



**PEMBELAJARAN *INQUIRY* MENGGUNAKAN *GOOGLE FORM* TERHADAP HASIL BELAJAR SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL
(Case study of class X of SMK Negeri 9 Padang)**

Popi Radyuli¹, Rini Sefriani², Nurul Qomariah³

Pendidikan Teknik Informatika, UPI YPTK Padang, Indonesia¹²³

e-mail : popiradyuli@gmail.com¹, rinisefriani@upiptk.ac.id², nurulqomariah35@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Inquiry* menggunakan *Google Form* terhadap hasil belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMK Negeri 9 Padang, Jl. Bundo Kandung No. 18 Padang Barat kelas X jurusan Kuliner pada semester ganjil Tahun ajaran 2018/2019, diperoleh nilai rata-rata akhir pada kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran dengan model *Inquiry* sebesar 88,78 dan kelas kontrol yang diberikan pembelajaran menggunakan metode konvensional sebesar 77,19. Hasil pengujian $t_{hitung} = 8,5221$, untuk $t_{tabel} = 2,381$ sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,5221 > 2,381$). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh positif penerapan model pembelajaran *Inquiry* menggunakan *Google Form* terhadap hasil belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X SMK Negeri 9 Padang semester ganjil tahun ajaran 2018/201

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

Abstract

This study aims to determine whether there is influence of Inquiry learning model using Google Form on the learning outcomes of class X digital communication and simulation subjects based on research conducted at SMK Negeri 9 Padang, Jl. Bundo Kandung No. 18 West Padang class X Culinary department in odd semester 2018/2019 academic year, obtained the final average value in the experimental class given learning with the Inquiry model of 88.78 and the control class given learning using the conventional method of 77.19. The test results $t_{count} = 8.5221$, for $t_{table} = 2.338$ so that it is obtained $t_{count} > t_{table}$ ($8.5221 > 2.338$). Thus H_0 is rejected and H_1 is accepted, which means that there is a positive effect of applying Inquiry learning models using Google Form against learning outcomes of class X digital simulation and communication subjects at SMK Negeri 9 Padang in the odd semester of the 2018/2019 academic year.

Keywords: Inquiry Learning Model Using Google Form, Learning Outcomes.

@Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan FIP UPTT 2019

✉ Corresponding author :

Address : --

Email : popiradyuli@gmail.com

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

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

Pengertian pendidikan adalah proses 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).

Metode yang digunakan pada pembelajaran simulasi dan komunikasi digital masih menggunakan metode praktik yaitu metode demonstrasi. Pada saat proses pembelajaran siswa lebih banyak metode ini lebih banyak menuntut keaktifan guru serta peserta didik sehingga masih kurangnya keinginan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan belum maksimalnya interaksi antara guru dengan siswa atau siswa dengan siswa pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya dan sebagai salah satu alternatif pembelajaran inovatif yang dapat mengembangkan keterampilan berkomunikasi dan proses interaksi di antara individu yang dapat digunakan sebagai sarana interaksi sosial di antara siswa dan sekaligus menjawab masalah yang ada

di sekolah, penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* Menggunakan *Google Form* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Siswa Kelas X SMK Negeri 9 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019”.

Tujuan penulisan ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara model model *Inquiry* Menggunakan *Google Form* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Siswa Kelas X SMK Negeri 9 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019.

Menurut Ihsana El Khuluqo (2017:6) Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri didalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Hamalik (2003:155) “hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu”.

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

Dari defenisi mengenai metode pembelajaran yang telah dikemukakan dapat disimpulkan dalam kalimat pendek bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan oleh guru ataupun siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Selanjutnya adalah Pengertian Model Pembelajaran *Inquiry* yang mana menurut

Hebrank, 2000; Budnitz, 2003; Chiapetta & Adams, 2004 menyatakan bahwa: “Inkuiri sebenarnya merupakan prosedur yang biasa dilakukan oleh ilmuwan dan orang dewasa yang memiliki motivasi tinggi dalam upaya memahami fenomena alam, memperjelas pemahaman, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari”.

Selanjutnya adalah Pengertian *Google form* merupakan salah satu komponen layanan *Google Docs*. Aplikasi ini sangat cocok untuk mahasiswa, guru, dosen, pegawai kantor dan profesional yang senang membuat *quiz, form* dan *survey online*. *Fitur* dari *Google Form* dapat dibagi ke orang-orang secara terbuka atau khusus kepada pemilik akun *Google* dengan pilihan aksesibilitas, seperti *read only* (hanya dapat membaca) atau *editable* (dapat mengedit dokumen).

Sesuai dengan Permendikbud Nomor 70 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMK-MAK, diterangkan bahwa mulai tahun ajaran 2013/2014, kurikulum yang dipergunakan bukan lagi kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) melainkan Kurikulum 2013.

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

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah (*true experiment*). Menurut Sugiyono (2017:82) Teknik *sampling* merupakan teknik pengambilan sampel. Berdasarkan beberapa pertimbangan yang penulis lakukan dalam pemilihan teknik *Stratified Random*

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

Tabel 1. Jumlah Populasi dan Sampel

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)

Variabel penelitian menurut Sugiyono (2010:58) adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya. Suahrismi Arikunto (2010) mengatakan bahwa variabel bebas (X) adalah variabel yang mempengaruhi atau variabel penyebab. Variabel bebas dalam penelitian ini, yaitu pengaruh model pembelajaran *Inquiry* menggunakan *Google Form*. variabel terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau variabel akibat. Variabel terikat dalam penelitian ini, yaitu Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi dan komunikasi Digital siswa kelas X SMK Negeri 9 Padang.

