tidak lagi bersusah payah membuat langkah-langkah sendiri. Kemudian menurut Amri dan Ahmadi (2010: 92) Langkah pembelajaran inkuiri merupakan suatu siklus yang dimulai dari:

- 1) Observasi atau pengamatan terhadap berbagai fenomena alam
- 2) Mengajukan pertanyaan tentang fenomena yang dihadapi
- 3) Mengajukan dugaan atau kemungkinan jawaban
- 4) Mengumpulkan data berkaitan dengan pertanyaan yang diajukan
- 5) Merumuskan kesimpulan- kesimpulan berdasarkan data

Berdasarkan langkah pembelajaran inkuiri dari beberapa pendapat ahli diatas, dalam penelitian ini penulis memilih menggunakan langkah – langkah pembelajaran inkuiri menurut Sanjaya (2010: 201) yang memiliki 6 tahapan pembelajaran dan yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 2 : Langkah - langkah model pembelajaran *inquiry*

Langkah- langkah	Kegiatan Pembelajaran

<p>Tahap 1 Orientasi</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkondisikan agar siswa siap melaksanakan proses pembelajaran. 2. Guru menjelaskan topik, tujuan, dan hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai oleh siswa. 3. Guru menjelaskan pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan. 4. Guru merangsang dan mengajak siswa untuk berpikir memecahkan masalah
<p>Tahap 2 Merumuskan Masalah</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masalah hendaknya dirumuskan sendiri oleh siswa. 2. Masalah yang dikaji adalah masalah yang mengandung teka-teki yang jawabannya pasti. 3. Konsep-konsep dalam masalah adalah konsep-konsep yang sudah diketahui terlebih dahulu oleh siswa
<p>Tahap 3 Merumuskan Hipotesis</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajukan berbagai pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk dapat merumuskan jawaban sementara atau dapat merumuskan berbagai perkiraan kemungkinan jawaban dari suatu permasalahan yang dikaji.
<p>Tahap 4 Mengumpulkan Data</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk berpikir mencari informasi yang dibutuhkan.
<p>Tahap 5</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memeriksa mencari tingkat keyakinan siswa atas

Menguji Hipotesis	jawaban yang diberikan.
Tahap 6 Merumuskan Kesimpulan	1. Guru mampu menunjukkan pada siswa data mana yang relevan.

Penjelasan dari setiap langkah adalah sebagai berikut :

1) Tahap Orientasi

Tahap Orientasi adalah langkah untuk membina suasana atau iklim pembelajaran yang responsive. Langkah orientasi adalah langkah yang sangat penting. Keberhasilan strategi ini sangat tergantung pada kemauan siswa untuk beraktivitas menggunakan kemampuannya dalam memecahkan masalah, tanpa kemauan dan kemampuan itu tak mungkin proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar.

2) Tahap Merumuskan Masalah

Merumuskan masalah merupakan langkah membawa siswa pada suatu persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang siswa untuk berpikir memecahkan teka-teki itu. Dikatakan teka-teki dalam rumusan masalah yang ingin dikaji disebabkan masalah itu tentu ada jawabannya, dan siswa didorong untuk mencari jawaban yang tepat. Proses mencari jawaban itulah yang sangat penting dalam strategi inkuiri.

3) Tahap Merumuskan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang dikaji. Sebagai jawaban sementara hipotesis perlu diuji kebenarannya.

4) Tahap Mengumpulkan data

Mengumpulkan data adalah aktivitas menjaring informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan.

5) Tahap Menguji Hipotesis

Menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data dan informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data.

6) Tahap Merumuskan Kesimpulan

Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis.

c. Kelebihan dan kekurangan *Inquiry*

1) Kelebihan model inkuiri

Model ini menekankan pada penemuan dan pemecahan masalah secara berkelanjutan kelebihan model ini mendorong siswa berpikir secara ilmiah, kreatif, intuitif dan bekerja atas dasar inisiatif sendiri, menumbuhkan sikap objektif, jujur, dan terbuka. Kelebihan model inkuiri menurut Hamdani (2011:270), adalah:

- a) Mendorong siswa untuk berpikir dan atas inisiatifnya sendiri, bersifat objektif, jujur, dan terbuka.

- b) Situasi proses belajar menjadi lebih merangsang.
 - c) Dapat membentuk dan mengembangkan sel konsep pada diri siswa.
 - d) Membantu dalam menggunakan ingatan dan transfer pada situasi belajar yang baru.
 - e) Mendorong siswa untuk berpikir intuitif dan merumuskan hipotesisnya sendiri.
- 2) Kekurangan model inkuiri

Kekurangan model inkuiri menurut Suryobroto (2002:201) adalah sebagaiberikut:

- a) Dipersyaratkan oleh keharusan ada persiapan mental untuk cara belajar ini.
- b) Pembelajaran inkuiri kurang berhasil dalam kelas besar, karena sebagianwaktu hilang karena membantu siswa menemukan ejaan dari bentuk katakakatertentu.
- c) Harapan yang ditumpah pada strategi ini mungkin mengecewakan siswayang biasa pada dengan perencanaan dan pembelajaran secara tradisional jikaguru tidak menguasai pembelajaran inkuiri.

d. Model pembelajaran inquiri

Model pembelajaran inkuiri terbagi menjadi dua yaitu :

- 1) Inkuiri dedukatif

Inkuiri deduktif adalah model inkuiri yang permasalahannya berasal dari guru. Siswa dalam inkuiri deduktif diminta untuk menentukan teori/konsep yang digunakan dalam proses pemecahan masalah.

2) Inkuiri induktif

Inkuiri induktif adalah model inkuiri yang penetapan masalahnya ditentukan sendiri oleh siswa sesuai dengan bahan/materi ajar yang akan dipelajari.

e. Model pembelajaran inkuiri

Model pembelajaran inkuiri terbagi menjadi tiga yaitu :

1) Inkuiri terbimbing

Dalam proses belajar mengajar dengan metode inkuiri terbimbing, siswa dituntut untuk menemukan konsep melalui petunjuk-petunjuk seperlunya dari seorang guru. Petunjuk-petunjuk itu pada umumnya berupa pertanyaan – pertanyaan yang bersifat membimbing (Wartono 1999).

Selain pertanyaan-pertanyaan, guru juga dapat memberikan penjelasan-penjelasan seperlunya pada saat siswa akan melakukan percobaan, misalnya penjelasan tentang cara-cara melakukan percobaan.

Metode inkuiri terbimbing biasanya digunakan bagi siswa-siswa yang belum berpengalaman belajar dengan menggunakan metode inkuiri. Pada tahap permulaan diberikan lebih banyak

bimbingan, sedikit demi sedikit bimbingan itu dikurangi seperti yang dikemukakan oleh (Hudoyono 1979) bahwa dalam usaha menemukan suatu konsep siswa memerlukan bimbingan bahkan memerlukan bimbingan bahkan memerlukan pertolongan guru setapak demi setapak.

Siswa memerlukan bantuan untuk mengembangkan kemampuannya memahami pengetahuan baru. Walaupun siswa harus berusaha mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi tetapi pertolongan guru tetap diperlukan.

2) Inkuiri bebas

Metode ini digunakan bagi siswa yang telah berpengalaman belajar dengan pendekatan inkuiri. Karena dalam pendekatan inkuiri bebas ini menempatkan siswa seolah-olah bekerja seperti seorang ilmuwan. Siswa diberi kebebasan menentukan permasalahan untuk diselidiki, menemukan dan menyelesaikan masalah secara mandiri, merancang prosedur atau langkah-langkah.

3) Inkuiri bebas modifikasi

Metode ini merupakan kolaborasi atau modifikasi dari dua strategi inkuiri sebelumnya, yaitu: pendekatan inkuiri terbimbing dan pendekatan inkuiri bebas. Meskipun begitu permasalahan yang akan dijadikan topik untuk diselidiki tetap diberikan atau mempedomani acuan kurikulum yang telah ada.

Artinya, dalam metode ini siswa tidak dapat memilih atau menentukan masalah untuk diselidiki secara sendiri, namun siswa yang belajar dengan metode ini menerima masalah dari gurunya untuk dipecahkan dan tetap memperoleh bimbingan. Namun bimbingan yang diberikan lebih sedikit dari inkuiri terbimbing dan tidak terstruktur.

f. Langkah-langkah penerapan model *Inquiry*

Menurut Hamdani (2011:186) langkah-langkah metode inkuiri pada proses belajar mengajar adalah: (a) mengemukakan masalah; (b) pengumpulan data untuk memperoleh kejelasan; (c) pengumpulan data untuk melakukan percobaan; (d) perumusan keterangan yang diperoleh; (e) analisis proses inkuiri.

Teori lain dari langkah-langkah metode inkuiri menurut Mulyasa (2011:109) adalah: (a) mengajukan pertanyaan tentang fenomena alam; (b) merumuskan masalah yang ditemukan; (c) merumuskan hipotesis; (d) merancang dan melakukan eksperimen; (e) mengumpulkan dan menganalisis data; (f) menarik kesimpulan mengembangkan sikap ilmiah, yakni objektif, jujur, hasrat ingin tahu, terbuka, berkemauan, dan tanggung jawab.

g. *Google Form*

Google form merupakan salah satu komponen layanan *Google Docs*. Aplikasi ini sangat cocok untuk mahasiswa, guru, dosen, pegawai kantor dan profesional yang senang membuat *quiz, form* dan

survey online. Fitur dari *Google Form* dapat dibagi ke orang-orang secara terbuka atau khusus kepada pemilik akun *Google* dengan pilihan aksesibilitas, seperti *read only* (hanya dapat membaca) atau *editable* (dapat mengedit dokumen).

Google dengan pilihan aksesibilitas, seperti: *read only* (hanya dapat membaca) atau *editable* (dapat mengedit dokumen). Selain itu, *Google docs* juga dapat menjadi alternatif bagi orang-orang yang tidak memiliki dana untuk membeli aplikasi berbayar untuk menggunakan program gratisan dibandingkan membajak program berbayar seperti *Microsoft Office*, karena kita tahu bahwa membajak program itu adalah tidak baik.

Adapun beberapa fungsi *Google Form* untuk dunia pendidikan adalah sebagai berikut: 1) Memberikan tugas latihan/ ulangan online melalui halaman website, 2) Mengumpulkan pendapat orang lain melalui halaman website, 3) Mengumpulkan berbagai data siswa/ guru melalui halaman website, 4) Membuat formulir pendaftaran online untuk sekolah, 5) Membagikan kuesioner kepada orang-orang secara online.

Google form ini berbasis web, maka setiap orang dapat memberikan tanggapan atau jawaban terhadap latihan, kuis ataupun kuisisioner secara cepat dimanapun ia berada dengan menggunakan aplikasi internet komputer/laptop ataupun *Handphone*. Karena itu, dengan menggunakan aplikasi ini maka seorang guru tidak

memerlukan kertas lagi untuk mencetak latihan, kuis atau kuisisionernya.

Waktu yang diperlukannya juga akan semakin hemat dalam membagikan, mengumpulkan kembali dan menganalisis hasil latihan dan kuis. Dengan demikian, aplikasi ini sangat cocok digunakan untuk mengumpulkan pendapat sekelompok orang yang berjauhan dan sulit dikumpulkan, mengelola pendaftaran acara atau sekolah melalui halaman internet, mengumpulkan data-data, membuat kuis dadakan, dan banyak lagi.

Penggunaan *google form* sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Simdig dimulai dari tahap perencanaan, kesiapan sarana dan prasarana, pengembangan *google form*, sampai kepada tahap implementasi penggunaan *google form* dalam kegiatan evaluasi pembelajaran memberikan dampak dan manfaat baik dari aspek afektif, efisiensi, daya tarik dan desain tampilan.

4. Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital

Sesuai dengan Permendikbud Nomor 70 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMK-MAK, diterangkan bahwa mulai tahun ajaran 2013/2014, kurikulum yang dipergunakan bukan lagi kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) melainkan Kurikulum 2013. Penerapan kurikulum 2013 sendiri masih belum merata karena hanya satuan pendidikan tertentu saja yang baru menerapkannya. Penerapan Kurikulum 2013 membawa beberapa perubahan penting dalam

pelaksanaan pembelajaran termasuk perubahan pada mata pelajaran yang diajarkan.

Mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital adalah mata pelajaran yang membekali siswa agar dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep melalui media digital. Mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital bagi siswa SMK merupakan alat untuk mengomunikasikan gagasan melalui presentasi digital. Dalam fungsinya sebagai alat, mata pelajaran ini memberikan keterampilan penguasaan alat agar siswa mengetahui menggunakannya ketika diperlukan.

Tujuan akhir setelah siswa mempelajari pelajaran yang terkait dengan mata pelajaran kejuruan, siswa mampu mengomunikasikan gagasan atau konsep yang ditemukannya sendiri atau modifikasi dari gagasan atau konsep yang sudah ada. Media digital yang dimanfaatkan untuk mengomunikasikan gagasan atau konsep, dipilih dari yang telah tersedia secara luas melalui aplikasi dengan menggunakan peralatan teknologi informatika dan komunikasi yang ada

Simulasi dan komunikasi digital merupakan mata pelajaran untuk kelas X yang ada di jurusan Kuliner dan Perhotelan. Untuk Jurusan Kuliner dan Perhotelan, mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital diajarkan dengan bobot waktu pelajaran tiga jam pelajaran setiap pertemuannya. Mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital menekankan pada pembelajaran kolaboratif yang memanfaatkan teknologi yang berkembang, seperti pembelajaran *online*, penyajian materi secara

digital, melaksanakan interaksi secara *face to face*, dan membuat materi dalam bentuk *Power Point*. Pada pelaksanaannya, mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital akan diajarkan oleh guru-guru yang benar-benar berada pada bidang yang tepat.

Kompetensi dasar yang akan dipelajari pada simulasi digital terbagi menjadi enam materi utama, yaitu Algoritma, Peta Minda, Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft Power Point, dan *E-book*. Dengan mempelajari simulasi digital, siswa diharapkan untuk menguasai teknologi informasi dan dapat memanfaatkannya terutama untuk kegiatan belajar mengajar. Melalui simulasi dan komunikasi digital, siswa dapat memahami apa itu algoritma dan petaminda, siswa juga mampu memahami cara penggunaan dari microsoft dan siswa mengetahui cara membuat *e-book*.

Tabel 3 : Silabus Mata Pelajaran Simdig

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
3.1 Menerapkan logika dan algoritma komputer 4.1 Menggunakan fungsi-fungsi Perintah (Command)	a. Pengertian logika dan algoritma komputer b. Menjelaskan Ciri-ciri, struktur dasar dan cara penulisan algoritma. c. Notasi penulisan algoritma d. Struktur data dalam algoritma e. Studi kasus permasalahan sederhana	1. Menjelaskan pengertian logika dan algoritma komputer. 2. Menjelaskan ciri-ciri, struktur dasar dan cara penulisan algoritma. 3. Menjelaskan serta mendemonstrasikan notasi penulisan algoritma. 4. Menjelaskan serta mendemonstrasikan struktur data dalam algoritma. 5. Menyelesaikan studi kasus mengenai permasalahan

			sederhana.
3.2 Menerapkan metode peta minda	a. Defenisi metode peta minda		1. Menjelaskan pengertian peta minda
4.2 Membuat peta-minda	b. Langkah-langkah membuat Peta minda		2. Menjelaskan langkah-langkah membuat peta minda
			3. Mendisain peta minda sebagai alternatif solusi permasalahan komunikasi dalam jaringan (online)
3.3 Mengevaluasi paragraf deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif.	a. Pengertian perangkat lunak pengolah kata		1. Menjelaskan pengertian perangkat lunak pengolah kata
4.3 Menyusun kembali format dokumen pengolah kata.	b. Fungsi <i>tool-tool</i> aplikasi pengolah kata <i>Microsoft Word</i>		2. Menjelaskan fungsi <i>tool-tool</i> aplikasi pengolah kata <i>Microsoft Word</i> .
	c. Membuat peta minda dalam format dokumen.		3. Mengoperasikan perangkat lunak pengolah kata.
			4. Mendesain peta minda menggunakan perangkat lunak pengolah kata.
3.4 Menerapkan logika, dan operasi perhitungan data	a. Pengertian perangkat lunak pengolah angka		1. Menjelaskan pengertian perangkat lunak pengolah angka
4.4 Mengoperasikan perangkat lunak pengolah angka	b. Fungsi <i>tool-tool</i> aplikasi pengolah kata <i>Microsoft Excel</i> .		2. Menjelaskan fungsi <i>tool-tool</i> aplikasi pengolah kata <i>Microsoft Excel</i> .
	c. Penggunaan logika dan operasi perhitungan data menggunakan <i>Microsoft Excel</i> .		3. Mengoperasikan perangkat lunak pengolah angka.
	d. Mengolah data menggunakan <i>Microsoft Excel</i> .		4. Mendesain pengolahan data menggunakan perangkat lunak pengolah angka.
			5. Mengidentifikasi penggunaan logika dan perhitungan data yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah yang

		disajikan.
3.5 Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide. 4.5 Membuat slide untuk presentasi.	a. Pengertian perangkat lunak penyaji presentasi b. Pengenalan aplikasi pengolah kata <i>Microsoft PowerPoint</i> c. Pengenalan komponen-komponen aplikasi penyaji presentasi <i>Microsoft PowerPoint</i>	1. Menjelaskan pengertian perangkat lunak penyaji presentasi 2. Menjelaskan aplikasi pembuat presentasi <i>Microsoft PowerPoint</i> 3. Menjelaskan komponen-komponen aplikasi penyaji presentasi <i>Microsoft PowerPoint</i> 4. Mengoperasikan aplikasi penyaji presentasi <i>Microsoft PowerPoint</i> 5. Mendesain dokumen presentasi menggunakan <i>Microsoft PowerPoint</i>
3.6 Menerapkan teknik presentasi yang efektif 4.6 Melakukan presentasi yang efektif	a. Teknik-teknik presentasi yang efektif. b. Mendemostrasikan presentasi yang efektif	1. Menjelaskan teknik-teknik presentasi yang efektif. 2. Mendemonstrasikan pembuatan presentasi yang efektif 3. Menampilkan presentasi yang efektif
3.7 Menganalisis pembuatan E-book. 4.7 Membuat E-book dengan perangkat lunak E-book Editor.	a. Pengertian naskah digital (e-book) b. Jenis-jenis naskah digital (e-book) c. Pengenalan komponen aplikasi pemformatan naskah digital (e-book) d. Langkah-langkah pemformatan naskah digital(e-book)	1. Menjelaskan pengertian naskah digital (e-book) 2. Menjelaskan jenis-jenis naskah digital (e-book) 3. Menjelaskan komponen aplikasi pemformatan naskah digital (e-book) 4. Mengoperasikan aplikasi aplikasi pemformatan naskah digital (e-book) 5. Mendesain naskah digital menggunakan

		aplikasi pemformatan naskah digital (e-book)
--	--	--

Sumber : Peneliti

Dari tabel diatas dapat dilihat pembelajaran simulasi dan komunikasi digital berpatokan pada silabus yang telah dirancang.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian dengan menggunakan Model *Inquiry* telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Adapun penelitian yang menggunakan model *Inquiry* yaitu sebagai berikut:

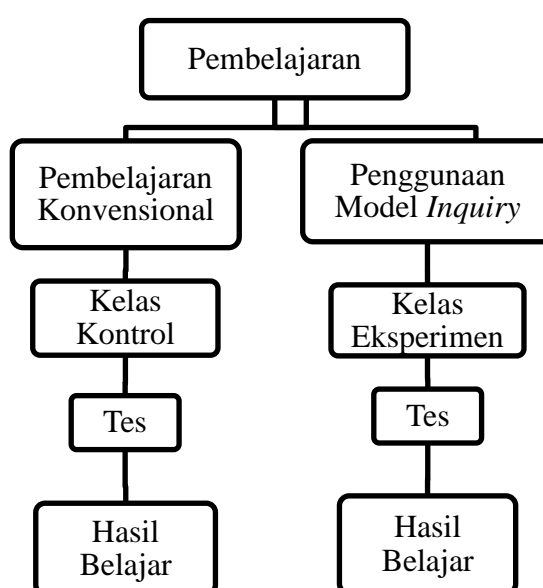
1. Yellia Fitri, (2015) dalam penelitiannya “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolaan Informasi (KKPI) Kelas X di SMKN Nusantara Padang Tahun Pelajaran 2014/2015”. Skripsi. Padang: Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang, 2015.
2. Riti Novalia, (2016) dalam penelitiannya “Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing (Guided Inquiry) Terhadap Hasil Belajar Mendiagnosis Permasalahan Pengoperasian Pc dan Periferal Komputer Siswa Kelas X Jurusan TKJ di SMK Negeri 1 Sintuk Toboh Gadang”. Skripsi. Padang : Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang, 2016.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesiskan dari fakta-fakta, obeservasi dan telah ke

perpustakaan. Oleh karena itu, dalam kerangka berfikir penelitian ini memuat konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. Uraian dalam kerangka berfikir menjelaskan hubungan dan keterkaitan antar variabel penelitian.

Bagan kerangka berfikir dalam penelitian ini, dapat di gambarkan secara praktis seperti gambar di bawah ini:



Gambar 1. Bagan Kerangka Berfikir

D. Hipotesis

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka teoritis yang telah dikemukakan di atas, maka hipotesis dari penelitian ini yaitu:

H₀ : Model Pembelajaran *Inquiry* menggunakan *google form* tidak

berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital siswa kelas x SMK Negeri 9 Padang semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019.

H₁ : Model Pembelajaran *Inquiry* menggunakan *google form* berpengaruh

terhadap hasil belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital siswa kelas x SMK Negeri 9 Padang semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kuantitatif. Penelitian kuantitatif digunakan bila peneliti menginginkan data yang akurat dan apabila ingin mengetahui pengaruh atau treatment tertentu terhadap suatu permasalahan (Sugiono, 2013:23).

Tergolong penelitian kuantitatif karena data penelitian berhubungan dengan angka (kuantita), baik hasil pengukurannya, analisis datanya, maupun penafsiran dan penarikan kesimpulannya, semuanya dalam bentuk angka.. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen. Suharsimi (2006:3) menjelaskan bahwa “Eksperiment selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan”. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik.

Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Caranya adalah dengan membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan. Secara umum di dalam pembicaraan penelitian dikenal adanya dua penelitian eksperimen yaitu: eksperimen betul (*true experiment*) dan eksperimen tidak betul-betul tetapi hanya mirip eksperimen. Disini peneliti memilih penelitian eksperimen betul (*true experiment*).

jenis penelitian yang termasuk dalam true experiments adalah: pretest-posttest control group design, posttest-only control group design, extensions of true experimental design, multigroup design, randomized block design, latin square design, factorial design.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 9 Padang dengan subjek penelitian siswa kelas X semester ganjil tahun ajaran 2018/2019, yang beralamat di Jl. Bundo Kanduang No.18, Padang Barat, Kota Padang, Sumatera Barat.

2. Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019, dimulai dari bulan November sampai Desember 2018, sesuai dengan surat izin penelitian.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Riduwan (2013:54) menjelaskan bahwa “Populasi merupakan objek atau subjek yang berada suatu wilayah dan memenuhi syarat – syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian”. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XK5 dan kelas XK7 semester ganjil tahun ajaran 2018/2019 di SMK Negeri 9 Padang.

Tabel 4. Jumlah Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XK ¹	32 orang
2	XK ²	34 orang
3	XK ³	35 orang
4	XK ⁴	33 orang
5	XK ⁵	36 orang
6	XK ⁶	34 orang
7	XK ⁷	36 orang
11	XPH ⁴	34 orang
Jumlah		274 orang

Sumber: Guru SIMDIG kelas X

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 4. Jumlah Populasi Penelitian dari sekolah bahwa siswa yang terdaftar untuk populasi penelitian adalah sebanyak 274 orang siswa.

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:81) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil haruslah representatif (mewakili).

Menurut Sugiyono (2017:82) Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Berdasarkan beberapa pertimbangan yang penulis lakukan dalam pemilihan teknik *Stratified Random Sampling* yaitu

membagi populasi kedalam kelompok-kelompok yang homogen. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap dapat mewakili dari semua sampel.

Penggunaan teknik *Stratified Random Sampling* dalam penelitian ini, berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu melihat pengaruh penerapan model *Inquiry* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Kuliner dan X Perhotelan SMK 9 Padang.

Dari seluruh kelas X jurusan Kuliner dan X jurusan Perhotelan SMK Negeri 9 Padang yang merupakan anggota populasi, diambil dua kelas secara acak sebagai sampel dengan cara dikelompokkan secara homogen karena setiap kelas memiliki peluang yang sama sebagai sampel, dengan cara melihat jumlah siswa kelas X Kuliner dan X Perhotelan. Kelas yang ditetapkan sebagai kelas eksperimen adalah kelas XK5 dan kelas yang ditetapkan sebagai kelas kontrol adalah kelas XK7.

Berdasarkan penjelasan yang telah dikemukakan maka sampel dalam penelitian ini ditentukan oleh peneliti yaitu kelas :

Tabel 5. Jumlah Sampel Penelitian

No	Kelas	Sampel Penelitian	Jumlah Siswa
1	XK ⁵	Kelas Eksperimen	36
2	XK ⁷	Kelas Kontrol	36

(Sumber : Guru Mata Pelajaran SIMDIG SMK N 9 Padang)

Data populasi tersebut merupakan data kelas X Kuliner SMKN 9 Padang.

D. Variabel Penelitian dan Data

Variabel penelitian yaitu segala sesuatu yang menjadi objek pengamatan penelitian atau sebagai fakto-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2017 : 38) adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya.

Menurut Suharsimi Arikunto (2013:161) “Variable adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.”Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas (X)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2011:39). Dalam Penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah pengaruh model pembelajaran *Inquiry* menggunakan *Google Form*.

2. Variable Terikat(Y)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2011:39). Untuk itu yang menjadi variabel terikat adalah Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi dan komunikasi Digital siswa kelas X SMK Negeri 9 Padang.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan sebagai alat pengumpul data. Pada penelitian ini instrumen yang digunakan berbentuk tes. Tes dalam penelitian ini menggunakan tes tertulis untuk kelas kontrol berupa soal *objektif* dan tes

menggunakan *Google Form* berupa soal *objektif* yang bisa di akses melalui *link* yang dibagikan. Tes digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan terhadap konsep materi siswa. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. (Arikunto, 2006:52).

Menurut Sugiyono (2006:131) tes adalah suatu tugas atau serangkaian tugas yang diberikan kepada individu atau kelompok dengan maksud untuk membandingkan kecakapan antara satu individu dengan individu yang lain. Instrumen penelitian (tes) setelah disusun sebelum diujikan harus diuji cobakan. Uji coba dilakukan untuk memperoleh instrumen penelitian yang baik. Untuk mengetahui apakah instrumen itu baik, harus diketahui analisis validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya pembeda soal.

F. Teknik dan Alat Pengumpul Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes. Data yang diambil diperoleh dari jawaban siswa terhadap soal-soal yang diberikan di akhir penelitian.

2. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data tentu didasarkan atas teknik pengumpulan data yang telah ditetapkan sebelumnya, karena teknik pengumpulan data yang dipilih adalah tes, maka alat yang digunakan adalah dengan memberikan lembaran soal (daftar pertanyaan) kepada siswa dengan bentuk

soal objektif untuk kelas kontrol dan memberikan *link webside* (berisi daftar pertanyaan) kepada siswa dengan bentuk soal objektif untuk kelas eksperimen.

G. Prosedur Penelitian

Adapun Prosedur atau langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan

- a. Jadwal Penelitian
- b. Menetapkan pokok bahasan yang akan diteliti.
- c. Merancang dan mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan pokok bahasan yang akan diajarkan pada silabus.
- d. Mempersiapkan soal tes hasil belajar berbentuk *objektif* siswa beserta kunci jawaban.
- e. Menetapkan kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan karakteristik siswa yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional seperti jumlah siswa, nilai rata-rata serta guru mata pelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Melaksanakan pembelajaran Simulasi dan komunikasi Digital dengan penerapan model pembelajaran *Inquiry* berbasis *google form*.

- b. Melaksanakan evaluasi hasil belajar siswa dengan alat pengumpulan data berupa lembaran tes yang sama pada kelas eksperimen di SMK Negeri 9 Padang.

Tabel 6. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

No	Tahapan	Model Pembelajaran <i>Inquiry</i> menggunakan <i>google form</i>	Metode Konvensional
1.	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam 2. Absensi kehadiran siswa 3. Mereview pelajaran sebelumnya 4. Menjelaskan model pembelajaran <i>Inquiry</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ucapkan salam 2. Absensi 3. Mereview pelajaran sebelumnya
2.	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa. 2. Guru mengajak siswa untuk berpikir dan memecahkan masalah 3. Masalah hendaknya dirumuskan oleh siswa sendiri. 4. Guru menyajikan berbagai pertanyaan yang dapat diakses siswa melalui link yang diberikan guru. 5. Siswa dapat mengisi jawaban dan melihat skor yang mereka peroleh dari jawaban yang mereka pilih. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyampain materi pembelajaran dengan cara konvensional 2. Siswa mencatat materi yang disampaikan kedalam buku catatan 3. Memberikan umpan balik kepada siswa untuk bertanya
3.	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimpulkan pelajaran 2. Memberikan tugas 3. Mengucapkan salam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan kesimpulan 2. Memberikan tugas 3. Mengucapkan salam

3. Tahap Penyelesaian

- a. Menganalisis hasil tes tersebut dengan teknik analisis data dengan menggunakan tes. Namun sebelumnya data dianalisis dengan tes dilakukan terlebih dahulu uji homogenitas dan uji normalitasnya.
- b. Menginterpretasikan hasil analisis data dan menetapkan kesimpulan hasil penelitian

H. Uji Coba dan Analisis Instrumen

1. Uji Validitas

Berkaitan dengan pengujian validitas suatu item, menurut Anas Sudijono (2013:182) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan validitas item dari suatu tes adalah, ketepatan mengukur yang dimiliki oleh sebutir item (yang merupakan bagian tak terpisahkan dari tes sebagai suatu totalitas), dalam mengukur apa yang seharusnya diukur lewat butir item tersebut.

Dalam uji validitas pada tes obyektif maka hanya ada dua kemungkinan jawabannya, yaitu betul dan salah, setiap butir soal yang dijawab dengan betul umumnya diberi skor 1 (satu), sedangkan untuk setiap jawaban yang salah diberi skor 0 (nol). Pada penelitian ini terdapat 40 butir soal yang dimana jumlah soal valid ada 32 butir soal, sedangkan soal tidak valid ada 8 butir soal, hal tersebut dapat dilihat pada lampiran 5 hal 115.

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur. Suatu validitas dapat diketahui setelah diadakan kegiatan uji coba instrumen. Untuk mengetahui validitas item soal digunakan rumus korelasi *product moment*, yang rumus lengkapnya adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = banyaknya responden

X = skor item tiap nomor

Y = jumlah skor total

$\sum XY$ = jumlah perkalian X dan Y

Selanjutnya nilai *r hitung* dikonsultasikan dengan harga kritik *r product momen*, dengan taraf signifikan 5 %. Bila harga *r hitung* > *r tabel* maka item soal tersebut dikatakan valid. Sebaliknya bila harga *hitung r* < *rtabel* maka item soal tersebut tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Sebuah tes dikatakan reliabel apabila tes tersebut memberikan hasil yang tetap, artinya apabila dikenakan pada obyek yang sama maka hasilnya akan tetap sama atau relatif sama. Untuk mengetahui reliabilitas tes obyektif digunakan rumus KR-11, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{St^2 - \sum p_i q_i}{st^2} \right) \dots\dots\dots (2)$$

Keterangan:

r_{11} = reabilitas tes

n = banyaknya butir pertanyaan

s_{t2} = varian total

P_i = proporsi subyek yang menjawab benar pada suatu butir

q_i = $1-p$

Harga r_{11} yang diperoleh dikonsultasikan harga r dalam tabel *product moment* dengan taraf signifikan 5%.

3. Tingkat Kesukaran Soal

Soal dikatakan baik, bila soal tidak terlalu mudah dan soal tidak terlalu sukar. Rumus yang digunakan untuk mengetahui indeks kesukaran butir soal pilihan ganda adalah sebagai berikut:

$$p = \frac{B}{Js} \dots\dots\dots (3)$$

Keterangan:

p = Angka indeks kesukaran

B = banyaknya peserta didik yang menjawab soal dengan benar

Js = jumlah seluruh peserta didik yang ikut tes

Kriteria tingkat kesukaran soal yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Kriteria Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat Kesukaran	Kualifikasi
Soal dengan $P = 0,00$	Terlalu Sukar
Soal dengan $0,00 < P \leq 0,30$	Sukar
Soal dengan $0,30 < P \leq 0,70$	soal sedang
Soal dengan $0,70 < P \leq 1,00$	soal mudah

Soal dengan $P = 1,00$	soal terlalu mudah
------------------------	--------------------

(Sumber: Drs. Anas Sudijono)

Dari data hasil soal uji coba yang dilakukan oleh peneliti mengungkapkan bahwa dari 40 soal yang diuji cobakan, ada 32 soal yang masuk kategori cukup dan 8 soal yang masuk kategori mudah. Hal ini dapat dilihat pada lampiran 6 halaman 116.

4. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Soal dikatakan baik, bila soal dapat dijawab dengan benar oleh peserta didik yang berkemampuan tinggi.

Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi, disingkat D. Seluruh peserta didik yang ikut tes dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu kelompok pandai dan kelompok kurang pandai. Rumus untuk menentukan indeks diskriminasi untuk butir soal pilihan ganda adalah:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B \dots\dots\dots (4)$$

Keterangan:

D = daya pembeda soal

J_A = jumlah peserta didik kelompok atas

J_B = jumlah peserta didik kelompok bawah

B_A = jumlah siswa kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar atau jumlah benar untuk kelompok atas.

B_B = jumlah siswa kelompok bawah menjawab soal itu dengan benar atau jumlah benar untuk kelompok bawah.

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$ = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (P = indeks kesukaran).

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$ = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar (P = indeks kesukaran).

Klasifikasi daya pembeda soal:

Tabel 8. Kriteria Indeks Daya Pembeda Soal

Daya Pembeda	Kualifikasi
$DP \leq 0,00$	sangat jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	sangat baik

(Sumber: Drs. Anas Sudijono)

Dari data hasil soal uji coba yang dilakukan oleh peneliti mengungkapkan bahwa dari 40 soal yang diuji cobakan, ada 1 soal kategori sangat jelek, ada 9 soal yang masuk kategori jelek, 13 soal kategori cukup, 15 soal kategori baik, dan 1 soal kategori sangat baik dan 8 soal yang masuk kategori mudah. Hal ini dapat dilihat pada lampiran 7 halaman 117.

I. Teknik Analisis Data

Analisis terhadap data penelitian dilakukan bertujuan untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan dalam penelitian. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah rata-rata nilai dengan menggunakan Uji

t yang sebelumnya dilakukan uji normalitas dan homogenitas sampel sebagai uji persyaratan analisis.

1. Uji Persyaratan Analisis

Sebelum melakukan uji hipotesis maka data harus memenuhi dua persyaratan analisis yaitu normalitas dan homogenitas. Untuk lebih jelasnya berikut hasil uji persyaratan analisis data pretes dan postes masing-masing indikator penilaian:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Liliefors*. Taraf signifikansi yang dipakai sebagai dasar menolak atau menerima keputusan normal atau tidaknya suatu distribusi data adalah 0,05. Normal jika skor Sig < Alpha 0,05.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian yang digunakan untuk mengetahui apakah varians kelompok bersifat homogen. Untuk itu digunakan *uji statistic Harley* dengan program bantu *Microsoft Excel 2010*. Kriteria keputusan menerima dan menolak hipotesis homogenitas adalah, apabila harga signifikan hitung besar dari signifikan α (alpha) 0,05. Untuk menerima atau menolak hipotesis homogenitas data adalah, dengan membandingkan antara harga signifikan hasil perhitungan uji *statistic Harley* dengan signifikan $\alpha=0,05$. Dengan kriteria pengambilan keputusan ditetapkan sebagai

berikut: jika nilai signifikansi < signifikansi α maka data dapat dikatakan homogen pada taraf signifikansi 0,05.

2. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis tentang pengaruh dari perlakuan dapat dilihat dengan adanya perbedaan hasil belajar pada saat pretes dan setelah perlakuan atau posttest pada sampel yang sama. Jika hasil belajar tersebut berbeda secara signifikan maka dapat dikatakan ada pengaruh dari perlakuan. Untuk uji beda tersebut dilakukan uji t. Dalam pengujian hipotesis statistik digunakan uji t. (Sudjana, 2001:239)

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{SD^2_{X_1}}{N_1 - 1} + \frac{SD^2_{X_2}}{N_2 - 1}}} \dots \dots \dots (5)$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = nilai rata-rata kelas eksperimen

\bar{X}_2 = nilai rata-rata kelas kontrol

S_1 = standar deviasi kelas eksperimen

S_2 = standar deviasi kelas kontrol

S = standar deviasi kelas gabungan

n_1 = jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 = jumlah siswa kelas kontrol

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Data dalam penelitian ini diperoleh dari tes akhir mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X di SMK Negeri 9 Padang. Tes akhir tersebut diberikan kepada dua kelompok sampel yang memperoleh perlakuan berbeda. Pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Inquiry* menggunakan *Google Form*, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model konvensional.

1. Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan penelitian ini dimulai pada tanggal 6 November – 13 Desember 2018 dengan populasi seluruh siswa kelas X SMKN 9 Padang. Berdasarkan teknik pengambilan sampel yang dipilih secara *Stratified Random Sampling* yaitu membagi populasi kedalam kelompok-kelompok yang homogen, diperoleh dua kelas sampel yaitu kelas X K⁷ sebagai kelas eksperimen dan kelas X K⁵ sebagai kelas kontrol. Model pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen adalah model pembelajaran *Inquiry* menggunakan *Google Form* sedangkan pada kelas kontrol diterapkan model pembelajaran konvensional. Sebelum dilaksanakan penelitian terlebih dahulu ditentukan pokok bahasan yang akan diajarkan dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan diterapkan kepada kedua kelas sampel. Pokok bahasan yang dipilih adalah Perangkat Lunak Penyaji Presentasi (*Microsoft Office Power Point*).

Adapun jadwal pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Materi
Pertemuan I	7 November 2018 Jam ke 3-4	6 November 2018 Jam ke 3-4	Mendiskusikan tentang perangkat lunak penyaji presentasi
Pertemuan II	14 November 2018 Jam ke 3-4	13 November 2018 Jam ke 3-4	Mendemonstrasikan langkah-langkah desain dokumen presentasi melalui perangkat lunak penyaji presentasi
Pertemuan III	21 November 2018 Jam ke 3-4	27 November 2018 Jam ke 3-4	Menampilkan hasil pemformatan dokumen melalui perangkat lunak penyaji presentasi
Pertemuan IV	28 November 2018 Jam ke 3-4	27 November 2018 Jam ke 3-4	Menerapkan teknik presentasi yang efektif
Pertemuan V	13 Desember 2018 Jam ke 3-4	12 Desember 2018 Jam ke 3-4	Test hasil belajar

2. Data Hasil Penelitian

Setelah dilakukan penelitian dan pengolahan data untuk masing-masing kelas, yaitu kelas eksperimen dengan jumlah 36 siswa dan kelas kontrol dengan jumlah 36 siswa. Secara ringkas nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diperlihatkan pada tabel berikut.

Tabel 10. Nilai Statistik Pemusatan Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	N	36	36
2	Jumlah Nilai	3196	2779
3	Mean (rata-rata)	88,78	77,19
4	Median	90	75
5	Modus	90	72
6	Nilai Maksimum	94	97
7	Nilai Minimum	77	70
8	Range	17	27
9	Interval	6	6
10	Panjang Kelas Interval	3	5
11	Varians	16.463	49,711
12	Standar Deviasi	4,057	7.05

Hasil belajar kelas eksperimen dari 36 respon dan dimana dari data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa nilai maksimum yang diperoleh 94 dan Minimum 77, berada pada interval (k) 6 dan panjang kelas interval 3. Hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata hitung (M) untuk kelas eksperimen adalah 88,78 , untuk Median (Me) adalah 90, untuk Modus (Mode) adalah 90, dimana varians untuk kelas eksperimen adalah 16.463 dan standar Deviasi (Sd) kelas eksperimen sebesar 4,057.

Hasil belajar kelas kontrol dari 36 responden dimana dari data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa nilai maksimum yang diperoleh 97 dan Minimum 70, berada pada interval (k) 6 dan panjang kelas interval 5. Hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata hitung (M) untuk kelas kontrol adalah 77,19, untuk Median (Me) adalah 75, untuk modus (Mode) adalah 72, dimana varians kelas kontrol adalah 49,711, Standar Deviasi (Sd) kelas kontrol sebesar 7.05.

a. Data Hasil Belajar Pada Kelas Eksperimen

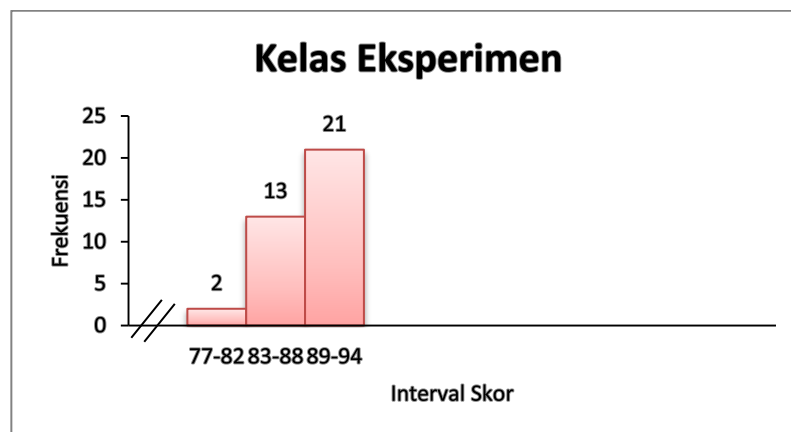
Data yang dianalisis, diperoleh dari tes hasil belajar siswa mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital yang diberikan pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol dilakukan perlakuan yang berbeda. Dimana untuk kelas eksperimen jumlah siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Inquiry* menggunakan *Google Form* adalah sebanyak 36 orang atau pada satu kelas.

Berdasarkan hasil data penelitian maka disusun distribusi frekuensi hasil belajar kelas eksperimen yang dapat dilihat pada tabel 11 dibawah ini :

Tabel 11. Distribusi frekuensi hasil belajar siswa kelas eksperimen

No	Kelas eksperimen			
	Interval Skor	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Kumulatif (%)
1	82 - 77	2	0,056	0,056
2	88 – 83	13	0,361	0,417
3	94 - 89	21	0,583	1
Jumlah		36	1	

Hasil analisis menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang memiliki frekuensi belajar paling banyak berada pada interval skor 89 – 94 yaitu 0,583%. Berdasarkan tabel diatas, dapat digambarkan grafik frekuensi perbandingan hasil belajar kelas eksperimen sebagai berikut:



Gambar 2. Histogram Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Dari gambar 2, diperoleh gambaran bahwa interval jawaban tertinggi berada pada kelas interval 89 - 94 dengan frekuensi sebesar 21 orang siswa dan interval jawaban terendah berada pada kelas interval 77 - 82 dengan frekuensi 2 orang.

b. Data Hasil Belajar Pada Kelas Kontrol

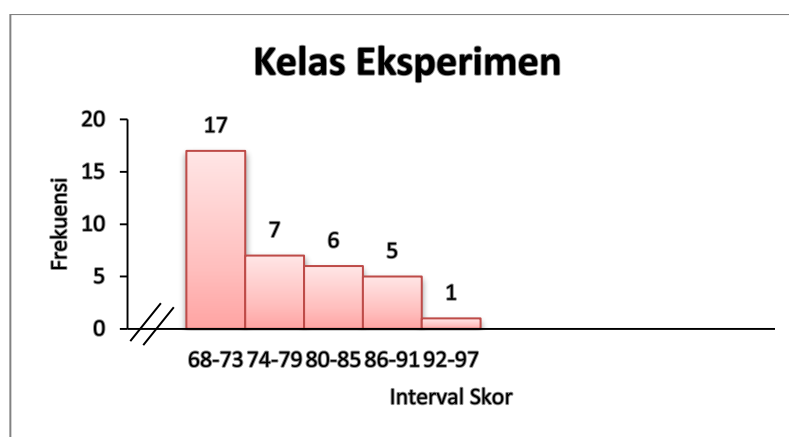
Data yang dianalisis diperoleh dari tes hasil belajar siswa mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital yang diberikan pada kelas kontrol dengan perlakuan yang berbeda. Dimana untuk kelas kontrol jumlah siswa yang belajar tanpa menggunakan model pembelajaran *Inquiry* adalah sebanyak 36 orang atau pada satu kelas.

Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dan kontrol dilakukan perlakuan berbeda, agar mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil data penelitian maka disusun distribusi frekuensi hasil belajar kelas kontrol yang dapat dilihat pada tabel 12 dibawah ini :

Tabel 12. Distribusi frekuensi hasil belajar siswa kelas Kontrol

No	Kelas Kontrol			
	Interval Skor	Frekuensi	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Kumulatif (%)
1	73 - 68	17	0,472	0,472
2	79 - 74	7	0,194	0,666
3	85 - 80	6	0,167	0,833
4	91 - 86	5	0,139	0,972
5	97 - 92	1	0,028	1
Jumlah		36	1	

Hasil analisis table diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang memiliki frekuensi belajar paling banyak berada pada interval skor 17 pada rentang interval kelas 68 - 73 yaitu pada presentase 0,0,472%. Berdasarkan tabel 12, dapat digambarkan grafik frekuensi perbandingan hasil belajar kelas kontrol sebagai berikut:

**Gambar 3. Histogram Skor Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol**

Berdasarkan gambar 3, diperoleh gambaran bahwa interval jawaban tertinggi berada pada kelas interval 68 - 73 dengan frekuensi sebesar 17 orang siswa dan interval jawaban terendah berada pada kelas interval 92 - 97 frekuensi sebesar 1 orang.

Berdasarkan tabel 11 dan tabel 12, untuk hasil belajar pada kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat bahwa rata-rata nilai hasil belajar kelas eksperimen (88,78) dan rata-rata nilai hasil belajar kelas kontrol (77,19), dimana nilai rata-rata yang diperoleh antara kelas eksperimen dan kontrol terdapat perbedaan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil tes kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan memiliki rata-rata hasil belajar yang berbeda secara signifikan. Dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Inquiry* menggunakan *Google Form* dapat meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

B. Uji Prasyarat Analisis Data

Sebelum uji hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap sampel. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diolah berasal dari data yang berdistribusi normal atau tidak. Sedangkan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data berasal dari kelompok yang homogen antara kelas eksperimen dan kontrol.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diolah berasal dari data yang berdistribusi normal atau tidak, sehingga dapat digunakan analisis dengan menggunakan *Liliefors*. Data yang digunakan untuk uji normalitas ini adalah nilai tes akhir yang digunakan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Nilai dari tes akhir ini merupakan data terakhir yang diperoleh dalam penelitian adalah data tes akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol diolah untuk menentukan uji normalitas. Pada analisis uji normalitas ini, peneliti menggunakan uji normalitas yang dikenal dengan nama uji *Liliefors*. Berdasarkan uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh harga L_0 dan L_t pada taraf nyata 0,05 untuk $n > 36$ pada tabel 13. Berikut ini hasil perhitungan uji normalitas pada kedua sampel:

Tabel 13. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelas	n	α	L_{hitung} (L_0)	L_{tabel} (L_t)	Kesimpulan
Eksperimen	36	0,05	0,0395	0,1477	$L_0 < L_t$ Distribusi normal
Kontrol	36	0,05	0,0451	0,1477	

Berdasarkan tabel 13, perhitungan uji Normalitas terlihat kelas eksperimen L_{hitung} 0,0395 lebih kecil dari L_{tabel} 0,1477 untuk α 0,05 dan kelas kontrol L_{hitung} 0,0451 lebih kecil dari L_{tabel} 0,1477 untuk α 0,05. Ini terlihat bahwa data kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal. Data lengkap dapat dilihat pada lampiran 24 dan lampiran 25 halaman 142 dan 143.

2. Uji Homogenitas

Persyaratan analisis yang berikutnya adalah uji homogenitas varians. Uji homogenitas varians dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel penelitian berasal dari populasi yang bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas pada dua kelompok perlakuan dilakukan dengan menggunakan statistik F untuk menghitung F ratio dengan cara membagi

varians terbesar dengan varians terkecil. Kriteria yang digunakan adalah kelompok homogen bila F_{hitung} lebih kecil dari pada F_{tabel} . Ringkasan hasil perhitungan uji homogenitas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 14. Uji Homogenitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas	N	dk	α	F_h	F_t	Kesimpulan
1	Eksperimen	36	35	0,05	1,74	1,76	$F_{hitung} < F_{tabel}$ Varians Homogen
2	Kontrol	36	35				

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa dalam kelompok perlakuan diketahui varians (S_2^2) terbesar adalah 7,05 dan varians terkecil (S_1^2) adalah 4,057. Dengan membagikan kedua angka tersebut diperoleh indeks homogenitas varians antara dua kelompok yang diuji dan nilai dk pembilang 35 dan dk penyebut 35. Nilai F_{hitung} sebesar 1,74 dan F_{tabel} 1,76. Dengan demikian $F_{hitung} < F_{tabel}$, yang berarti dapat dinyatakan bahwa dua kelompok yang diuji tidak bersifat homogen. Data lengkap dapat dilihat pada lampiran 26 halaman 144.

3. Uji Hipotesis

Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai titik awal yang relatif sama. Selanjutnya kelompok eksperimen diberi perlakuan tertentu dengan menggunakan model pembelajaran *Inquiry* menggunakan *Google Form*, sedangkan kelompok kontrol diberi pembelajaran konvensional. Setelah kelas eksperimen dan kelas kontrol melakukan tes, maka dilakukan uji normalitas dan homogenitas yang hasil keduanya berdistribusi normal dan homogen.

Pengujian hipotesis dilakukan pada data hasil belajar yang diuji menggunakan uji dua pihak dengan cara membandingkan rata-rata selisih nilai hasil belajar antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Inquiry* menggunakan *Google Form* dan siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Secara ringkas hasil perhitungan uji hipotesis hasil penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 15. Uji Hipotesis Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Kelas	N	X	S	dk	t_h	t_t	Kesimpulan
1	Eksperimen	36	88,18	16,463	70	4,889	2,381	$t_{hitung} > t_{tabel}$ H_a Diterima
2	Kontrol	36	77,19	49,711				

Hasil pengujian pada taraf signifikansi α 0.05 (taraf kepercayaan 95%) diperoleh $t_{hitung} = 4,889$ dan $t_{tabel} = 2,381$ sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,889 > 2,381$). Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan menggunakan uji dua pihak (*two tail test*) maka hipotesis diterima, dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diberi model pembelajaran *Inquiry* menggunakan *Google Form* terhadap hasil belajar mata pelajaran simulasi komunikasi dan digital siswa kelas x SMKN Negeri 9 Padang semester ganjil tahun ajaran 2018/2019. Data lengkap dapat dilihat pada lampiran 27 halaman 145.

C. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan pada bulan November sampai bulan Desember 2018 pada siswa kelas X Kuliner di SMK Negeri 9 Padang semester ganjil

tahun ajaran 2018/2019, keberhasilannya dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan menggunakan rumus uji t, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga dapat dikatakan hipotesis yang diajukan telah diterima. Dapat dikatakan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Inquiry* menggunakan *Google Form* lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan model konvensional pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X di SMKN 9 Padang semester ganjil tahun ajaran 2018/2019. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 88,78 dan kelas kontrol yaitu 77,19. Maka dapat dilihat terdapat perbedaan hasil belajar yang cukup berarti antara kelas eksperimen dan kontrol.

Hasil penelitian dalam pembahasan ini sejalan dengan penelitian relevan yang telah dilakukan oleh Yellia Fitri, (2011) dalam penelitiannya “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengolaan Informasi (KKPI) Kelas X di SMKN Nusantara Padang Tahun Pelajaran 2014/2015”. Hal ini sejalan dengan Riti Novalia (2016), dimana hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap hasil belajar pada mata pelajaran mendiagnosis permasalahan pengoperasian *PC* dan periferal komputer.

Dari hasil pengujian normalitas kelas eksperimen diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,130 < 0,162$) untuk $\alpha 0,05$, dan kelas kontrol diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,097 < 0,126$) untuk $\alpha 0,05$, maka data kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil pengujian homogenitas data dari kedua kelompok

pada $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga diperoleh $h F_{hitung} < F_{tabel}$, $(0,895 < 1,90)$ untuk α 0,05. Sedangkan, pada pengujian hipotesis dengan t-test diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ untuk α 0,05 yaitu $(4,025 > 2,000)$. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu penelitian sebelumnya memiliki rata-rata kelas eksperimen yaitu 82,10 dan penggunaan teknologi berupa android disekolah belum terlalu populer dan tidak banyak yang memanfaatkannya sebagai media pembelajaran, sedangkan pada penelitian kali ini rata-rata kelas eksperimen yaitu 88,78 dan dimana penggunaan android dilingkungan sekolah sudah menjadi hal yang biasa. Android telah menjadi bagian dari media pembelajaran disekolah yang banyak dimanfaatkan oleh pendidik. Dalam penelitian ini juga menerapkan pemanfaatan *Google Form* sebagai salah satu fasilitas *Google* yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi pembelajaran yang tidak digunakan oleh peneliti sebelumnya, maka dapat dilihat terdapat peningkatan hasil belajar penelitian sebelumnya memiliki rata-rata kelas eksperimen yaitu 82,10 dan penelitian sekarang rata-rata kelas eksperimen yaitu 88,78.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Inquiry* menggunakan *Google Form* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X SMKN 9 Padang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan pada siswa kelas X Kuliner di SMK N 9 Padang semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019 pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara menggunakan model pembelajaran *Inquiry* menggunakan *Google Form* terhadap hasil belajar mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi digital kelas X Kuliner SMK N 9 Padang semester ganjil tahun ajaran 2018/2019. Hal ini terlihat dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan menggunakan rumus uji t, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,889 > 2,381$). Sehingga dapat dikatakan hipotesis yang diajukan telah diterima. Hal tersebut diperkuat lagi dengan perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dimana kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 88,78 sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 77,19. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis H_1 pada penelitian ini diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti perlu memberikan beberapa saran yang terkait dengan hasil penelitian, adalah sebagai berikut ;

1. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi peneliti sebagai calon guru untuk menggali kemampuan menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif.

2. Bagi siswa, diharapkan dapat belajar lebih aktif sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan.
3. Bagi guru, dapat menjadikan pembelajaran *Inquiry* menggunakan *Google Form* sebagai alternatif penggunaan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas.
4. Model pembelajaran *Inquiry* menggunakan *Google Form* tidak hanya dapat diterapkan pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital saja, tetapi juga bisa pada mata pelajaran yang lainnya dan sekaligus sebagai bahan bacaan bagi mahasiswa yang ingin mengkaji tentang model pembelajaran *Inquiry* menggunakan *Google Form* terhadap hasil belajar khususnya mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Cahaya, K. R., Ilham, P. P., Heri, A. N., Aggry, T., Bagiono, D., Karyana. 2017. *Bahan Ajar Simulasi Dan Komunikasi Digital Bagian 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK
- Farida Nursyahida. 2012. *Penelitian Eksperimen*. Diakses pada 31 Oktober 2018
- Hamdan Husein Batubara. 2016. *Penggunaan Google Form Sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen Di Prodi PGMI Uniska Muhammad Arsyad Al Banjari*. Banjarmasin: Universitas Islam Kalimantan MAB
Diakses pada 17 Oktober 2018
- <http://spssindonesia.com>. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS* (Dr. Imam Ghozali). Diakses 3 Januari 2019 18.00
- Munawaroh. 2018. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Think Pair and Share Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Rancang Bangun Jaringan Kelas XII Jurusan teknik Komputer Jaringan SMK Negeri 2 Padang semester Genap Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi .Padang : Universitas Putra Indonesia YPTK
- Nur Aisyah Jamil. 2007. *Teknik Sampling*. Yogyakarta: Jurnal Diakses pada 1 November 2018
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Suid AB, M.Nasir Yusuf, Nurhayati. 2016. *Pengaruh Metode Pembelajaran Inkuiri pada Subtema Gerak Dan Gaya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 16 Banda Aceh*. Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala
Diakses pada 7 Oktober 2018
- [strategi-pembelajaran-inkuiripdf.pdf](#) Diakses pada 15 oktober 2018
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Yellia Fitri. 2015. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Kelas X SMK Nusantara Padang Tahun Ajar 2014/2015*. Skripsi .Padang : Universitas Putra Indonesia YPTK
- Riti Novalia. 2016. *Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing (Guided Inquiry) Terhadap Hasil Belajar Mendiagnosis Permasalahan Pengoperasian Pc dan Periperal Komputer Siswa Kelas X Jurusan TKJ di SMK Negeri 1 Sintuk Toboh Gadang*. Skripsi. Padang : Universitas Putra Indonesia YPTK

**SILABUS MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL
(DASAR PROGRAM KEAHLIAN JASA BOGA DAN AKOMODASI PERHOTELAN)**

Nama Sekolah : SMK Negeri 9 Padang
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas : X (Sepuluh)
Alokasi Waktu : 12 Jam

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
3.1 Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide. 4.3 Membuat slide untuk presentasi.	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian perangkat lunak penyaji presentasi • Pengenalan aplikasi <i>Microsoft PowerPoint</i> • Pengenalan komponen-komponen aplikasi penyaji presentasi <i>Microsoft PowerPoint</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian perangkat lunak penyaji presentasi • Menjelaskan aplikasi pembuat presentasi <i>Microsoft PowerPoint</i> • Menjelaskan komponen-komponen aplikasi penyaji presentasi <i>Microsoft PowerPoint</i> • Mengoperasikan aplikasi penyaji presentasi <i>Microsoft PowerPoint</i> • Mendesain dokumen presentasi menggunakan <i>Microsoft PowerPoint</i>
3.2 Menerapkan teknik presentasi yang efektif 4.4 Melakukan presentasi yang efektif	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik-teknik presentasi yang efektif. • Mendemostrasikan presentasi yang efektif 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan teknik-teknik presentasi yang efektif. • Mendemonstrasikan pembuatan presentasi yang efektif • Menampilkan presentasi yang efektif

LAMPIRAN 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS EKSPERIMEN

TAHUN AJARAN 2018/2019

Nama Sekolah : SMK Negeri 9 Padang
 Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
 Kelas/Semester : X/1
 Alokasi Waktu : 3 x 45 menit
 Pertemuan : 1 (satu)

Handwritten signature and date:
 Ace Penelitian
 10/11 2018

A. Kompetensi Inti

KI 3: Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1. Memahami nilai nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 1.2. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.
- 1.3. Mengamalkan nilai nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.
- 1.4. Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide.
- 1.5. Membuat slide untuk presentasi.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1.4 Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide.

1.4.1 Mengkonsepkan pengetahuan pemformatan dokumen melalui perangkat lunak penyaji presentasi.

1.4.2 Mengklasifikasikan pengetahuan mengenai tool pemformatan dokumen melalui perangkat lunak penyaji presentasi.

1.4.3 Menggali pengetahuan pemformatan dokumen melalui perangkat lunak penyaji presentasi.

D. Tujuan Pembelajaran

1.4 Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide. Setelah berdiskusi dan menggali informasi diharapkan peserta didik dapat :

1. Menyebutkan konsep pengetahuan pemformatan dokumen melalui perangkat lunak penyaji presentasi.
2. Mengklasifikasikan pengetahuan mengenai macam-macam pemformatan dokumen melalui perangkat lunak penyaji presentasi.
3. Menggali pengetahuan mengenai pemformatan dokumen melalui perangkat lunak penyaji presentasi

E. Materi Pembelajaran

1.4 Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide.

1. Pengertian perangkat lunak penyaji presentasi.
2. Macam-macam perangkat lunak penyaji presentasi.
3. Menjelaskan fitur-fitur yang ada dalam *microsoft power point*

F. Pendekatan, Model, dan Metode

4. Strategi : SPI
5. Pendekatan : Saintifik
6. Model : *Inquiry Learning*
7. Metode : Diskusi
: Demonstrasi
: Praktek

G. Alat, bahan, media dan sumber belajar

Alat : Lcd, perangkat komputer

Media : Power Point

Sumber : Fasilitas internet

H. Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
PENDAHULUAN	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik merespon salam serta mengekspresikan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan melalui interaksi simpatik dan empatik. • Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa • Guru mengecek kehadiran peserta didik, dan meminta peserta menyiapkan peralatan yang diperlukan. • Guru mengapersespsi/mengulang kembali materi yang telah disampaikan dalam pertemuan sebelumnya. • Peserta didik menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. • Peserta didik menerima informasi kompetensi, materi, indikator, dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 		15 menit
INTI	Sintak Model	Deskripsi	90 menit
	Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengkondisikan agar siswa siap melaksanakan proses pembelajaran 	
	Merumuskan Masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta peserta didik untuk menyebutkan Peserta didik menyebutkan macam-macam 	

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
		perangkat lunak pengolah presentasi.	
	Merumuskan Hipotesis	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bertanya jawab tentang perangkat lunak pengolah presentasi 	
	Mengumpulkan Data	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencari berbagai informasi tentang perangkat lunak pengolah presentasi 	
	Menguji Hipotesis	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan peserta didik untuk menilai hasil diskusi • Peserta didik menilai hasil diskusi • Guru memberikan link tugas kepada peserta didik, yang dapat diakses dan terhubung ke <i>Google Form</i> tentang perangkat lunak pengolah presentasi • Peserta didik dapat melihat dan mengetahui nilai tugas yang baru saja dikerjakan 	
	Merumuskan Kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan masing-masing kelompok untuk menyajikan hasil diskusi • Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi 	

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
		<p>didepan kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik lain dan guru memberikan tanggapan terhadap presentasi. • Peserta didik memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan. 	
PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran. • Peserta didik bersama guru melaksanakan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. • Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan menanamkan nilai pada peserta didik. • Peserta didik dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. • Guru mengucapkan salam penutup. 		25 menit

I. Penilaian

1. Tes Praktek
2. KKM pada sekolah untuk mapel Simulasi dan Komunikasi Digital adalah 75
3. Penilaian siswa mempresentasikan dan mengerjakan tugas yang dilaksanakan

Padang, November 2018

Guru Mata Pelajaran

Nurul Qamariah

15101156110018

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS EKSPERIMEN
TAHUN AJARAN 2018/2019

Nama Sekolah : SMK Negeri 9 Padang
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas/Semester : X /1
Alokasi Waktu : 3 x 45 menit
Pertemuan : 2 (dua)

A. Kompetensi Inti

KI 3: Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 1.2. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.
- 1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.
- 1.4. Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide.
- 1.5. Membuat slide untuk presentasi.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1.5 Membuat slide untuk presentasi.

1.5.1 Mendesain dokumen melalui perangkat lunak penyaji presentasi.

D. Tujuan Pembelajaran

1.5 Membuat slide untuk presentasi. Setelah berdiskusi dan menggali informasi diharapkan peserta didik dapat :

1. Mendesain dokumen melalui perangkat lunak penyaji presentasi.

E. Materi Pembejarian

1.5 Membuat slide untuk presentasi.

1. Mendemonstrasikan langkah-langkah desain dokumen melalui perangkat lunak penyaji presentasi

F. Pendekatan, Model, dan Metode

1. Strategi : SPI
2. Pendekatan : Saintifik
3. Model : *Inquiry Learning*
4. Metode : Diskusi
: Demostrasi
: Praktek

G. Alat, bahan, media dan sumber belajar

Alat : Lcd, perangkat komputer

Media : Power Point

Sumber : Fasilitas internet

H. Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
PENDAHULUAN	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik merespon salam serta mengekspresikan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan melalui interaksi simpatik dan empatik. • Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa • Guru mengecek kehadiran peserta didik, dan meminta peserta menyiapkan peralatan yang diperlukan. 	15 menit

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengapervespsi/mengulang kembali materi yang telah disampaikan dalam pertemuan sebelumnya. • Peserta didik menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. • Peserta didik menerima informasi kompetensi, materi, indikator, dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 		
INTI	Sintak Model	Deskripsi	90 menit
	Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengkondisikan agar siswa siap melaksanakan proses pembelajaran • Guru menjelaskan topik, tujuan, dan hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai oleh siswa 	
	Merumuskan Masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta peserta didik untuk menyebutkan macam-macam perangkat lunak pengolah presentasi. 	
	Merumuskan Hipotesis	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bertanya jawab tentang perangkat lunak pengolah presentasi 	
	Mengumpulkan Data	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencari berbagai informasi tentang perangkat lunak pengolah presentasi 	

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
	Menguji Hipotesis	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan peserta didik untuk menilai hasil diskusi • Peserta didik menilai hasil diskusi 	
	Merumuskan Kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan masing-masing kelompok untuk menyajikan hasil diskusi • Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas • Peserta didik lain dan guru memberikan tanggapan terhadap presentasi. • Peserta didik memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan. 	
PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran. • Peserta didik bersama guru melaksanakan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. • Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan menanamkan nilai pada peserta didik. • Peserta didik dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. • Guru mengucapkan salam penutup. 		25 menit

I. Penilaian

1. Tes **Praktek**
2. KKM pada sekolah untuk mapel Simulasi dan Komunikasi Digital adalah 75
3. Penilaian siswa mempresentasikan dan mengerjakan tugas yang dilaksanakan

Padang, November 2018

Guru Mata Pelajaran

Nurul Qamariah

15101156110018

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS EKSPERIMEN
TAHUN AJARAN 2018/2019

Nama Sekolah : SMK Negeri 9 Padang
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas/Semester : X /1
Alokasi Waktu : 3 x 45 menit
Pertemuan : 3 (tiga)

A. Kompetensi Inti

KI 3: Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 1.2. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.
- 1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.
- 1.4. Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide.
- 1.5. Membuat slide untuk presentasi.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1.5 Membuat slide untuk presentasi.