Prosedur pelaksanaan penelitian dalam proses belajar mengajar yaitu, Mengambil data peserta didik kelas X Kuliner SMK N 9 Padang, Menentukan sampel penelitian dengan menggunakan teknik *Stratified Random Sampling*, Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), Menentukan soal-soal yang memenuhi syarat,selanjutnya penelitian melaksanakan pembelajaran pada kelas eksperimen, pada pelaksanaan ini menerapkan model pembelajaran *Inquiry* Menggunakan *Google Form* lalu Peneliti memberikan tes belajar pada siswa dan mengolah data hasil tes akhir dan Peneliti menyusun hasil-hasil penelitian.

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.

Prosedur yang diterapkan dalam penelitian ini terbagi dalam tiga tahap yaitu :

1. Tahap Persiapan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap persiapan adalah:

- 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

Table 2. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

No	Tahapan	Model Pembelajaran Inquiry menggunakan google form	Metode Konvensional
1.	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam 2. Absensi kehadiran siswa 3. <i>Mereview</i> pelajaran sebelumnya 4. Menjelaskan model pembelajaran <i>Inquiry</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ucapan salam 2. Absensi 3. <i>Mereview</i> pelajaran sebelumnya
2.	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan pokok-pokok kegiatan yang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyampaian materi pembela

		<ol style="list-style-type: none"> 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"> 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

Instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2015:148). Menurut Sugiyono (2014:222) kualitas instrument

penelitian berkenaan dengan validitas dan reabilitas instrument dan kualitas pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. instrumen dalam penelitian kuantitatif dapat berupa test.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

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

Setelah dilakukan penelitian dan pengolahan data untuk masing-masing kelas, yaitu kelas eksperimen dengan jumlah 35 siswa dan kelas kontrol dengan jumlah 35 siswa. Secara ringkas nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat diperlihatkan pada tabel berikut:

Tabel 5. 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	16,349	49,704
12	Standar Deviasi	4,043	7.05

Distribusi frekuensi hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dikemukakan pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Interval Nilai 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	

Table 7. Interval nilai kelas kontrol

No	Kelas Kontrol			
	Interval Skor	Frek	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	

Uji normalitas dilakukan dengan cara membuat grafik distribusi frekuensi atas skor yang ada. Pada uji normalitas ini, peneliti menggunakan uji normalitas yang dikenal dengan nama uji Lilliefors. Berikut ini hasil perhitungan uji normalitas pada kelas eksperimen :

Tabel 8. Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan kelas 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	

Selanjutnya uji normalitas juga dilakukan pada kelas kontrol dengan menggunakan rumus Lillifors, berikut ini adalah hasil uji normalitas pada kelas kontrol .

Uji homogenitas variansi sangat diperlukan sebelum kita membandingkan dua kelompok atau lebih, agar tidak ada perbedaan atau ketidak homogenan kelompok yang dibandingkan.

Tabel 9. 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				

Berdasarkan tabel diatas harga F_{hitung} sebesar 1,74 dan F_{tabel} 1,76. Dengan demikian $F_{hitung} < F_{tabel}$, yang berarti H_0 diterima dan dapat dinyatakan bahwa dua kelompok yang diuji bersifat homogen.

Hasil pengujian pada taraf signifikansi α 0.05 (taraf kepercayaan 95%) diperoleh $t_{hitung} = 8,5221$ dan $t_{tabel} = 2,381$ sehingga diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ (8,5221 > 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.. Secara

ringkas hasil perhitungan uji hipotesis hasil penelitian diperlihatkan pada tabel berikut:

Tabel 10. Uji Hipotesis Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas	N	X	S	dk	t_h	t_t	Kesimpulan
1	Eksperimen	36	88,78	16,463	70	8,52	2,38	$t_{hitung} > t_t$ abel H_a Diterima
2	Kontrol	36	77,19	14,711				

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 α 0,05, dan kelas kontrol diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ ($0,097 < 0,126$) untuk α 0,05, maka data kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil pengujian homogenitas data dari kedua kelompok pada $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$, ($0,895 < 1,90$) untuk 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.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan pada siswa kelas X Kuliner di SMKN 9 Padang semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019 pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara menggunakan model pembelajaran *Inquiry* menggunakan *Google Form* terhadap hasil belajar mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi digital kelas X Kuliner SMK N 9 Padang semester ganjil tahun ajaran 2018/2019. Hal ini terlihat dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan menggunakan rumus uji t, diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,5221 > 2,381$). Sehingga dapat dikatakan hipotesis yang diajukan telah diterima. Hal tersebut diperkuat lagi dengan perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dimana kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 88,78 sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 77,19. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis H_1 pada penelitian ini diterima.

DAFTAR PUSTAKA

Cahya, K. R., Ilham, P. P., Heri, A. N., Aggry, T., Bagiono, D., Karyana. 2017. *Bahan Ajar Simulasi Dan Komunikasi Digital Bagian 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMK

- Farida Nursyahida. 2012. *Penelitian Eksperimen*. Diakses pada 31 Oktober 2018
- Hamdan Husein Batubara. 2016. *Penggunaan Google Form Sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen Di Prodi PGMI Uniska Muhammad Arsyad Al Banjari*. Banjarmasin: Universitas Islam Kalimantan MAB. Diakses pada 17 Oktober 2018
- Ghazali. 2019. <http://spssindonesia.com>. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS* (Dr. Imam Ghazali). Diakses 3 Januari 2019 18.00 WIB
- 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