1.5.2 Menyajikan hasil pemformatan dokumen melalui perangkat lunak penyaji presentasi.

D. Tujuan Pembelajaran

1.5 Membuat slide untuk presentasi. Setelah berdiskusi dan menggali informasi diharapkan peserta didik dapat :

1. Menyajikan hasil pemformatan dokumen melalui perangkat lunak penyaji presentasi.

E. Materi Pembelajaran

1.5 Membuat slide untuk presentasi.

1. Menampilkan hasil pemformatan dokumen melalui perangkat lunak penyaji presentasi

F. Pendekatan, Model, dan Metode

1. Strategi : SPI
2. Pendekatan : Saintifik
3. Model : *Inquiry Learning*
4. Metode : Diskusi
: Demonstrasi
: Praktek

G. Alat, bahan, media dan sumber belajar

Alat : Lcd, perangkat komputer

Media : Power Point

Sumber : Fasilitas internet

H. Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
PENDAHULUAN	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik merespon salam serta mengekspresikan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan melalui interaksi simpatik dan empatik. • Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa 	15 menit

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengecek kehadiran peserta didik, dan meminta peserta menyiapkan peralatan yang diperlukan. • Guru mengapersespsi/mengulang kembali materi yang telah disampaikan dalam pertemuan sebelumnya. • Peserta didik menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. • Peserta didik menerima informasi kompetensi, materi, indikator, dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 		
INTI	Sintak Model	Deskripsi	90 menit
	Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengkondisikan agar siswa siap melaksanakan proses pembelajaran 	
	Merumuskan Masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta peserta didik untuk menyebutkan macam-macam perangkat lunak pengolah presentasi. 	
	Merumuskan Hipotesis	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bertanya jawab tentang perangkat lunak pengolah presentasi 	
	Mengumpulkan Data	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencari berbagai informasi tentang perangkat lunak pengolah presentasi 	
	Menguji Hipotesis	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan peserta didik untuk menilai hasil diskusi 	

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
		<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menilai hasil diskusi 	
	Merumuskan Kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan masing-masing kelompok untuk menyajikan hasil diskusi • Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas • Peserta didik lain dan guru memberikan tanggapan terhadap presentasi. • Peserta didik memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan. 	
PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran. • Peserta didik bersama guru melaksanakan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. • Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan menanamkan nilai pada peserta didik. • Peserta didik dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. • Guru mengucapkan salam penutup. 		25 menit

I. Penilaian

1. Tes **Praktek**

2. KKM pada sekolah untuk mapel Simulasi dan Komunikasi Digital adalah

3. Penilaian siswa mempresentasikan dan mengerjakan tugas yang dilaksanakan

Padang, November 2018

Guru Mata Pelajaran

Nurul Qamariah

15101156110018

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS EKSPERIMEN**TAHUN AJARAN 2018/2019**

Nama Sekolah : SMK Negeri 9 Padang
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas/Semester : X /1
Alokasi Waktu : 3 x 45 menit
Pertemuan : 4 (empat)

A. Kompetensi Inti

KI 3: Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1. Memahami nilai nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 1.2. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.
- 1.3. Mengamalkan nilai nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.
- 1.4. Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide.
- 1.5. Membuat slide untuk presentasi.
- 1.6. Menerapkan teknik presentasi yang efektif

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1.6 Menerapkan teknik presentasi yang efektif

- 1.6.1 Menelaah teknik presentasi yang efektif.
- 1.6.2 Menemukan teknik presentasi yang efektif.
- 1.6.3 Menyimpulkan teknik presentasi yang efektif.

D. Tujuan Pembelajaran

1.6 Menerapkan teknik presentasi yang efektif

1. Menemukan teknik presentasi yang efektif.
2. Menyimpulkan teknik presentasi yang efektif

E. Materi Pembelajaran

1. Menerapkan teknik presentasi yang efektif

F. Pendekatan, Model, dan Metode

1. Strategi : SPI
2. Pendekatan : Saintifik
3. Model : *Inquiry Learning*
4. Metode : Diskusi
: Demonstrasi
: Praktek

G. Alat, bahan, media dan sumber belajar

- Alat : Lcd, perangkat komputer
Media : Power Point
Sumber : Fasilitas internet

H. Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
PENDAHULUAN	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik merespon salam serta mengekspresikan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan melalui interaksi simpatik dan empatik. • Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa • Guru mengecek kehadiran peserta didik, dan meminta peserta menyiapkan peralatan yang diperlukan. • Guru mengapersespsi/mengulang kembali 	15 menit

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
	materi yang telah disampaikan dalam pertemuan sebelumnya. <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. • Peserta didik menerima informasi kompetensi, materi, indikator, dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 		
INTI	Sintak Model	Deskripsi	90 menit
	Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengkondisikan agar siswa siap melaksanakan proses pembelajaran 	
	Merumuskan Masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta peserta didik untuk menyebutkan teknik presentasi yang efektif 	
	Merumuskan Hipotesis	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bertanya jawab tentang teknik presentasi yang efektif 	
	Mengumpulkan Data	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencari berbagai informasi tentang teknik presentasi yang efektif 	
	Menguji Hipotesis	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan peserta didik untuk menilai hasil diskusi • Peserta didik menilai hasil diskusi • Guru memberikan link tugas kepada peserta didik, yang 	

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
		<p>dapat diakses dan terhubung ke <i>Google Form</i> tentang perangkat lunak pengola presentasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat melihat dan mengetahui nilai tugas yang baru saja dikerjakan 	
	Merumuskan Kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan masing-masing kelompok untuk menyajikan hasil diskusi • Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas • Peserta didik lain dan guru memberikan tanggapan terhadap presentasi. • Peserta didik memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan. 	
PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran. • Peserta didik bersama guru melaksanakan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. • Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan menanamkan nilai pada peserta didik. • Peserta didik dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. • Guru mengucapkan salam penutup. 		25 menit

I. Penilaian

1. Tes **Praktek**
2. KKM pada sekolah untuk mapel Simulasi dan Komunikasi Digital adalah 75
3. Penilaian siswa mempresentasikan dan mengerjakan tugas yang dilaksanakan

Padang, November 2018

Guru Mata Pelajaran

Nurul Qamariah

15101156110018

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS EKSPERIMEN
TAHUN AJARAN 2018/2019

Nama Sekolah : SMK Negeri 9 Padang
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas/Semester : X /1
Alokasi Waktu : 3 x 45 menit
Pertemuan : 5 (lima)

A. Kompetensi Inti

KI 3: Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 1.2. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.
- 1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.
- 1.4. Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide.
- 1.5. Membuat slide untuk presentasi.

1.6. Menerapkan teknik presentasi yang efektif

1.7. Melakukan presentasi yang efektif.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1.7 Melakukan presentasi yang efektif .

1.7.1 Menunjukkan konsep dengan menggunakan teknik presentasi yang efektif.

1.7.2 Menyempurnakan konsep dengan menggunakan teknik presentasi yang efektif.

D. Tujuan Pembelajaran

17 Menerapkan teknik presentasi yang efektif.

1. Menunjukkan konsep dengan menggunakan teknik presentasi yang efektif

2. Menyempurnakan konsep dengan menggunakan teknik presentasi yang efektif

E. Materi Pembelajaran

1. Menerapkan teknik presentasi yang efektif

F. Pendekatan, Model, dan Metode

1. Strategi : SPI

2. Pendekatan : Saintifik

3. Model : *Inquiry Learning*

4. Metode : Diskusi

: Demonstrasi

: Praktek

G. Alat, bahan, media dan sumber belajar

Alat : Lcd, perangkat komputer

Media : Power Point

Sumber : Fasilitas internet

H. Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
PENDAHULUAN	• Peserta didik merespon salam serta mengekspresikan nilai-nilai sosial dan	15 menit

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
	<p>kemanusiaan melalui interaksi simpatik dan empatik.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa • Guru mengecek kehadiran peserta didik, dan meminta peserta menyiapkan peralatan yang diperlukan. • Guru mengapersespsi/mengulang kembali materi yang telah disampaikan dalam pertemuan sebelumnya. • Peserta didik menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. • Peserta didik menerima informasi kompetensi, materi, indikator, dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 		
INTI	Sintak Model	Deskripsi	90 menit
	Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengkondisikan agar siswa siap melaksanakan proses pembelajaran 	
	Merumuskan Masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta peserta didik untuk mengamati demonstrasi konsep dengan menggunakan teknik presentasi yang efektif 	
	Merumuskan Hipotesis	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bertanya jawab tentang demonstrasi konsep dengan menggunakan teknik presentasi yang efektif 	
	Mengumpulkan Data	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencari berbagai 	

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
		informasi tentang demonstrasi konsep dengan menggunakan teknik presentasi yang efektif	
	Menguji Hipotesis	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan peserta didik untuk menilai hasil diskusi • Peserta didik menilai hasil diskusi • Guru memberikan link tugas kepada peserta didik, yang dapat diakses dan terhubung ke <i>Google Form</i> tentang perangkat lunak pengelola presentasi • Peserta didik dapat melihat dan mengetahui nilai tugas yang baru saja dikerjakan 	
	Merumuskan Kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan masing-masing kelompok untuk menyajikan hasil diskusi • Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas • Peserta didik lain dan guru memberikan tanggapan terhadap presentasi. • Peserta didik memperbaiki hasil 	

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
		presentasi dan membuat simpulan.	
PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran. • Peserta didik bersama guru melaksanakan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. • Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan menanamkan nilai pada peserta didik. • Peserta didik dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. • Guru mengucapkan salam penutup. 		25 menit

I. Penilaian

1. Tes **Praktek**

2. KKM pada sekolah untuk mapel Simulasi dan Komunikasi Digital adalah 75
3. Penilaian siswa mempresentasikan dan mengerjakan tugas yang dilaksanakan

Padang, November 2018

Guru Mata Pelajaran

Nurul Qamariah

15101156110018

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS KONTROL**TAHUN AJARAN 2018/2019**

Sekolah : SMKN 9 Padang
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas/Semester : X /1
Alokasi Waktu : 3 x 45 menit
Pertemuan : 1 (satu)

A. Kompetensi Inti

3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 3.5 Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.5 Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide.
 - 3.5.1 Mengkonsepkan pengetahuan pemformatan dokumen melalui perangkat lunak penyaji presentasi.
 - 3.5.2 Mengklasifikasikan pengetahuan mengenai tool pemformatan dokumen melalui perangkat lunak penyaji presentasi.
 - 3.5.3 Menggali pengetahuan pemformatan dokumen melalui perangkat

lunak penyaji presentasi.

D. Tujuan Pembelajaran

3.5 Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide. Setelah berdiskusi dan menggali informasi diharapkan peserta didik dapat :

1. Menyebutkan konsep pengetahuan pemformatan dokumen melalui perangkat lunak penyaji presentasi.
2. Mengklasifikasikan pengetahuan mengenai macam-macam pemformatan dokumen melalui perangkat lunak penyaji presentasi.
3. Menggali pengetahuan mengenai pemformatan dokumen melalui perangkat lunak penyaji presentasi

E. Materi Pembelajaran

1. Pengertian perangkat lunak penyaji presentasi
2. Macam-macam perangkat lunak penyaji presentasi

F. Pendekatan, Model, dan Metode

Pendekatan : Scaintifik

Model : Discovery Learning

Metode : Diskusi, Demonstrasi dan Praktek.

G. Alat, bahan, media dan sumber belajar

Alat : Lcd, perangkat komputer

Media : Power Point

Sumber : Fasilitas internet

H. Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
PENDAHULUAN	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik merespon salam serta mengekspresikan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan melalui interaksi simpatik dan empatik. • Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa • Guru mengecek kehadiran peserta didik, dan meminta peserta menyiapkan peralatan yang 	15 menit

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
	<p>diperlukan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengapervespsi/mengulang kembali materi yang telah disampaikan dalam pertemuan sebelumnya. • Peserta didik menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. • Peserta didik menerima informasi kompetensi, materi, indikator, dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 		
INTI	Sintak Model	Deskripsi	110 menit
	Pemberian stimulus terhadap peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta peserta didik untuk menyebutkan Peserta didik menyebutkan macam-macam perangkat lunak pengolah presentasi. 	
	Identifikasi Masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bertanya jawab tentang perangkat lunak pengolah presentasi 	
	Pengumpulan Data	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencari berbagai informasi tentang perangkat lunak pengolah presentasi 	
	Pembuktian	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan peserta didik untuk menilai hasil diskusi • Peserta didik menilai hasil diskusi 	
Menarik kesimpulan/ generalisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan masing-masing kelompok untuk menyajikan hasil diskusi • Peserta didik 		

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
		<p>mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik lain dan guru memberikan tanggapan terhadap presentasi. • Peserta didik memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan. 	
PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran. • Peserta didik bersama guru melaksanakan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. • Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan menanamkan nilai pada peserta didik. • Peserta didik dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. • Guru mengucapkan salam penutup. 		15 menit

I. Penilaian

1. Tes **Praktek**

2. KKM pada sekolah untuk mapel Simulasi dan Komunikasi Digital adalah 75
3. Penilaian siswa mempresentasikan dan mengerjakan tugas yang dilaksanakan

Padang, November 2018

Guru Mata Pelajaran

Nurul Qamariah

15101156110018

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS KONTROL**TAHUN AJARAN 2018/2019**

Sekolah : SMK Negeri 9 Padang
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas/Semester : X /1
Alokasi Waktu : 3 x 45 menit
Pertemuan : 2 (dua)

A. Kompetensi Inti

3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

3.6 Membuat slide untuk presentasi.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.6 Membuat slide untuk presentasi.

3.6.1 Mendesain dokumen melalui perangkat lunak penyaji presentasi.

D. Tujuan Pembelajaran.

3.6 Membuat slide untuk presentasi. Setelah mempraktikkan dan menggali informasi diharapkan peserta didik dapat :

1. Mendesain dokumen melalui perangkat lunak penyaji presentasi

E. Materi Pembelajaran

1. Mendemonstrasikan langkah-langkah desain dokumen melalui perangkat lunak penyaji presentasi.

F. Pendekatan, Model, dan Metode

Pendekatan : Scaintifik
 Model : Discovery Learning
 Metode : Diskusi, Demostrasi dan Praktek.

G. Alat, bahan, media dan sumber belajar

Alat : Lcd, perangkat komputer
 Media : Power Point
 Sumber : Fasilitas internet

H. Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
PENDAHULUAN	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik merespon salam serta mengekspresikan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan melalui interaksi simpatik dan empatik. • Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa • Guru mengecek kehadiran peserta didik, dan meminta peserta menyiapkan peralatan yang diperlukan. • Guru mengapersespsi/mengulang kembali materi yang telah disampaikan dalam pertemuan sebelumnya. • Peserta didik menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. • Peserta didik menerima informasi kompetensi, materi, indikator, dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 		15 menit
INTI	Sintak Model	Deskripsi	110 menit
	Pemberian stimulus terhadap peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta peserta didik untuk menyebutkan macam-macam perangkat lunak pengolah presentasi. 	

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
	Identifikasi Masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bertanya jawab tentang perangkat lunak pengolahan presentasi 	
	Pengumpulan Data	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencari berbagai informasi tentang macam-macam perangkat lunak pengolahan presentasi 	
	Pembuktian	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan peserta didik untuk menilai hasil diskusi • Peserta didik menilai hasil diskusi 	
	Menarik kesimpulan/generalisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan masing-masing kelompok untuk menyajikan hasil diskusi • Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas • Peserta didik lain dan guru memberikan tanggapan terhadap presentasi. • Peserta didik memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan. 	
PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran. • Peserta didik bersama guru melaksanakan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. • Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan menanamkan nilai pada peserta didik. 		15 menit

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. • Guru mengucapkan salam penutup. 	

I. Penilaian

1. Tes Praktek

2. KKM pada sekolah untuk mapel Simulasi dan Komunikasi Digital adalah 75
3. Penilaian siswa mempresentasikan dan mengerjakan tugas yang dilaksanakan

Padang, November 2018

Guru Mata Pelajaran

Nurul Qamariah

15101156110018

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS KONTROL

TAHUN AJARAN 2018/2019

Nama Sekolah : SMK Negeri 9 Padang
 Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
 Kelas/Semester : X /1
 Alokasi Waktu : 3 x 45 menit
 Pertemuan : 3 (tiga)

A. Kompetensi Inti

3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

3.7 Membuat slide untuk presentasi.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.7.1 Menyajikan hasil pemformatan dokumen melalui perangkat lunak penyaji presentasi.

D. Tujuan Pembelajaran

3.7 Membuat slide untuk presentasi. Setelah mempraktikkan dan menggali informasi diharapkan peserta didik dapat :

1. Menyajikan hasil pemformatan dokumen melalui perangkat lunak penyaji presentasi

E. Materi Pembelajaran

1. Menampilkan hasil pemformatan dokumen melalui perangkat lunak penyaji presentasi.

F. Pendekatan, Model, dan Metode

- Pendekatan : Scaintifik
 Model : Discovery Learning
 Metode : Diskusi, Demostrasi dan Praktek.

G. Alat, bahan, media dan sumber belajar

- Alat : Lcd, perangkat komputer
 Media : Power Point
 Sumber : Fasilitas internet

H. Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
PENDAHULUAN	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik merespon salam serta mengekspresikan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan melalui interaksi simpatik dan empatik. • Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa • Guru mengecek kehadiran peserta didik, dan meminta peserta menyiapkan peralatan yang diperlukan. • Guru mengapersespsi/mengulang kembali materi yang telah disampaikan dalam pertemuan sebelumnya. • Peserta didik menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. • Peserta didik menerima informasi kompetensi, materi, indikator, dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 		15 menit
INTI	Sintak Model	Deskripsi Kegiatan	105 menit
	Pemberian stimulus terhadap peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta peserta didik untuk menyebutkan macam-macam perangkat lunak pengolah presentasi. 	

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
	Identifikasi Masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bertanya jawab tentang fungsi-perangkat lunak pengolahan presentasi 	
	Pengumpulan Data	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencari berbagai informasi tentang fungsi-fungsi perangkat lunak pengolahan presentasi 	
	Pembuktian	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan peserta didik untuk menilai hasil diskusi • Peserta didik menilai hasil diskusi 	
	Menarik kesimpulan/generalisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan masing-masing kelompok untuk menyajikan hasil diskusi • Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas • Peserta didik lain dan guru memberikan tanggapan terhadap presentasi. • Peserta didik memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan. 	
PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran. • Peserta didik bersama guru melaksanakan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. • Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar 		15 menit

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
	dan menanamkan nilai pada peserta didik. <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. • Guru mengucapkan salam penutup. 	

I. Penilaian

1. Tes *Praktek*

2. KKM pada sekolah untuk mapel Simulasi dan Komunikasi Digital adalah 75
3. Penilaian siswa mempresentasikan dan mengerjakan tugas yang dilaksanakan

Padang, November 2018

Guru Mata Pelajaran

Nurul Qamariah

15101156110018

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS KONTROL**TAHUN AJARAN 2018/2019**

Nama Sekolah : SMK Negeri 9 Padang
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas/Semester : X /1
Alokasi Waktu : 3 x 45 menit
Pertemuan : 4 (empat)

A. Kompetensi Inti

3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

3.8 Menerapkan teknik presentasi yang efektif.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.8 Menerapkan teknik presentasi yang efektif

- 3.8.1** Menelaah teknik presentasi yang efektif.
- 3.8.2 Menemukan teknik presentasi yang efektif.
- 3.8.3 Menyimpulkan teknik presentasi yang efektif.

D. Tujuan Pembelajaran

3.8 Menerapkan teknik presentasi yang efektif. Setelah berdiskusi dan menggali informasi diharapkan peserta didik dapat :

1. Menemukan teknik presentasi yang efektif.
2. Menyimpulkan teknik presentasi yang efektif.

E. Materi Pembelajaran

1. Menjelaskan teknik-teknik presentasi yang efektif.

F. Pendekatan, Model, dan Metode

Pendekatan : Scaintifik
 Model : Discovery Learning
 Metode : Diskusi, Demonstrasi, Praktek.

G. Alat, bahan, media dan sumber belajar

Alat : Lcd, perangkat komputer
 Media : Power Point
 Sumber : Fasilitas internet

H. Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
PENDAHULUAN	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik merespon salam serta mengekspresikan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan melalui interaksi simpatik dan empatik. • Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa • Guru mengecek kehadiran peserta didik, dan meminta peserta menyiapkan peralatan yang diperlukan. • Guru mengapersespsi/mengulang kembali materi yang telah disampaikan dalam pertemuan sebelumnya. • Peserta didik menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. • Peserta didik menerima informasi kompetensi, materi, indikator, dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 		15 menit
INTI	Sintak Model	Deskripsi	110 menit
	Pemberian stimulus terhadap peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta peserta didik untuk menyebutkan teknik presentasi yang efektif. 	

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
	Indentifikasi Masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bertanya jawab tentang teknik presentasi yang efektif 	
	Pengumpulan Data	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencari berbagai informasi tentang teknik presentasi yang efektif 	
	Pembuktian	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan peserta didik untuk menilai hasil diskusi • Peserta didik menilai hasil diskusi 	
	Menarik kesimpulan/ generalisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan masing-masing kelompok untuk menyajikan hasil diskusi • Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas • Peserta didik lain dan guru memberikan tanggapan terhadap presentasi. • Peserta didik memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan. 	
PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran. • Peserta didik bersama guru melaksanakan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. • Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar 		15 menit

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
	dan menanamkan nilai pada peserta didik. <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. • Guru mengucapkan salam penutup. 	

I. Penilaian

1. Tes *Praktek*

2. KKM pada sekolah untuk mapel Simulasi dan Komunikasi Digital adalah 75

3. Penilaian siswa mempresentasikan dan mengerjakan tugas yang dilaksanakan

Padang, November 2018

Guru Mata Pelajaran

Nurul Qamariah

15101156110018

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELAS KONTROL**TAHUN AJARAN 2018/2019**

Nama Sekolah : SMK Negeri 9 Padang
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
Kelas/Semester : X /1
Alokasi Waktu : 3 x 45 menit
Pertemuan : 5 (lima)

A. Kompetensi Inti

3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

3.9 Melakukan presentasi yang efektif.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.9 Melakukan presentasi yang efektif.

3.9.1 Menunjukkan konsep dengan menggunakan teknik presentasi yang efektif.

3.9.2 Menyempurnakan konsep dengan menggunakan teknik presentasi yang efektif.

D. Tujuan Pembelajaran

3.9 Melakukan presentasi yang efektif. Setelah mempraktikkan dan menggali informasi diharapkan peserta didik dapat :

1. Menunjukkan konsep dengan menggunakan teknik presentasi yang efektif
2. Menyempurnakan konsep dengan menggunakan teknik presentasi yang efektif.

E. Materi Pembelajaran

1. Menjelaskan teknik-teknik presentasi yang efektif.

F. Pendekatan, Model, dan Metode

Pendekatan : Scaintifik

Model : Discovery Learning

Metode : Diskusi, Demonstrasi, Praktek.

G. Alat, bahan, media dan sumber belajar

Alat : Lcd, perangkat komputer

Media : Power Point

Sumber : Fasilitas internet

H. Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
PENDAHULUAN	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik merespon salam serta mengekspresikan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan melalui interaksi simpatik dan empatik. • Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa • Guru mengecek kehadiran peserta didik, dan meminta peserta menyiapkan peralatan yang diperlukan. • Guru mengapervespsi/mengulang kembali materi yang telah disampaikan dalam pertemuan sebelumnya. • Peserta didik menerima informasi tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. • Peserta didik menerima informasi kompetensi, materi, indikator, dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan. 		15 menit
INTI	Sintak Model	Deskripsi	110 menit
	Pemberian stimulus	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta peserta didik untuk 	

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN		ALOKASI WAKTU
	terhadap peserta didik	mengamati demonstrasi konsep dengan menggunakan teknik presentasi yang efektif.	
	Identifikasi Masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bertanya jawab tentang konsep dengan menggunakan teknik presentasi yang efektif. 	
	Pengumpulan Data	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencari berbagai informasi tentang konsep dengan menggunakan teknik presentasi yang efektif. 	
	Pembuktian	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan peserta didik untuk menilai hasil diskusi • Peserta didik menilai hasil diskusi 	
	Menarik kesimpulan/ generalisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menugaskan masing-masing kelompok untuk menyajikan hasil diskusi • Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas • Peserta didik lain dan guru memberikan tanggapan terhadap presentasi. • Peserta didik memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan. 	

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
PENUTUP	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran. • Peserta didik bersama guru melaksanakan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. • Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan menanamkan nilai pada peserta didik. • Peserta didik dan guru merencanakan tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. • Guru mengucapkan salam penutup. 	15 menit

I. Penilaian

1. Tes Praktek

2. KKM pada sekolah untuk mapel Simulasi dan Komunikasi Digital adalah 75
3. Penilaian siswa mempresentasikan dan mengerjakan tugas yang dilaksanakan

Padang, November 2018

Guru Mata Pelajaran

Nurul Qamariah

15101156110018

Soal Uji Coba
TA. 2018/2019

AV
3
12
18
acc uji coba instrumen

Hari / Tanggal :
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
Waktu : 90 Menit
Kelas : X Kuliner

Petunjuk Penyelesaian :

- Isilah nama, kelas, hari/tanggal pada soal dan lembar jawaban yang telah disediakan
- Pilihlah jawaban yang tepat dari soal objektif dibawah ini dengan memberi silang pada lembar jawaban

- Pengertian Microsoft Office Power Point adalah...
 - Merupakan tampilan utama yang akan membantu dalam mempersiapkan atau menyampaikan presentasi
 - Salah satu bentuk komunikasi yang dilakukan untuk menyampaikan suatu topik, pendapat atau informasi kepada orang lain.
 - Berfungsi untuk menjalankan slide yang sedang diakses
 - Sebuah file presentasi terdiri atas rangkaian slide yang disajikan secara runtun dengan informasi yang tersaji lebih menarik
 - Beberapa fitur yang terdiri beberapa fitur yang dapat membantu untuk mempresentasikan gagasan dan konsep
- Sebuah presentasi terdapat beberapa unsur pokok yaitu, kecuali ...
 - Pihak yang melakukan presentasi
 - Peserta presentasi
 - Media presentasi
 - Slide presentasi.
 - Perangkat presentasi
- Fitur power point yaitu Slide Navigation Pane berguna untuk...
 - Menjalankan slide yang sedang diakses pada slide pane
 - Melihat dan bekerja pada slide presentasi.
 - Menampilkan mode baca yang akan menyembunyikan perintah edit untuk memudahkan ketika diperiksa
 - Menambahkan komentar pada slide diakses
 - Menampilkan nama power point file yang sedang dibuka
- Berisi kumpulan tombol pintas yang sering digunakan untuk perintah umum adalah fungsi dari...
 - Quick Access Toolbar.
 - Ribbon
 - Slide Navigation Pane
 - Title
 - Slide pane
- Berisi kumpulan tab yang sudah disusun berdasarkan kategori tertentu adalah fungsi dari...
 - Quick Access Toolbar
 - Ribbon.
 - Slide Navigation Pane
 - Title
 - Slide Pane
- Tampilan utama slide dapat melihat dan melakukan editing pada slide yang dipilih ...
 - Quick Access Toolbar
 - Ribbon
 - Slide Navigation Pane
 - Title
 - Slide Pane.
- Langkah yang dilakukan untuk menampilkan ruler pada microsoft office adalah...
 - Review→Show→Ruler
 - Review→Document→Ruler
 - Insert→Show→Ruler
 - View→Document→Ruler
 - View→Show→Ruler.

8. Dibawah ini yang termasuk kedalam fitur-fitur microsoft office power point, kecuali ...
 - a. Title
 - b. Ruler
 - c. Page number In Slide
 - d. Play Slide Show
 - e. Name Box.
9. Perintah dari keyboard untuk melakukan cetak tebal pada tulisan di Microsoft Office Power Point adalah
 - a. Ctrl + I
 - b. Ctrl + A
 - c. Ctrl + U
 - d. Ctrl + C
 - e. Ctrl + B.
10. Perintah dari keyboard untuk melakukan cetak garis bawah pada tulisan di Microsoft Office Power Point adalah
 - a. Ctrl + I
 - b. Ctrl + A
 - c. Ctrl + U.
 - d. Ctrl + C
 - e. Ctrl + B
11. Saat melakukan presentasi terdapat beberapa unsur pokok yang harus ada untuk menunjang kelancaran presentasi yaitu, kecuali
 - a. Kelas.
 - b. Guru
 - c. Komputer
 - d. Laptop
 - e. Siswa
12. Didalm microsoft power point terdapat layout, yang berfungsi mengatur tampilan presentasi, berapakah jumlah layout yang disediakan dalam microsoft office power point 2007..
 - a. 6 macam
 - b. 5 macam
 - c. 7 macam
 - d. 8 macam
 - e. 9 macam.
13. Efek khusus yang terjadi ketika perpindahan dari satu slide ke slide lain ketika presentasi di tayangkan adalah
 - a. Slide master
 - b. Transisi.
 - c. Hyperlink
 - d. Animasi
 - e. Media
14. Fitur khusus pada power point yang digunakan untuk memodifikasi slide dan layout pada presentasi yang cepat adalah ...
 - a. Slide master.
 - b. Transisi
 - c. Hyperlink
 - d. Animasi
 - e. Media
15. Fitur yang digunakan untuk menautkan satu halaman kehalaman yang lain pada power point yang menggunakan web, email, file disebut
 - a. Slide master
 - b. Transisi
 - c. Hyperlink.
 - d. Animasi
 - e. Media
16. Pada power point dapat menambahkan animation pada teks dan objek yang berada pada placeholder yang dipilih, adalah kegunaan dari...
 - a. Slide master
 - b. Transisi
 - c. Hyperlink
 - d. Animasi.
 - e. Media
17. Power point menyediakan fitur insert yang memungkinkan untuk menjalankan, menambahkan vidio, mengatur vidio, menambah audio pada saat melakukan presentasi adalah fungsi dari fitur
 - a. Slide master
 - b. Transisi
 - c. Hyperlink
 - d. Animasi
 - e. Media.
18. Untuk membuat tulisan modifikasi dapat menggunakan fasilitas...
 - a. Word Art.
 - b. Clip Art
 - c. Change Case
 - d. Picture

- e. Font
19. Fungsi icon page number in slide adalah...
 - a. Memberi bingkai
 - b. Memberikan penomoran halaman.
 - c. Memberikan nomor di awal kalimat
 - d. Membuat cover
 - e. Memberikan font
 20. Fungsi tool shapes pada microsoft office power point adalah
 - a. Membuat gambar bentuk dasar.
 - b. Membuat huruf seni
 - c. Menyisipkan simbol matematika
 - d. Menyisipkan gambar clip art
 - e. Memberikan penomoran halaman
 21. Berikut ini mana yang merupakan langkah-langkah menyisipkan gambar di Microsoft Office Word
 - a. Home -> insert -> picture -> pilih gambar
 - b. Insert -> picture -> pilih gambar.
 - c. Home -> page layout -> picture
 - d. Home -> page borders -> picture
 - e. Insert -> picture -> pilih gambar -> insert
 22. Fungsi bold, italic, underline berturut-turut adalah
 - a. Miring, tebal, garis bawah
 - b. Garis bawah, tebal, miring
 - c. Tebal, garis bawah, miring,
 - d. Miring, garis bawah, miring
 - e. Tebal, miring, garis bawah.
 23. Dibawah ini yang merupakan contoh aplikasi bagian dari Microsoft Office, kecuali ...
 - a. Microsoft Office Word
 - b. Microsoft Office Excel
 - c. Microsoft Office Mail Merge.
 - d. Microsoft Office PowerPoint
 - e. Microsoft Office Access
 24. Untuk menggeser lembar kerja ke atas atau ke bawah menggunakan
 - a. Layout button
 - b. Scroll bar vertikal
 - c. Ruller
 - d. Scroll bar horizontal.
 - e. Ribbon
 25. Tab yang berisi ikon-ikon untuk instruksi membuat layout, reset dan section adalah
 - a. Home.
 - b. Insert
 - c. Page Layout
 - d. Reference
 - e. Mailings
 26. Langkah yang digunakan untuk membuat slide menjadi dua layout pada Slide baru adalah...
 - a. Insert→New Slide→Layout→Two Content
 - b. Home→New Slide→Layout→Two Content.
 - c. Insert→ Layout→Two Content
 - d. Home→ Layout→Two Content
 - e. B dan D benar
 27. Power point memiliki kemampuan membuat slide menjadi lebih menarik ketika pemaparan presentasi, yang dapat diedit pada fitur...
 - a. Layout
 - b. Design.
 - c. Animation
 - d. Desain latar belakang
 - e. transitions
 28. fitur khusus pada microsoft office power point yang digunakan untuk modifikasi slide dan layout pada presentasi dengan cepat adalah fungsi dari...
 - a. Slide
 - b. Slide Pane
 - c. Slide Master.
 - d. Slide Khusus
 - e. Slide Number in Slide
 29. Pada microsoft office power point kita juga dapat menambahkan hal-hal untuk membuat presentasi lebih menarik, salah satunya menambahkan logo dengan cara...
 - a. Pilih font pada slide master→tentukan jenis tulisan yang digunakan
 - b. Klik tab insert→klik picture→letakkan logo dipojok kanan layout.

- c. Klik tab insert→klik photo album→letakkan logo dipojok kanan layout Putty
- d. Klik tab insert→klik clip art→letakkan logo dipojok kanan layout
- e. Semua benar
30. Pada microsoft office power point kita juga dapat menambahkan hal-hal untuk membuat presentasi lebih menarik, salah satunya menambahkan shapes dengan cara...
- a. Klik tab insert→klik clip art→letakkan dipojok kanan layout
- b. Klik tab insert→klik Shapes→letakkan dipojok kanan layout
- c. Klik tab page layout→klik clip art→letakkan dipojok kanan layout
- d. Klik tab insert→klik shapes→letakkan dipojok kanan layout
- e. Klik tab insert→klik Shapes→pilih dua jenis.
31. Cara mengedit tampilan belakang layar pada presentasi adalah dengan cara...
- a. Klik design→klik themes→pilih yang di inginkan.
- b. Klik Animation→klik themes→pilih yang di inginkan
- c. Klik transitions→klik themes→pilih yang di inginkan
- d. Klik home→klik layout→pilih yang di inginkan
- e. Semua benar
32. Hyperlink digunakan untuk menautkan satu halaman dengan halaman yang lain. Hyperlink terdiri atas dua bagian yaitu...
- a. Web & alamat email
- b. Web page & tampilan link.
- c. Link & web
- d. Link & email
- e. Web & web page
33. Transisi adalah salah satu fitur yang terdapat didalam microsoft office power point. Berikut ini yang termasuk kedalam efek dari transisi yang paling tepat adalah...
- a. Efek menghapus
- b. Efek kedip
- c. Efek kotak
- d. A,B,C benar
- e. A,B benar.
34. Dalam pembuatan power point, kita harus melakukan dan melihat presentasi sebelu di tampilkan, cara yang digunakan untuk menampilkan power point dengan cepat adalah...
- a. F5.
- b. F4
- c. F3
- d. F2
- e. F1
35. Presentasi yang sedang ditayangkan akan memenuhi seluruh tampilan layar monitor, pada kondisi tersebut yang berfungsi untuk menayangkan slide sebelumnya adalah...
- a. Previous.
- b. Next
- c. Laser Pointer
- d. See all slide
- e. More
36. Presentasi yang sedang ditayangkan akan memenuhi seluruh tampilan layar monitor, pada kondisi tersebut yang berfungsi untuk menayangkan slide berikutnya adalah...
- a. Previous
- b. Next.
- c. Laser Pointer
- d. See all slide
- e. More
37. Presentasi yang sedang ditayangkan akan memenuhi seluruh tampilan layar monitor, pada kondisi tersebut yang berfungsi untuk menambahkan penunjuk, menyorot, dan menghapus adalah...
- a. Previous
- b. Next
- c. Laser Pointer.
- d. See all slide
- e. More

38. Presentasi yang sedang ditayangkan akan memenuhi seluruh tampilan layar monitor, pada kondisi tersebut yang berfungsi untuk menampilkan semua slide adalah...
- Previous
 - Next
 - Laser Pointer
 - See all slide.
 - More
39. Presentasi yang sedang ditayangkan akan memenuhi seluruh tampilan layar monitor, pada kondisi tersebut yang berfungsi untuk memilih pengaturan lebih lanjut adalah...
- Previous
 - Next
 - Laser Pointer
 - See all slide
 - More.
40. Fitur media yang memungkinkan untuk menjalankan berbagai jenis media pada saat melakukan presentasi adalah fungsi dari...
- Animasi
 - Vidio
 - Recording
 - Media.
 - transisi

LAMPIRAN 4

Kunci Jawaban Soal Uji Coba Penelitian

No	Jawaban
1	B
2	D
3	B
4	A
5	B
6	E
7	E
8	E
9	E
10	C
11	A
12	E
13	B
14	A
15	C
16	D
17	E
18	A
19	B
20	A

No	Jawaban
21	B
22	E
23	C
24	D
25	A
26	B
27	B
28	C
29	B
30	E
31	A
32	B
33	E
34	A
35	A
36	B
37	C
38	D
39	E
40	D

Validitas Soal Penelitian

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal Valid	Nomor Soal Tidak Valid
1	3.1 Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide	3.1.1 Pengertian perangkat lunak penyaji presentasi	1,2,12,16,23	1,2,16,23	12
		3.1.2 Pengenalan aplikasi pengolah kata <i>Microsoft Power Point</i>	3,4,5,6,11,14,15,17	3,4,11,14,17	5,6,15
2	3.2 Membuat slide presentasi	3.2.1 Pengenalan komponen-komponen aplikasi penyaji presentasi <i>Microsoft Power Point</i>	7,8,9,10,13,18,19,20,21,22,25,26,27,31	7,8,9,10,18,19,20,21,22,25,26,27,31	13
3	3.3 Menerapkan teknik presentasi yang efektif	3.3.1 Teknik presentasi yang efektif	24,28,29,30,32	24,28,29,30,32	
4	3.4 Melakukan presentasi yang efektif	3.4.1 Mendemonstrasikan presentasi yang efektif	33,34,35,36,37,38,39,40	33,34,35,36,37,39,40	38
Jumlah			40	34	6

Indeks Kesukaran Soal Uji Coba Penelitian

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Butir Soal	Cukup	Mudah
1	3.1 Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide	3.1.1 Pengertian perangkat lunak penyaji presentasi	1,2,12,16,23	1,2,12,16	23
		3.1.2 Pengenalan aplikasi pengolah kata <i>Microsoft Power Point</i>	3,4,5,6,11,14,15,17	3,5,6,11,14,17	4,15
2	3.2 Membuat slide presentasi	3.2.1 Pengenalan komponen - komponen aplikasi penyaji presentasi <i>Microsoft Power Point</i>	7,8,9,10,13,18,19,20,21,22,25,26,27,31	7,8,10,13,19,20,21,22,25,26	9,18,27,31
3	3.3 Menerapkan teknik presentasi yang efektif	3.3.1 Teknik presentasi yang efektif	24,28,29,30,32,	24,28,29,30,32,	
4	3.4 Melakukan presentasi yang efektif	3.4.1 Mendemonstrasikan presentasi yang efektif	33,34,35,36,37,38,39,40	33,34,35,36,37,39,40	38
Jumlah			40	32	8

Daya Pembeda Soal Uji Coba

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Butir Soal	Jelek	Cukup	Baik	SB	JS
1	3.1 Menganalisis fitur yang tepat untuk pembuatan slide	3.1.1 Pengertian perangkat lunak penyaji presentasi	1,2,12,16,23		1,12,23	16	2	
		3.1.2 Pengenalan aplikasi pengolah kata <i>Microsoft Power Point</i>	3,4,5,6,11,14,15,17	3,4,11,15	17	5,6,14		
2	3.2 Membuat slide presentasi	3.2.1 Pengenalan komponen-komponen aplikasi penyaji presentasi <i>Microsoft Power Point</i>	7,8,9,10,13,18,19,20,21,22,25,26,27,31	8,9,13,27	7,21,22,25	10,19,20,26,31		18
3	3.3 Menerapkan teknik presentasi yang efektif	3.3.1 Teknik presentasi yang efektif	24,28,29,30,32		24,28,32	29,30		
4	3.4 Melakukan presentasi yang efektif	3.4.1 Mendemonstrasikan presentasi yang efektif	33,34,35,36,37,38,39,40	34	35,36,38	33,37,39,40		
Jumlah			40	9	13	15	1	1

**Soal Penelitian
TA. 2018/2019**

Hari / Tanggal :
Mata Pelajaran : Simulasi dan Komunikasi Digital
Waktu : 90 Menit
Kelas : X Kuliner

Nama :

Kelas :

Petunjuk Penyelesaian :

- a. Isilah nama, kelas, hari/tanggal pada soal dan lembar jawaban yang telah disediakan
- b. Pilihlah jawaban yang tepat dari soal objektif dibawah ini dengan memberi silang pada lembar jawaban

1. Pengertian Microsoft Office Power Point adalah...
 - a. Merupakan tampilan utama yang akan membantu dalam mempersiapkan atau menyampaikan presentasi
 - b. Salah satu bentuk komunikasi yang dilakukan untuk menyampaikan suatu topik, pendapat atau informasi kepada orang lain.
 - c. Berfungsi untuk menjalankan slide yang sedang diakses
 - d. Sebuah file presentasi terdiri atas rangkaian slide yang disajikan secara runtun dengan infirmasi yang tersaji lebih menarik
 - e. Beberapa fitur yang terdiri beberapa fitur yang dapat membantu untuk mempresentasikan gagasan dan konsep
2. Sebuah presentasi terdapat beberapa unsur pokok yaitu, kecuali ...
 - a. Pihak yang melakukan presentasi
 - b. Peserta presentasi
 - c. Media presentasi
 - d. Slide presentasi.
 - e. Perangkat presentasi
3. Fitur power point yaitu Slide Navigation Pane berguna untuk...
 - a. Menjalankan slide yang sedang diakses pada slide pane
 - b. Melihat dan bekerja pada slide presentasi.
 - c. Menampilakn mode baca yang akan menyembunyikan perintah edit untuk memudahkan ketika diperiksa
 - d. Menambahkan komentar pada slide diakses
 - e. Menampilkan nama power point file yang sedang dibuka
4. Berisi kumpulan tombol pintas yang sering digunakan untuk perintah umum adalah fungsi dari...
 - a. Quick Access Toolbar.
 - b. Ribbon
 - c. Slide Navigation Pane
 - d. Title
 - e. Slide pane
5. Langkah yang dilakukan untuk menampilkan ruler pada microsoft office adalah...
 - a. Review → Show → Ruler
 - b. Review → Document → Ruler
 - c. Insert → Show → Ruler
 - d. View → Document → Ruler
 - e. View → Show → Ruler.
6. Perintah dari keyboard untuk melakukan cetak garis bawah pada tulisan di Microsoft Office Power Point adalah
 - a. Ctrl + I
 - b. Ctrl + A
 - c. Ctrl + U.
 - d. Ctrl + C
 - e. Ctrl + B

7. Saat melakukan presentasi terdapat beberapa unsur pokok yang harus ada untuk menunjang kelancaran presentasi yaitu, kecuali
 - a. Kelas.
 - b. Guru
 - c. Komputer
 - d. Laptop
 - e. Siswa
8. Fitur khusus pada power point yang digunakan untuk memodifikasi slide dan layout pada presentasi yang cepat adalah ...
 - a. Slide master.
 - b. Transisi
 - c. Hyperlink
 - d. Animasi
 - e. Media
9. Pada power point dapat menambahkan animation pada teks dan objek yang berada pada placeholder yang dipilih, adalah kegunaan dari...
 - a. Slide master
 - b. Transisi
 - c. Hyperlink
 - d. Animasi.
 - e. Media
10. Power point menyediakan fitur insert yang memungkinkan untuk menjalankan, menambahkan video, mengatur video, menambah audio pada saat melakukan presentasi adalah fungsi dari fitur
 - a. Slide master
 - b. Transisi
 - c. Hyperlink
 - d. Animasi
 - e. Media.
11. Untuk membuat tulisan modifikasi dapat menggunakan fasilitas...
 - a. Word Art.
 - b. Clip Art
 - c. Change Case
 - d. Picture
 - e. Font
12. Fungsi icon page number in slide adalah...
 - a. Memberi bingkai
 - b. Memberikan penomoran halaman.
 - c. Memberikan nomor di awal kalimat
 - d. Membuat cover
 - e. Memberikan font
13. Fungsi tool shapes pada microsoft office power point adalah ...
 - a. Membuat gambar bentuk dasar.
 - b. Membuat huruf seni
 - c. Menyisipkan simbol matematika
 - d. Menyisipkan gambar clip art
 - e. Memberikan penomoran halaman
14. Fungsi bold, italic, underline berturut-turut adalah
 - a. Miring, tebal, garis bawah
 - b. Garis bawah, tebal, miring
 - c. Tebal, garis bawah, miring,
 - d. Miring, garis bawah, miring
 - e. Tebal, miring, garis bawah.
15. Dibawah ini yang merupakan contoh aplikasi bagian dari Microsoft Office, kecuali ...
 - a. Microsoft Office Word
 - b. Microsoft Office Excel
 - c. Microsoft Office Mail Merge.
 - d. Microsoft Office PowerPoint
 - e. Microsoft Office Access
16. Untuk menggeser lembar kerja ke atas atau ke bawah menggunakan
 - a. Layout button
 - b. Scroll bar vertikal
 - c. Ruller
 - d. Scroll bar horizontal.
 - e. Ribbon
17. Tab yang berisi ikon-ikon untuk instruksi membuat layout, reset dan section adalah
 - a. Home.
 - b. Insert
 - c. Page Layout
 - d. Reference
 - e. Mailings
18. Langkah yang digunakan untuk membuat slide menjadi dua layout pada Slide baru adalah...
 - a. Insert→New Slide→Layout→Two Content
 - b. Home→New Slide→Layout→Two Content.
 - c. Insert→ Layout→Two Content
 - d. Home→ Layout→Two Content

- e. B dan D benar
19. Power point memiliki kemampuan membuat slide menjadi lebih menarik ketika pemaparan presentasi, yang dapat diedit pada fitur...
 - a. Layout
 - b. Design.
 - c. Animation
 - d. Desain latar belakang
 - e. transitions
 20. Fitur khusus pada microsoft office power point yang digunakan untuk meodifikasi slide dan layout pada presentasi dengan cepat adalah fungsi dari...
 - a. Slide
 - b. Slide Pane
 - c. Slide Master.
 - d. Slide Khusus
 - e. Slide Number in Slide
 21. Pada microsoft office power point kita juga dapat menambahkan hal-hal untuk membuat presentasi lebih menarik, salah satunya menambahkan logo dengan cara...
 - a. Pilih font pada slide master→tentukan jenis tulisan yang digunakan
 - b. Klik tab insert→klik picture→letakkan logo dipojok kanan layout.
 - c. Klik tab insert→klik photo album→letakkan logo dipojok kanan layout Putty
 - d. Klik tab insert→klik clip art→letakkan logo dipojok kanan layout
 - e. Semua benar
 22. Pada microsoft office power point kita juga dapat menambahkan hal-hal untuk membuat presentasi lebih menarik, salah satunya menambahkan shapes dengan cara...
 - a. Klik tab insert→klik clip art→letakkan dipojok kanan layout
 - b. Klik tab insert→klik Shapes→letakkan dipojok kanan layout
 - c. Klik tab page layout→klik clip art→letakkan dipojok kanan layout
 - d. Klik tab insert→klik shapes→letakkan dipojok kanan layout
 - e. Klik tab insert→klik Shapes→pilih dua jenis.
 23. Cara mengedit tampilan belakang layar pada presentasi adalah dengan cara...
 - a. Klik design→klik themes→pilih yang di inginkan.
 - b. Klik Animation→klik themes→pilih yang di inginkan
 - c. Klik transitions→klik themes→pilih yang di inginkan
 - d. Klik home→klik layout→pilih yang di inginkan
 - e. Semua benar
 24. Hyperlink digunakan untuk menautkan satu halaman dengan halaman yang lain. Hyperlink terdiri atas dua bagian yaitu...
 - a. Web & alamat email
 - b. Web page & tampilan link.
 - c. Link & web
 - d. Link & email
 - e. Web & web page
 25. Transisi adalah salah satu fitur yang terdapat didalam microsoft office power point. Berikut ini yang termasuk kedalam efek dari transisi yang paling tepat adalah...
 - a. Efek menghapus
 - b. Efek kedip
 - c. Efek kotak
 - d. A,B,C benar
 - e. A,B benar.
 26. Dalam pembuatan power point, kita harus melakukan dan melihat presentasi sebelu di ditampilkan, cara yang digunakan untuk menampilkan power point dengan cepat adalah...
 - a. F5.
 - b. F4
 - c. F3
 - d. F2
 - e. F1
 27. Presentasi yang sedang ditayangkan akan memenuhi seluruh tampilan layar monitor, pada kondisi tersebut yang

- berfungsi untuk menayangkan slide sebelumnya adalah...
- Previous.
 - Next
 - Laser Pointer
 - See all slide
 - More
28. Presentasi yang sedang ditayangkan akan memenuhi seluruh tampilan layar monitor, pada kondisi tersebut yang berfungsi untuk menambahkan penunjuk, menyorot, dan menghapus adalah...
- Previous
 - Next
 - Laser Pointer.
 - See all slide
 - More
29. Fitur media yang memungkinkan untuk menjalankan berbagai jenis media pada saat melakukan presentasi adalah fungsi dari...
- Animasi
 - Vidio
 - Recording
 - Media.
 - transisi
30. Presentasi yang sedang ditayangkan akan memenuhi seluruh tampilan layar monitor, pada kondisi tersebut yang berfungsi untuk menayangkan slide berikutnya adalah...
- Previous
 - Next.
 - Laser Pointer
 - See all slide
 - More

LAMPIRAN 12

Kunci Jawaban Soal Penelitian

No	Jawaban
1	B
2	D
3	B
4	A
5	E
6	C
7	A
8	A
9	D
10	E
11	A
12	B
13	A
14	E
15	C

No	Jawaban
16	D
17	A
18	B
19	B
20	C
21	B
22	E
23	A
24	B
25	E
26	A
27	A
28	C
29	D
30	B

LAMPIRAN 15

Tampilan Google Form

Link untuk masuk ke soal Online

(<https://goo.gl/forms/WOAncbmofZxq1MVm1>)

Tampilan pertama yang muncul, saat membuka Link yang sudah disediakan

Tugas Rumah

Jawablah Pertanyaan Di bawah ini dengan benar

* Wajib

Alamat email *

Email Anda

Opsi 1

1. Pengertian Microsoft Office Power Point adalah.. * 3 poin

- Merupakan tampilan utama yang akan membantu dalam mempersiapkan atau menyampaikan presentasi
- Salah satu bentuk komunikasi yang dilakukan untuk menyampaikan suatu topik, pendapat atau informasi kepada orang lain

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Tampilan selanjutnya, yaitu soal-soal setelah mengisi alamat email, nama dan kelas

Tugas Rumah

Jawablah Pertanyaan Di bawah ini dengan benar

* Wajib

Alamat email *

Email Anda

Opsi 1

1. Pengertian Microsoft Office Power Point adalah.. * 3 poin

- Merupakan tampilan utama yang akan membantu dalam mempersiapkan atau menyampaikan presentasi
- Salah satu bentuk komunikasi yang dilakukan untuk menyampaikan suatu topik, pendapat atau informasi kepada orang lain
- Bertfungsi untuk menampilkan slide yang sedang di akses
- Sebuah file presentasi terdiri atas rangkaian slide yang di tampilkan secara runtun dengan informasi yang tersaji lebih menarik
- Beberapa file yang terdiri beberapa file yang dapat membantu untuk mempresentasikan gagasan dan konsep

2. Sebuah presentasi terdiri beberapa unsur yaitu yaitu, kecuali.. * 3 poin

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

LAMPIRAN 16

RINGKASAN TANGGAPAN SISWA

Tampilan Wawasan seluruh Tes Tee



Skor dan Email Testee

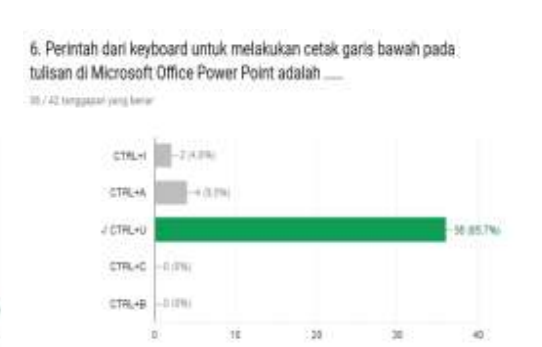
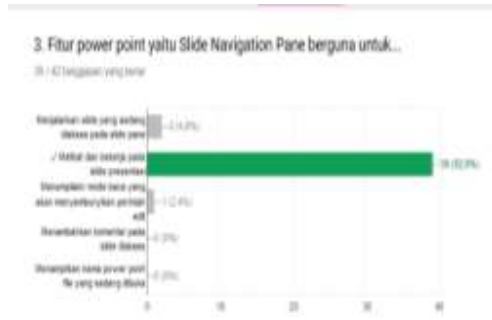
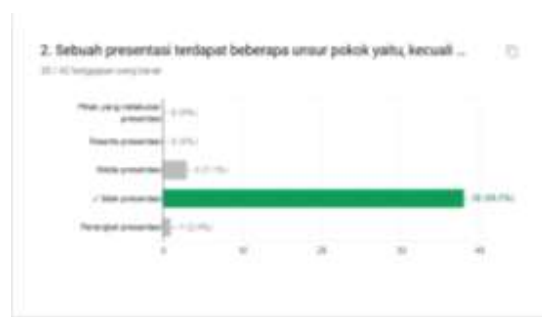
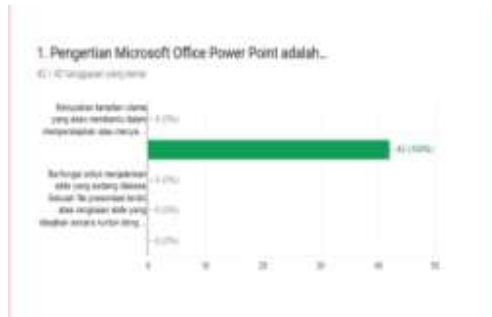
Skor	Skor / 100	Skor %/100
janetm1@gmail.com	76	10 Dec 18 14
janetm2@gmail.com	87	10 Dec 18 04
janetm3@gmail.com	80	10 Dec 18 10
janetm4@gmail.com	84	10 Dec 18 20
janetm5@gmail.com	87	10 Dec 18 30
janetm6@gmail.com	86	10 Dec 18 29
janetm7@gmail.com	84	10 Dec 18 50
janetm8@gmail.com	80	10 Dec 18 47
janetm9@gmail.com	86	10 Dec 18 47
janetm10@gmail.com	86	10 Dec 18 45
janetm11@gmail.com	84	10 Dec 18 50
janetm12@gmail.com	86	10 Dec 18 50

Skor	Skor / 100	Skor %/100
janetm13@gmail.com	84	10 Dec 18 10
janetm14@gmail.com	80	10 Dec 18 14
janetm15@gmail.com	80	10 Dec 18 18
janetm16@gmail.com	81	10 Dec 18 32
janetm17@gmail.com	80	17 Dec 19 17
janetm18@gmail.com	87	17 Dec 19 24
janetm19@gmail.com	84	22 Dec 20 31
janetm20@gmail.com	87	22 Dec 20 30
janetm21@gmail.com	80	23 Dec 21 30
janetm22@gmail.com	80	23 Dec 21 30
janetm23@gmail.com (1)	81	23 Dec 21 30
janetm24@gmail.com (1)	80	24 Dec 21 05

Skor	Skor / 100	Skor %/100
janetm25@gmail.com (1)	80	24 Dec 21 02
janetm26@gmail.com	80	24 Dec 21 05
janetm27@gmail.com (1)	80	24 Dec 21 08
janetm28@gmail.com	80	24 Dec 21 10
janetm29@gmail.com (2)	80	24 Dec 21 11
janetm30@gmail.com (1)	84	24 Dec 21 12
janetm31@gmail.com	87	24 Dec 21 13
janetm32@gmail.com	87	24 Dec 21 17
janetm33@gmail.com	80	24 Dec 21 20
janetm34@gmail.com	87	24 Dec 21 07
janetm35@gmail.com	80	24 Dec 21 10
janetm36@gmail.com	84	24 Dec 21 19

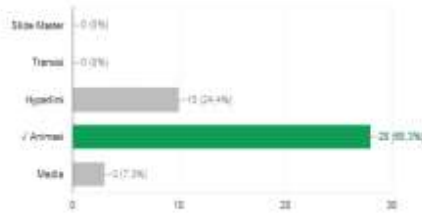
Skor	Skor / 100	Skor %/100
janetm37@gmail.com	87	24 Dec 21 02
janetm38@gmail.com	80	24 Dec 21 05
janetm39@gmail.com	87	24 Dec 21 07
janetm40@gmail.com	81	24 Dec 21 10
janetm41@gmail.com	84	24 Dec 21 10
janetm42@gmail.com	87	24 Dec 21 10
janetm43@gmail.com	80	24 Dec 21 30
janetm44@gmail.com	80	24 Dec 21 30
janetm45@gmail.com	80	24 Dec 21 30
janetm46@gmail.com	84	24 Dec 21 30
janetm47@gmail.com	84	24 Dec 21 30

RINGKASAN HASIL JAWABAN UJI PENELITIAN DENGAN GRAFIK BATANG



9. Pada power point dapat menambahkan animation pada teks dan objek yang berada pada placeholder yang dipilih, adalah kegunaan dari..

37 / 41 tanggapan yang benar



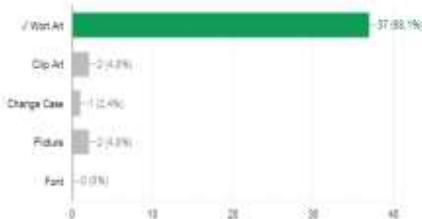
10. Power point menyediakan fitur insert yang memungkinkan untuk menjalankan, menambahkan video, mengatur video, menambah audio pada saat melakukan presentasi adalah fungsi dari fitur

37 / 41 tanggapan yang benar



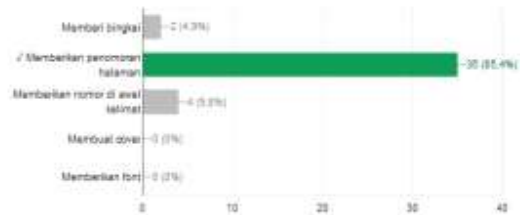
11. Untuk membuat tulisan modifikasi dapat menggunakan fasilitas..

37 / 41 tanggapan yang benar



12. Fungsi icon page number in slide adalah..

35 / 41 tanggapan yang benar



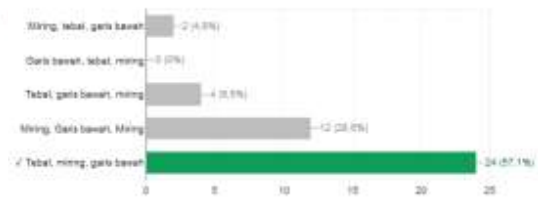
13. Fungsi tool shapes pada microsoft office power point adalah ..

40 / 42 tanggapan yang benar



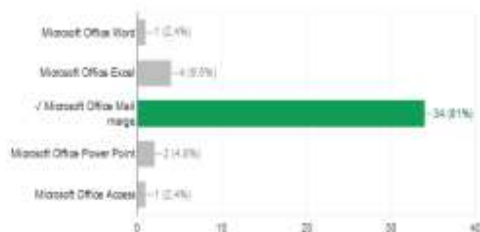
14. Fungsi bold, italic, underline berturut-turut adalah ...

24 / 42 tanggapan yang benar



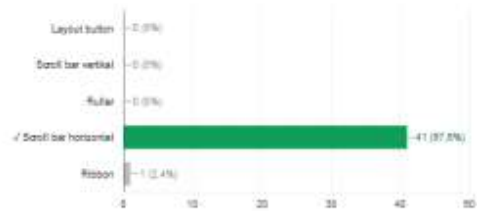
15. Dibawah ini yang merupakan contoh aplikasi bagian dari Microsoft Office, kecuali ...

34 / 42 tanggapan yang benar



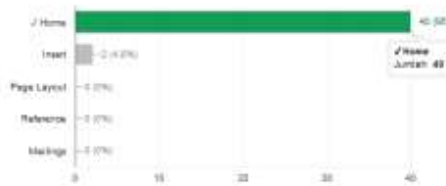
16. Untuk menggeser lembar kerja ke atas atau ke bawah menggunakan

41 / 42 tanggapan yang benar



17. Tab yang berisi ikon-ikon untuk instruksi membuat layout, reset dan section adalah ...

40 / 42 tanggapan yang benar



18. Langkah yang digunakan untuk membuat slide menjadi dua layout pada Slide baru adalah...

37 / 42 tanggapan yang benar



19. Power point memiliki kemampuan membuat slide menjadi lebih menarik ketika pemaparan presentasi, yang dapat diedit pada fitur...

38 / 42 tanggapan yang benar



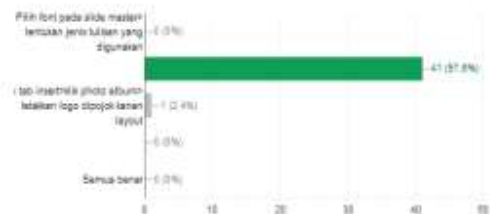
20. Fitur khusus pada microsoft office power point yang digunakan untuk meodifikasi slide dan layout pada presentasi dengan cepat adalah fungsi dari...

39 / 42 tanggapan yang benar



21. Pada microsoft office power point kita juga dapat menambahkan hal-hal untuk membuat presentasi lebih menarik, salah satunya menambahkan logo dengan cara...

41 / 42 tanggapan yang benar



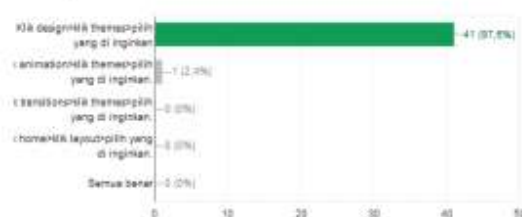
22. Pada microsoft office power point kita juga dapat menambahkan hal-hal untuk membuat presentasi lebih menarik, salah satunya menambahkan shapes dengan cara...

28 / 42 tanggapan yang benar



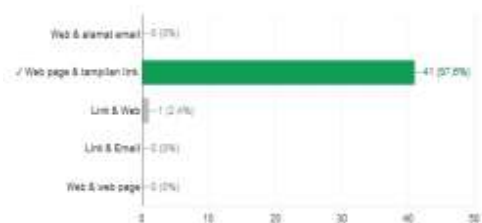
23. Cara mengedit tampilan belakang layar pada presentasi adalah dengan cara...

41 / 42 tanggapan yang benar



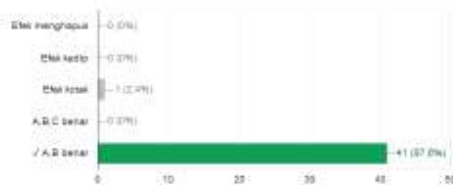
24. Hyperlink digunakan untuk menautkan satu halaman dengan halaman yang lain. Hyperlink terdiri atas dua bagian yaitu...

41 / 42 tanggapan yang benar



25. Transisi adalah salah satu fitur yang terdapat didalam microsoft office power point. Berikut ini yang termasuk kedalam efek dari transisi yang paling tepat adalah...

41 / 42 tanggapan yang benar



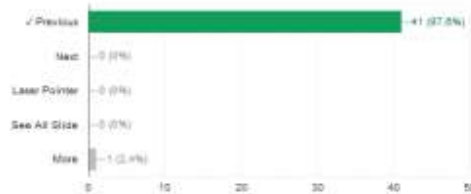
26. Dalam pembuatan power point, kita harus melakukan dan melihat presentasi sebelu di tampilkan, cara yang digunakan untuk menampilkan power point dengan cepat adalah...

41 / 42 tanggapan yang benar



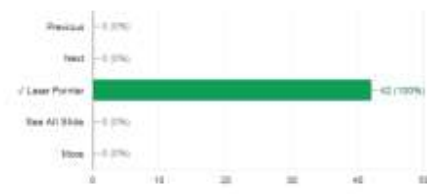
27. Presentasi yang sedang ditayangkan akan memenuhi seluruh tampilan layar monitor, pada kondisi tersebut yang berfungsi untuk menayangkan slide sebelumnya adalah...

41 / 42 tanggapan yang benar



28. Presentasi yang sedang ditayangkan akan memenuhi seluruh tampilan layar monitor, pada kondisi tersebut yang berfungsi untuk menambahkan penunjuk, menyorot, dan menghapus adalah...

40 / 42 tanggapan yang benar



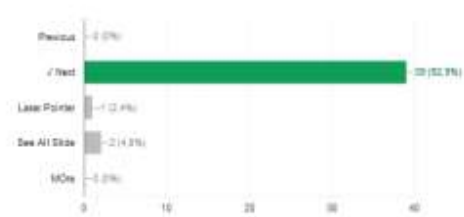
29. Fitur media yang memungkinkan untuk menjalankan berbagai jenis media pada saat melakukan presentasi adalah fungsi dari...

34 / 42 tanggapan yang benar



30. Presentasi yang sedang ditayangkan akan memenuhi seluruh tampilan layar monitor, pada kondisi tersebut yang berfungsi untuk menayangkan slide berikutnya adalah...

39 / 42 tanggapan yang benar



SPREADSHEET RINGKASAN HASIL DARI GOOGLE FORM

no	Timestamp	Username	score	Nama	Kelas
1	12/15/2018 8:14	jasmin12syah@gmail.com	77.00 / 100	Aisyah Jasmin	X Kuliner 7
2	12/15/2018 6:01	paldo3621@gmail.com	87.00 / 100	Aldo Pratama Putra	X Kuliner 8
3	12/15/2018 6:10	artiefjr456@gmail.com	91.00 / 100	Arie Fajar Nugroho	X Kuliner 9
4	12/15/2018 6:20	faizatulputra10@gmail.com	94.00 / 100	Faizatul Putra	X Kuliner 10
5	12/15/2018 6:23	fikri_razak12@gmail.com	87.00 / 100	Fikri Razak	X Kuliner 11
6	12/15/2018 6:23	tiaramarekzy@gmail.com	90.00 / 100	Sylviaannisa Tiara Marekzy	X Kuliner 12
7	12/15/2018 6:33	figrianul124@gmail.com	90.00 / 100	Hasanul Figri	X Kuliner 13
8	12/15/2018 6:41	mzakialy857@gmail.com	90.00 / 100	Muhammad Rafly Al-Zaki	X Kuliner 14
9	12/15/2018 6:47	hatsetiahait653@gmail.com	84.00 / 100	Setiahait Hia	X Kuliner 15
10	12/15/2018 7:49	tiaramadhani@gmail.com	86.00 / 100	Pesticya Ramadhani	X Kuliner 16
11	12/15/2018 7:54	daelimitaafitani@gmail.com	94.00 / 100	Pramita Afriani Daeli	X Kuliner 17
12	12/16/2018 7:13	tiara157@gmail.com	89.00 / 100	Tiara Marzalova	X Kuliner 18
13	12/16/2018 7:14	cynidmzatz6@gmail.com	90.00 / 100	Cyndi Marshanda Zaliany	X Kuliner 19
14	12/16/2018 7:18	febrindaniel@gmail.com	93.00 / 100	Dani Febritan Saputra	X Kuliner 20
15	12/16/2018 7:32	fanimaharani@gmail.com	91.00 / 100	Diah Maharani Anuarto	X Kuliner 21
16	12/17/2018 1:17	divanabila@gmail.com	88.00 / 100	Diya Nabila Maharani	X Kuliner 22
17	12/17/2018 1:23	farhantanjung@gmail.com	87.00 / 100	Farhan Tanjung	X Kuliner 23
18	12/23/2018 11:51	anggimarselina@gmail.com	84.00 / 100	Anggi Marselina	X Kuliner 24
19	12/23/2018 11:53	anissarenalta_tia@gmail.com	91.00 / 100	Annisa Septia Renalta	X Kuliner 25
20	12/23/2018 11:56	azmioktavi_a@gmail.com	88.00 / 100	Azmi Izzanul Oktaviani	X Kuliner 26
22	12/24/2018 12:03	ffhriani56@gmail.com	84.00 / 100	Fiina Febriani	X Kuliner 28
24	12/24/2018 12:11	fighiramadhani_r@gmail.com	84.00 / 100	Figih Fajri Ramadhan	X Kuliner 30
25	12/24/2018 12:11	gyanessa_faizra@gmail.com	94.00 / 100	Gio Vanesa Hana Faizra	X Kuliner 31
26	12/24/2018 12:13	amandaradamadhona_keke@gmail.com	90.00 / 100	Keke Amanda Rahmadona	X Kuliner 32
27	12/24/2018 12:17	marcel_as@gmail.com	87.00 / 100	Marcell Adra Surya	X Kuliner 33
28	12/24/2018 9:05	merlin_fitriani@gmail.com	90.00 / 100	Merlin Fitriani	X Kuliner 34
29	12/24/2018 9:07	daffa21ghifani@gmail.com	91.00 / 100	Muhammad Daffa Ghifani	X Kuliner 35
30	12/24/2018 9:15	munnierra_satrio@gmail.com	90.00 / 100	Murni Era Satrio	X Kuliner 36
31	12/24/2018 9:19	raditya_lexsim@gmail.com	94.00 / 100	Raditya Lexsi mahendra	X Kuliner 37
32	12/24/2018 9:30	putrirahmi@gmail.com	81.00 / 100	Rahmi Putri Fadilla	X Kuliner 38
33	12/24/2018 9:33	ritin_yuliantani12@gmail.com	84.00 / 100	Ritin Yuliantani	X Kuliner 39
34	12/24/2018 9:57	quensysalwa_cs@gmail.com	93.00 / 100	Salwa Quensy Calista S	X Kuliner 40
35	12/24/2018 10:00	destiantiputri@gmail.com	86.00 / 100	Silfi Destian Putri	X Kuliner 41
36	12/24/2018 10:03	stevanamericano_as@gmail.com	89.00 / 100	Stevano Americano Adra S	X Kuliner 42
37	12/24/2018 10:05	jannah_waratul@gmail.com	94.00 / 100	Waratul Jannah	X Kuliner 43
38	12/24/2018 10:08	wkhaiful_anisa@gmail.com	94.00 / 100	Widya Khaiful Anisa	X Kuliner 44

Nilai Tes Hasil Belajar Simulasi dan Komunikasi Digital

No	Kelas Eksperimen	
	Nama	Nilai
1	AJ	77
2	APP	87
3	AM	84
4	ASR	91
5	AFN	91
6	AIO	88
7	CMZ	90
8	DFS	93
9	DMA	91
10	DNM	88
11	FP	94
12	FT	87
13	FR	87
14	FF	84
15	FFR	84
16	GVHF	94
17	HF	90
18	KAR	90
19	MAS	87
20	MF	90
21	MDG	91
22	MRAZ	90
23	MES	90
24	PAD	94
25	PR	86
26	RLM	94
27	RPF	81
28	RY	84
29	SQCS	93
30	SH	84
31	SDP	86
32	SAAS	89
33	STM	90
34	TML	89
35	WJ	94
36	WKA	94
JUMLAH		3196

No	Kelas Kontrol	
	Nama	Nilai
1	AD	90
2	AP	80
3	AFA	87
4	AE	83
5	AZF	77
6	APH	77
7	CVVN	73
8	CADP	87
9	CW	73
10	DO	70
11	DWAZ	70
12	DH	83
13	EA	80
14	ELR	73
15	FS	80
16	FH	90
17	FFP	77
18	GPF	72
19	HF	72
20	MAYR	70
21	MFR	72
22	NMD	77
23	NA	72
24	NP	75
25	NSRH	71
26	NW	97
27	PKD	75
28	RF	72
29	RMM	72
30	RS	71
31	RD	73
32	SN	77
33	SN	90
34	SKA	71
35	TSA	80
36	TR	70
JUMLAH		2779

MEAN	88.78
MEDIAN	90
MODUS	90
MAKSIMUM	94
MINIMUM	77

MEAN	77.19
MEDIAN	75
MODUS	72
MAKSIMUM	97
MINIMUM	70

Menghitung Nilai Interval

1. Urutan data kelas Eksperimen dari yang terbesar hingga yang terkecil

94	94	94	94	94	94	93	93	91	91	91	91	90	90	90	90
90	90	90	89	89	88	88	87	87	87	87	86	86	84	84	84
84	84	81	77												

2. Urutan data kelas Kontrol dari yang terbesar hingga yang terkecil

97	90	90	90	87	87	83	83	80	80	80	80	77	77	77	77	77
75	75	73	73	73	73	72	72	72	72	72	72	71	71	71	70	70
70	70															

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
3. Rentang Kelas $R = X_t - X_r$ $R = 94 - 77$ $R = 17$	Rentang Kelas $R = X_t - X_r$ $R = 97 - 70$ $R = 27$
4. Interval kelas $K = 1 + 3,3 \text{ Log } n$ $K = 1 + 3,3 \text{ Log } 36$ $K = 1 + 3,3 (1,556)$ $K = 1 + 5,1348$ $K = 6,1348$ (Dibulatkan menjadi 6)	Interval kelas $K = 1 + 3,3 \text{ Log } n$ $K = 1 + 3,3 \text{ Log } 36$ $K = 1 + 3,3 (1,556)$ $K = 1 + 5,1348$ $K = 6,1348$ (Dibulatkan menjadi 6)
5. Panjang Kelas $P = \frac{R}{K}$ $P = \frac{17}{6} = 3$	Panjang Kelas $P = \frac{R}{K}$ $P = \frac{27}{6} = 4,5$ (Di bulatkan menjadi 5)

Menghitung Nilai Standar Deviasi

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
$S = \frac{\sqrt{\sum Fi (\chi^1 - \chi)}}{n-1}$	$S = \frac{\sqrt{\sum Fi (\chi^1 - \chi)}}{n-1}$
$S^2 = \frac{576.196}{35} = 16.463$	$S^2 = \frac{1739.896}{35} = 49,711$
$S = 4.057$	$S = 7.05$

Menghitung Nilai Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Eksperimen

No	Kelas Eksperimen			
	Interval Skor	Frekuensi Mutlak	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Kumulatif (%)
1	82 - 77	2	0,056	0,056
2	88 - 83	13	0,361	0,417
3	94 - 89	21	0,583	1
Jumlah		36	1	

Menghitung Nilai Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Kontrol

No	Kelas Kontrol			
	Interval Skor	Frekuensi Mutlak	Frekuensi Relatif (%)	Frekuensi Kumulatif (%)
1	73 - 68	17	0,472	0,472
2	79 - 74	7	0,194	0,666
3	85 - 80	6	0,167	0,833
4	91 - 86	5	0,139	0,972
5	97 - 92	1	0,028	1
Jumlah		36	1	

Menghitung Mean

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
$\sum x$	3196	2779
n	36	36
Mean	$\bar{X} = \frac{\sum x}{n} = \frac{3196}{36} = 88,78$ Dibulatkan menjadi 89	$\bar{X} = \frac{\sum x}{n} = \frac{2779}{36} = 77,19$ Dibulatkan menjadi 77

Menghitung Median

No	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	Interval Skor	Frekuensi Mutlak	Frekuensi Meningkat	Interval Skor	Frekuensi Mutlak	Frekuensi Meningkat
1	80 - 74	1	1	73 - 68	17	17
2	87 - 81	9	10	79 - 74	7	24
3	94 - 88	26	36	85 - 80	6	30
4				91 - 86	5	35
5				97 - 92	1	36
Jumlah		36			36	

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
u	$88 + 0,5 = 88,5$	$74 + 0,5 = 74,5$
n	36	36
fk_a	9	17
fi	26	7
i	3	5
Median	$\text{Med} = u + \left[\frac{\frac{n}{2} - fk_a}{fi} \right] \times i$ $= 88,5 + \left[\frac{\frac{36}{2} - (9)}{26} \right] \times 3$ $= 88,5 + 1,04$ $= 89,54 \text{ (dibulatkan menjadi 90)}$	$\text{Med} = u + \left[\frac{\frac{n}{2} - fk_a}{fi} \right] \times i$ $= 74,5 + \left[\frac{\frac{36}{2} - (17)}{7} \right] \times 5$ $= 74,5 + 0,71$ $= 75,21 \text{ (dibulatkan menjadi 75)}$

Menghitung Modus

No	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	Interval Skor	Frekuensi Mutlak	Frekuensi Meningkat	Interval Skor	Frekuensi Mutlak	Frekuensi Meningkat
1	80 - 74	1	1	73 - 68	17	17
2	87 - 81	9	10	79 - 74	7	24
3	94 - 88	26	36	85 - 80	6	30
4				91 - 86	5	35
5				97 - 92	1	36
Jumlah		36			36	

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
L	$88 + 0,5 = 88,5$	$68 + 0,5 = 68,5$
d1	$26 - 9 = 17$	$17 - 0 = 17$
d2	$26 - 0 = 26$	$17 - 7 = 10$
C	3	5
Modus	$Mo = L + \frac{d1}{d1+d2} \cdot C$ $= 88,5 + \frac{17}{17+26} \times 3$ $= 88,5 + 1,19$ $= 89,69 \text{ (dibulatkan menjadi 90)}$	$Mo = L + \frac{d1}{d1+d2} \cdot C$ $= 68,5 + \frac{17}{17+10} \times 5$ $= 68,5 + 3,15$ $= 71,65$ $= 72$

RANGKUMAN DISTRIBUSI HASIL PENELITIAN

NO	STATISTIK	KELAS EKSPERIMEN	KELAS KONTROL
1	N	36	36
2	Jumlah Nilai	3196	2779
3	Mean (rata-rata)	88,78	77,19
4	Median	90	75
5	Modus	90	72
6	Nilai maksimum	94	97
7	Nilai minimum	77	70
8	Range	17	27
9	Varians	16.463	49,711
10	Standar deviasi	4.057	7.05
11	Uji Liliefors		
	L_0	0,0395	0,0451
	L_t	0,1477	0,1477
	Data Normal	$L_0 < L_t$	
12	Uji Homogenitas		
	F_h	1.74	1.74
	F_t	1,76	1,76
	Data homogen	$F_h < F_t$	
13	Uji Hipotesis		
	T_h	4,889	4,889
	T_{tabel}	2,381	2,381
	Hipotesis diterima	$T_h > T_{tabel}$	

Uji Normalitas Kelas Eksperimen

No	xi	fi	xi.fi	$(xi - \bar{x})$	$(xi - \bar{x})^2$	$fi (xi - \bar{x})^2$	zi	fk	tabel z	f(zi)	S(zi)	$f(zi) - S(zi)$
1	77	1	77	-11.78	138.7684	138.7684	-2.904	1	0.4982	0.0018	0.0278	-0.0260
2	81	1	81	-7.78	60.5284	60.5284	-1.918	2	0.4719	0.0281	0.0556	-0.0275
3	84	5	420	-4.78	22.8484	114.242	-1.178	7	0.3665	0.1335	0.1944	-0.0609
4	86	2	172	-2.78	7.7284	15.4568	-0.685	9	0.2291	0.2709	0.2500	0.0209
5	87	4	348	-1.78	3.1684	12.6736	-0.439	13	0.1519	0.3481	0.3611	-0.0130
6	88	2	176	-0.78	0.6084	1.2168	-0.192	15	0.0438	0.4562	0.4167	0.0395
7	89	2	178	0.22	0.0484	0.0968	0.054	17	0.004	0.5040	0.4722	0.0318
8	90	7	630	1.22	1.4884	10.4188	0.301	24	0.1217	0.6217	0.6667	-0.0450
9	91	4	364	2.22	4.9284	19.7136	0.547	28	0.1950	0.6950	0.7778	-0.0828
10	93	2	186	4.22	17.8084	35.6168	1.040	30	0.3438	0.8438	0.8333	0.0105
11	94	6	564	5.22	27.2484	163.4904	1.287	36	0.3869	0.8869	1.0000	-0.1131
Jumlah		36	2098	-16.58	285.1724	572.2224	-4.0868					

$$\bar{x} = 88,78$$

$$Zi = \frac{x - \bar{x}}{s}$$

$$s = 4,057$$

$$n = 36$$

$$L_{tabel} = 0,1477$$

$$L_{hitung} = 0,0395$$

Lhitung < Ltabel, maka data berdistribusi normal

LAMPIRAN 25

Uji Normalitas Kelas Kontrol

No	xi	fi	xi.fi	(x-x̄)	(x-x̄)²	fi (xi-x̄)²	zi	fk
1	70	4	280	-7.190	51.696	206.784	-1.020	4
2	71	3	213	-6.190	38.316	114.948	-0.878	7
3	72	6	432	-5.190	26.936	161.617	-0.736	13
4	73	4	292	-4.190	17.556	70.224	-0.594	17
5	75	2	150	-2.190	4.796	9.592	-0.311	19
6	77	5	385	-0.190	0.036	0.180	-0.027	24
7	80	4	320	2.810	7.896	31.584	0.399	28
8	83	2	166	5.810	33.756	67.512	0.824	30
9	87	2	174	9.810	96.236	192.472	1.391	32
10	90	3	270	12.810	164.096	492.288	1.817	35
11	97	1	97	19.810	392.436	392.436	2.810	36
Jumlah		36	2779	25.910	833.757	1739.640	3.675	

$\bar{x} = 77.19$

$Z_i = \frac{x - \bar{x}}{s}$

$s = 7.05$

$n = 36$

$L_{tabel} = 0.1477$

$L_{hitung} = 0.0451$

Lhitung <

tabel z	f(zi)	S(zi)	f(zi)-S(zi)
0.3438	0.156	0.1111	0.0451
0.2910	0.209	0.1944	0.0146
0.2611	0.239	0.3611	-0.1222
0.1950	0.305	0.4722	-0.1672
0.1217	0.378	0.5278	-0.1495
0.0040	0.496	0.6667	-0.1707
0.1217	0.622	0.7778	-0.1561
0.2910	0.791	0.8333	-0.0423
0.4049	0.905	0.8889	0.0160
0.4649	0.965	0.9722	-0.0073
0.4975	0.998	1.0000	-0.0025

Ltabel, maka data berdistribusi normal

Uji Homogenitas

Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

$$\begin{aligned} F_{\text{hitung}} &= \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}} \\ &= \frac{7,05}{4,057} \\ &= \mathbf{1,74} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} F_{\text{tabel}} &= \frac{\text{dk pembilang}}{\text{dk penyebut}} \\ \text{dk}_{\text{pembilang}} &= n - 1 \\ &= 36 - 1 \\ &= 35 \\ \text{dk}_{\text{penyebut}} &= n - 1 \\ &= 36 - 1 \\ &= 35 \\ F_{\text{tabel}} &= \mathbf{1,76} \end{aligned}$$

Jadi, berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh $F_{\text{hitung}} = 1,74$ dan $F_{\text{tabel}} = 1,76$.

Karena $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka data dinyatakan homogen.

Uji Hipotesis

Kelas Eksperimen		Kelas kontrol	
n_1	= 36	n_2	= 36
\bar{x}_1	= 88,18	\bar{x}_2	= 77,19
$S1^2$	= 16,463	$S2^2$	= 49,711
$S1$	= 4,057	$S2$	= 7,05

 t_{hitung}

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S1^2 + (n_2-1)S2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

$$t = \frac{88,18 - 77,19}{\sqrt{\frac{(36-1)16,463 + (36-1)49,711}{(36+36)-2} \left(\frac{1}{36} + \frac{1}{36}\right)}}$$

$$t = \frac{10,99}{\sqrt{\frac{(35)16,463 + (35)49,711}{72-2} (0,028 + 0,028)}}$$

$$t = \frac{10,99}{\sqrt{\frac{4576,205 + 1739,885}{70} (0,056)}}$$

$$t = \frac{10,99}{\sqrt{\frac{6316,09}{70} (0,056)}}$$

$$t = \frac{10,99}{\sqrt{90,23(0,056)}} = \frac{10,99}{\sqrt{5,053}}$$

$$= \frac{10,99}{2,248} = 4,889$$

 t_{tabel}

$$dk = n_1 + n_2 - 2 = (36 + 36) - 2$$

$$= 72 - 2$$

$$= 70$$

$$t_{tabel} = 2,381$$

Berdasarkan hasil perhitungan hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 4,889 dan t_{tabel} sebesar 2,381. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,889 > 2,381$), maka hipotesis H_1 diterima dan H_0 ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dalam penggunaan Model Pembelajaran *Inquiry* menggunakan *Google Form* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Siswa Kelas X SMK Negeri 9 Padang semester ganjil tahun ajaran 2018/2019.

TABEL NILAI-NILAI r PRODUCT MOMENT

n	Taraf Signifikan		n	Taraf Signifikan		n	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	10	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	12	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	15	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	17	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	20	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	30	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	40	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	50	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	60	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

NILAI KRITIS L TABEL UNTUK UJI LILLIEFORS

Ukuran sampel (n)	Taraf Nyata (α)				
	0,01	0,05	0,10	0,15	0,20
4	0,417	0,381	0,352	0,319	0,300
5	0,405	0,337	0,315	0,299	0,285
6	0,364	0,319	0,294	0,277	0,265
7	0,348	0,300	0,276	0,258	0,247
8	0,331	0,285	0,261	0,244	0,233
9	0,311	0,271	0,249	0,233	0,223
10	0,294	0,258	0,239	0,224	0,215
11	0,284	0,249	0,230	0,217	0,206
12	0,275	0,242	0,223	0,212	0,199
13	0,268	0,234	0,214	0,202	0,190
14	0,261	0,227	0,207	0,194	0,183
15	0,257	0,220	0,201	0,187	0,177
16	0,250	0,213	0,195	0,182	0,173
17	0,245	0,206	0,189	0,177	0,169
18	0,239	0,200	0,184	0,173	0,166
19	0,235	0,195	0,179	0,169	0,163
20	0,231	0,190	0,174	0,166	0,160
25	0,200	0,173	0,158	0,147	0,142
30	0,187	0,161	0,144	0,136	0,131
n > 30	$\frac{1,031}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,886}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,805}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,768}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,736}{\sqrt{n}}$

TABEL DISTRIBUSI NILAI F DALAM TARAF SIGNIFIKASI (0,05)

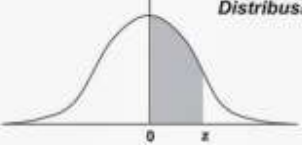
Dk Pejabat	Dk Pembilang																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	20	24	30	35	40	
3	10,13	9,55	9,28	9,12	9,01	8,94	8,88	8,84	8,81	8,78	8,76	8,74	8,71	8,69	8,66	8,64	8,62	8,60	8,60	
4	7,71	6,94	6,59	6,39	6,26	6,16	6,09	6,04	6,00	5,96	5,93	5,91	5,87	5,84	5,80	5,77	5,74	5,73	5,71	
5	6,61	5,79	5,41	5,19	5,05	4,95	4,88	4,82	4,78	4,74	4,70	4,68	4,64	4,60	4,56	4,53	4,50	4,48	4,46	
6	5,99	5,14	4,76	4,53	4,39	4,28	4,21	4,15	4,10	4,06	4,03	4,00	3,96	3,92	3,87	3,84	3,81	3,79	3,77	
7	5,39	4,47	4,35	4,12	3,97	3,87	3,79	3,73	3,68	3,63	3,60	3,57	3,52	3,49	3,44	3,41	3,38	3,36	3,34	
8	5,32	4,46	4,07	3,84	3,69	3,58	3,50	3,44	3,39	3,34	3,31	3,28	3,23	3,20	3,25	3,12	3,08	3,06	3,05	
9	5,12	4,26	3,86	3,63	3,48	3,37	3,29	3,23	3,18	3,13	3,10	3,07	3,02	2,98	2,93	2,90	2,86	2,84	2,82	
10	4,96	4,10	3,71	3,48	3,33	3,22	3,14	3,07	3,02	2,97	2,94	2,91	2,86	2,82	2,77	2,74	2,70	2,68	2,67	
11	4,84	3,98	3,59	3,36	3,20	3,09	3,01	2,95	2,90	2,86	2,82	2,79	2,74	2,70	2,65	2,61	2,57	2,55	2,53	
12	4,75	3,88	3,49	3,26	3,11	3,00	2,92	2,85	2,80	2,76	2,72	2,69	2,64	2,60	2,54	2,50	2,46	2,44	2,42	
13	4,67	3,80	3,41	3,18	3,02	2,92	2,84	2,77	2,72	2,67	2,63	2,60	2,55	2,51	2,46	2,42	2,38	2,36	2,34	
14	4,60	3,74	3,34	3,11	2,96	2,85	2,71	2,70	2,65	2,60	2,56	2,53	2,48	2,44	2,39	2,35	2,31	2,28	2,27	
15	4,54	3,68	3,29	3,06	2,90	2,79	2,70	2,64	2,59	2,55	2,51	2,48	2,43	2,39	2,33	2,29	2,25	2,22	2,21	
16	4,49	3,63	3,24	3,01	2,85	2,74	2,66	2,59	2,54	2,49	2,45	2,42	2,37	2,33	2,28	2,24	2,20	2,17	2,16	
17	4,45	3,59	3,20	2,96	2,81	2,70	2,62	2,55	2,50	2,45	2,41	2,38	2,33	2,29	2,23	2,19	2,15	2,12	2,11	
18	4,41	3,55	3,16	2,93	2,77	2,66	2,58	2,51	2,46	2,41	2,37	2,34	2,29	2,52	2,19	2,15	2,11	2,08	2,07	
19	4,38	3,52	3,13	2,90	2,74	2,63	2,55	2,48	2,43	2,38	2,34	2,31	2,26	2,21	2,15	2,11	2,07	2,05	2,02	
20	4,35	3,49	3,10	2,87	2,71	2,60	2,52	2,45	2,40	2,35	2,31	2,28	2,23	2,18	2,12	2,08	2,04	2,01	1,99	
21	4,32	3,47	3,07	2,84	2,68	2,57	2,49	2,42	2,37	2,32	2,28	2,25	2,20	2,15	2,09	2,05	2,00	1,96	1,96	
22	4,30	3,44	3,05	2,82	2,66	2,55	2,47	2,40	2,35	2,30	2,26	2,23	2,18	2,13	2,07	2,03	1,98	1,91	1,93	
23	4,28	3,42	3,03	2,80	2,64	2,53	2,45	2,38	2,32	2,28	2,24	2,20	2,14	2,10	2,04	2,00	1,96	1,87	1,91	
24	4,26	3,40	3,01	2,78	2,62	2,51	2,43	2,36	2,30	2,26	2,22	2,18	2,13	2,09	2,02	1,98	1,94	1,84	1,89	
25	4,24	3,38	2,99	2,76	2,60	2,49	2,41	2,34	2,28	2,24	2,20	2,16	2,11	2,06	2,00	1,96	1,92	1,81	1,87	
26	4,22	3,37	2,98	2,74	2,59	2,47	2,39	2,32	2,27	2,22	2,18	2,15	2,10	2,05	1,99	1,95	1,90	1,76	1,85	
28	4,20	3,34	2,95	2,71	2,56	2,44	2,36	2,29	2,24	2,19	2,15	2,12	2,06	2,02	1,96	1,91	1,87	1,84	1,81	
30	4,17	3,32	2,92	2,69	2,69	2,53	2,42	2,34	2,27	2,16	2,12	2,09	2,04	1,99	1,93	1,89	1,84	1,81	1,79	
35	4,12	3,27	2,27	2,87	2,64	2,48	2,37	2,29	2,22	2,11	2,07	2,05	1,99	1,94	1,87	1,83	1,79	1,76	1,73	

DISTRIBUSI T TABEL UJI HIPOTESIS

df	Proporsi dalam Satu Ekor				
	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	Proporsi dalam Dua Ekor				
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02
40	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
41	1,303	1,683	2,020	2,421	2,701
42	1,302	1,682	2,018	2,418	2,698
43	1,302	1,681	2,017	2,416	2,695
44	1,301	1,680	2,015	2,414	2,692
45	1,301	1,679	2,014	2,412	2,690
46	1,300	1,679	2,013	2,410	2,687
47	1,300	1,678	2,012	2,408	2,685
48	1,299	1,677	2,011	2,407	2,682
49	1,299	1,677	2,010	2,405	2,680
50	1,299	1,676	2,009	2,403	2,678
51	1,298	1,675	2,008	2,402	2,676
52	1,298	1,675	2,007	2,400	2,674
53	1,298	1,674	2,006	2,399	2,672
54	1,297	1,674	2,005	2,397	2,670
55	1,297	1,673	2,004	2,396	2,668
56	1,297	1,673	2,003	2,395	2,667
57	1,297	1,672	2,002	2,394	2,665
58	1,296	1,672	2,002	2,392	2,663
59	1,296	1,671	2,001	2,391	2,662
60	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
61	1,296	1,670	2,000	2,389	2,659
62	1,295	1,670	1,999	2,388	2,657
63	1,295	1,669	1,998	2,387	2,656
64	1,295	1,669	1,998	2,386	2,655
65	1,295	1,669	1,997	2,385	2,654
66	1,295	1,668	1,997	2,384	2,652
67	1,294	1,668	1,996	2,383	2,651
68	1,294	1,668	1,995	2,382	2,650
69	1,294	1,667	1,995	2,382	2,649
70	1,294	1,667	1,994	2,381	2,648
71	1,294	1,667	1,994	2,380	2,647
72	1,293	1,666	1,993	2,379	2,646
73	1,293	1,666	1,993	2,379	2,645
74	1,293	1,666	1,993	2,378	2,644
75	1,293	1,665	1,992	2,377	2,643
76	1,293	1,665	1,992	2,376	2,642
77	1,293	1,665	1,991	2,376	2,641
78	1,292	1,665	1,991	2,375	2,640

Tabel Z

Kumulatif sebaran frekuensi normal
(Area di bawah kurva normal baku dari 0 sampai z)



Distribusi Z

Z	0.00	0.01	0.02	0.03	0.04	0.05	0.06	0.07	0.08	0.09
0.0	0.0000	0.0040	0.0080	0.0120	0.0160	0.0199	0.0239	0.0279	0.0319	0.0359
0.1	0.0398	0.0438	0.0478	0.0517	0.0557	0.0596	0.0636	0.0675	0.0714	0.0753
0.2	0.0793	0.0832	0.0871	0.0910	0.0948	0.0987	0.1026	0.1064	0.1103	0.1141
0.3	0.1179	0.1217	0.1255	0.1293	0.1331	0.1368	0.1406	0.1443	0.1480	0.1517
0.4	0.1554	0.1591	0.1628	0.1664	0.1700	0.1736	0.1772	0.1808	0.1844	0.1879
0.5	0.1915	0.1950	0.1985	0.2019	0.2054	0.2088	0.2123	0.2157	0.2190	0.2224
0.6	0.2257	0.2291	0.2324	0.2357	0.2389	0.2422	0.2454	0.2486	0.2517	0.2549
0.7	0.2580	0.2611	0.2642	0.2673	0.2704	0.2734	0.2764	0.2794	0.2823	0.2852
0.8	0.2881	0.2910	0.2939	0.2967	0.2995	0.3023	0.3051	0.3078	0.3106	0.3133
0.9	0.3159	0.3186	0.3212	0.3238	0.3264	0.3289	0.3315	0.3340	0.3365	0.3389
1.0	0.3413	0.3438	0.3461	0.3485	0.3508	0.3531	0.3554	0.3577	0.3599	0.3621
1.1	0.3643	0.3665	0.3686	0.3708	0.3729	0.3749	0.3770	0.3790	0.3810	0.3830
1.2	0.3849	0.3869	0.3888	0.3907	0.3925	0.3944	0.3962	0.3980	0.3997	0.4015
1.3	0.4032	0.4049	0.4066	0.4082	0.4099	0.4115	0.4131	0.4147	0.4162	0.4177
1.4	0.4192	0.4207	0.4222	0.4236	0.4251	0.4265	0.4279	0.4292	0.4306	0.4319
1.5	0.4332	0.4345	0.4357	0.4370	0.4382	0.4394	0.4406	0.4418	0.4429	0.4441
1.6	0.4452	0.4463	0.4474	0.4484	0.4495	0.4505	0.4515	0.4525	0.4535	0.4545
1.7	0.4554	0.4564	0.4573	0.4582	0.4591	0.4599	0.4608	0.4616	0.4625	0.4633
1.8	0.4641	0.4649	0.4656	0.4664	0.4671	0.4678	0.4686	0.4693	0.4699	0.4706
1.9	0.4713	0.4719	0.4726	0.4732	0.4738	0.4744	0.4750	0.4756	0.4761	0.4767
2.0	0.4772	0.4778	0.4783	0.4788	0.4793	0.4798	0.4803	0.4808	0.4812	0.4817
2.1	0.4821	0.4826	0.4830	0.4834	0.4838	0.4842	0.4846	0.4850	0.4854	0.4857
2.2	0.4861	0.4864	0.4868	0.4871	0.4875	0.4878	0.4881	0.4884	0.4887	0.4890
2.3	0.4893	0.4896	0.4898	0.4901	0.4904	0.4906	0.4909	0.4911	0.4913	0.4916
2.4	0.4918	0.4920	0.4922	0.4925	0.4927	0.4929	0.4931	0.4932	0.4934	0.4936
2.5	0.4938	0.4940	0.4941	0.4943	0.4945	0.4946	0.4948	0.4949	0.4951	0.4952
2.6	0.4953	0.4955	0.4956	0.4957	0.4959	0.4960	0.4961	0.4962	0.4963	0.4964
2.7	0.4965	0.4966	0.4967	0.4968	0.4969	0.4970	0.4971	0.4972	0.4973	0.4974
2.8	0.4974	0.4975	0.4976	0.4977	0.4977	0.4978	0.4979	0.4979	0.4980	0.4981
2.9	0.4981	0.4982	0.4982	0.4983	0.4984	0.4984	0.4985	0.4985	0.4986	0.4986
3.0	0.4987	0.4987	0.4987	0.4988	0.4988	0.4989	0.4989	0.4989	0.4990	0.4990
3.1	0.4990	0.4991	0.4991	0.4991	0.4992	0.4992	0.4992	0.4992	0.4993	0.4993
3.2	0.4993	0.4993	0.4994	0.4994	0.4994	0.4994	0.4994	0.4995	0.4995	0.4995
3.3	0.4995	0.4995	0.4995	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4997
3.4	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4998
3.5	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998
3.6	0.4998	0.4998	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.7	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.8	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.9	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000

Dipergunakan untuk kepentingan Praktikum dan Kuliah Statistika Agrotek cit. Ade

DOKUMENTASI



Memberikan soal uji coba kepada siswa kelas X Kuliner di SMK N 9 Padang



Siswa kelas X Kuliner menjawab soal uji coba



Siswa mendengarkan guru memberikan penjelasan materi



Siswa mendengarkan guru memberikan penjelasan materi



Siswa diberikan waktu untuk bertanya



Foto bersama kelas X Kuliner 7

**"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *INQUIRY* BERBASIS *GOOGLE*
FORM TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN
SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL SISWA
KELAS X SMK NEGERI 9 PADANG
SEMESTER GANJIL TAHUN
AJARAN 2018/2019"**

PROPOSAL SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mendapat Gelar Sarjana Pendidikan
Teknik Informatika Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang*



OLEH:

NURUL QAMARIAH
15101156110018

PEMBIMBING I

POPI RADYULI, M.Pd

*acc dikembaranten
19/10/18*

PEMBIMBING II




RINI SEFRANI, M.Pd

*Acc seminar proposal
19/10/2018*

**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PUTRA INDONESIA "YPTK"
PADANG
2018**

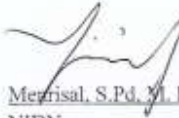
DAFTAR HADIR DOSEN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA

Hari/Tanggal : Jumat / 26 October 2018 Pukul :
 Nama Penyaji : Nurul Damariah Dosen Pembimbing : I. Popi Radjani, S.Pd, M.Pd
 Judul : "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri berbasis Google form terhadap hasil belajar mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi digital Siswa Kelas X SMK Negeri Padang TA. 2018/2019" II. Rini Setiawan, S.Pd, M.Pd
 III. Yulianah Yuliani, S.Pd, M.Pd

No	Nama	NIDN	Tanda Tangan	Ket
1	Popi Radjani, M.Pd S.Pd, M.Pd	1003038901	1 	
2	Rini Setiawan, S.Pd, M.Pd.	1010088101	2 	
3	Yulianah Yuliani, S.Pd, M.Pd, T.	100607961	3 	
4			4	
5			5	
6			6	
7			7	

Padang, 26 October2018

Ketua Jurusan,



Metrisal, S.Pd, M. Pd
 NIDN



YAYASAN PERGURUAN TINGGI KOMPUTER (YPTK) PADANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PUTRA INDONESIA "YPTK" PADANG
 Jalan Raya Lubuk Begalung, Padang telp. (0751)72427,775246,776666 Fax.71913
 E-mail: yptk@indonesia.upt.ac.id Homepage: www.yptk.ac.id

FORM PERBAIKAN SEMINAR PROPOSAL

NAMA : NURUL QAMARIAH
 NOMOR BP : 15101156110018
 HARI/TANGGAL SEMINAR : Jumat/26 Oktober 2018
 JUDUL : Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* berbasis *Google Form* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Siswa Kelas X SMK Negeri 9 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019

No	Dosen	Uraian Perbaikan	Paraf
1	Popi Radyuli, S.Pd, M.Pd (Pembimbing I)	1. Ikuti saran penguji	<i>[Signature]</i> 27/11/18
2	Rini Sefriani, M.Pd (Pembimbing II)	1. Ikuti saran penguji	<i>[Signature]</i> 1/11/18
3	Yulawati Yunus, S.Pd, M.Pd, T (Penguji)	1. Revisi Cover 2. Penulisan dengan bahasa baku 3. Apa itu google form 4. Tata tulis 5. Langkah-langkah pembelajaran inquiry menggunakan google form 6. KI/KD 7. Daftar pustaka	<i>[Signature]</i> 1/11-2018.

Padang, 1 November 2018

Ketua Jurusan

[Signature]
 Menrisal, M.Pd
 NIDN.1015076403



**Yayasan Perguruan Tinggi Komputer (YPTK) Padang
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PUTRA INDONESIA "YPTK"**

Jalan Raya Lubuk Begalung, Padang, Telp. (0751) 776665, 775245. Faks. 71913. E-mail : admin@uplyptk.ac.id. Homepage : www.uplyptk.ac.id

Nomor : 1944 /FKIP-UPI/XI/2018
Lamp. : -
Hal : *Izin Penelitian*

Padang, 08-11-2018

Kepada Yth. : Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat

Di
Tempat

Dengan Hormat,

Keterkaitan dan kesesuaian antara Ilmu yang diperoleh dibangku kuliah dengan dunia Industri (Link & Match) merupakan salah satu prinsip yang diterapkan di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Put Indonesia YPTK Padang.

Guna mengaplikasikan hal diatas bersama ini datang menghadap Bpk/Ibu mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia YPTK Pa Untuk dapat diperkenankan mendapatkan data / brosur/liplet/dokumen yang perlu di kantor yang Bapak/Ibu pimpin, data yang didapat hanya dipergunakan untuk penelitian dan tidak akan dipublikasikan untuk kalayak ramai. Untuk itu akan menghadap Bapak/Ibu sbb:

N a m a	:NURUL QAMARIAH
N o b p	:15101156110018
Program Studi	:Pendidikan Teknik Informatika
Jenjang Pendidikan	:Strata 1
Status Sekolah	:Terakreditasi SK. No 0765/SK/BAN-PT/Akred/S/III/2017

dalam penyusunan SKRIPSI dengan Judul :

Pengaruh Model pembelajaran Inquiry Menggunakan Google Form Terhadap Hasil Belajar Mata pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Siswa Kelas X SMKN 9 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019

Demikianlah disampaikan, atas bantuan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Hormat Kami
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pen



cc: Arsip



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA BARAT
DINAS PENDIDIKAN

Jl. Jendral Sudirman No: 52 Telp. (0751) 20152 – 31531 Fax (0751) 20152 Padang

Nomor : 420.02/ *Egga* /PSMK-2018 Padang, 13 November 2018
 Lampiran : -
 Hal : Izin Penelitian

Kepada Yth: Ka. Jur PTIK FKIP
 Universitas Putra Indonesia
 di
 Padang

Berdasarkan surat yang diterima tanggal 12 November 2018 nomor: 1944/FKIP-UPI/XI/2018 perihal Permohonan Izin Penelitian untuk penulisan tugas akhir atas nama:

Nama : Nurul Qamariah
 NIM : 15101156110018
 Tempat Penelitian : SMKN 9 Padang
 Waktu Penelitian : November s.d selesai

Sehubungan dengan hal tersebut di atas secara prinsip kami tidak keberatan untuk Penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Berkoordinasi dengan Kepala SMKN 9 Padang
2. Tidak mengganggu kegiatan Proses Belajar dan Mengajar
3. Tidak memberatkan beban siswa dan sekolah
4. Penelitian yang dilakukan sepenuhnya untuk kepentingan pendidikan dan tidak untuk dipublikasikan secara umum
5. Data yang diambil sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku
6. Setelah selesai penelitian agar menyampaikan laporan ke Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat

Demikianlah kami sampaikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sekretaris,



Dry. Bustavidia, MM
 Pembina Tingkat I
 Nip. 19640501 199303 1 006

Tembusan Yth:

1. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat (sebagai laporan)
2. Kepala SMKN 9 Padang



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 9 PADANG
The Real Entrepreneurs School

Jalan Bundo Kandung No 18 Telp. (0751) 34719 Fax (0751) 32231 Email: smknegeri9padang@yahoo.co.id Web: www.smkn9padang.scb.id

SURAT KETERANGAN

No : 070/1790/DP.SMKN9PdG/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMK N 9 Padang Dengan ini menerangkan bahwa :

NO	NIM	NAMA	JURUSAN
1.	15101156110018	NURUL QAMARIAH	Pendidikan Teknik Informatika

Bahwa nama tersebut di atas adalah mahasiswa S1 Universitas Putra Indonesia "YPTK" Sumatera Barat ,telah mengadakan IZIN Penelitian Skripsi di SMK Negeri 9 Padang tentang "Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* Menggunakan *Google Form* pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital siswa kelas X SMKN 9 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019 ". Berdasarkan surat dari Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat nomor : 420.02/6994/PSMK-2018 tanggal 13 November 2018.

Demikianlah surat keterangan ini kami berikan untuk dapat di gunakan seperlunya.

Padang, 28 November 2018

Kepala,

Ariswan
 NIP.197009151695121002



SMK Negeri 9 Padang
The Real Entrepreneurs School

LAMPRAN 41

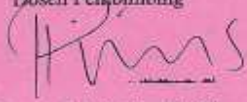
UNIVERSITAS PUTRA INDONESIA "YPTK"
 Jalan Raya Lubuk Begalung, Padang, Telp. (0751) 72427, 775246, 776566. Faks. 71913. E-mail: yptk@indosat.net.id. Homepage: www.yptk.ac.id

CATATAN KONSULTASI SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nurul Gemamah
 No. BP : 1901561001
 Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika
 Nama Pembimbing : Rini Septiani, M.Pd
 Tempat Penelitian : SMKN 9 Padang

Hari / Tanggal	Komentar / Tanggapan Pembimbing	Paraf Dosen
Kamis 4-10-18	Revisi judul	fl
Kamis 11-10-18	Revisi BAB I-III, tambahkan Daftar Pustaka	fl
Rabu 17-10-18	Revisi Bab III (Metode Penelitian)	fl
Kamis 18-10-18	Revisi Bab (Kont, Validitas, Reliabilitas, Validasi Ahli di lapangan)	fl
Jumat 19-10-18	Acc tembus proposal	fl
Jumat 19-11-18	Acc penelitian	fl
Rabu 3-12-18	Acc up catin	fl
Senin 13-12-18	Acc penulisan	fl
4 2019	Revisi	fl
9 2019	Revisi, lengkapi lampiran dan surat pengantar ke an	fl
10 2019	Revisi penulisan	fl
11 2019	Revisi pembahasan	fl
14 2019, kam	Revisi pembatalan	fl
15 2019	Acc Ujian Skripsi	fl

Lanjut untuk diseminarkan
 Lanjut untuk ujian skripsi






Diketahui oleh :
 Dosen Pembimbing

 (Rini Septiani, M.Pd)

LAMPRAN 42

UNIVERSITAS PUTRA INDONESIA "YPTK"
 Jalan Raya Lubuk Begalung, Padang, Telp. (0751) 72427, 775246, 776666. Faks. 71913. E-mail: yptk@indosat.net.id. Homepage: www.yptk.ac.id

CATATAN KONSULTASI SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nurul Qamariah
 No. BP : 1510156110018
 Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika
 Nama Pembimbing : Pepi Radgani, M.Ed
 Tempat Penelitian : SMKN 9 Padang

Hari / Tanggal	Komentar / Tanggapan Pembimbing	Paraf Dosen
Senin, 1 Oktober 2018	- Baca 10 Skripsi terlebih dahulu sebagai pedoman - Perhatikan tata tulis - Cara mengutip - nomor yang jelas - Lembar belakang, cover	
Senin, 15-10-18	perhatikan penggunaan kata, rumus cover, lanjut ke bab 2	
Senin, 19-10-18	acc eselon proposal	
Jumat 2-11-18	perbaiki ppt, ppt kelas control dan eksperimen harus sama, yang tidak ada angka tidak perlu di coret	
Selasa / 15/01/2019	Acc ujian skripsi	

Lanjut untuk diseminarkan
 Lanjut untuk ujian skripsi

Diketahui oleh :
 Dosen Pembimbing
