

Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dalam Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Bagi Peserta Didik

Sulidar Fitri¹, Sudirman², Taofik Muhammad³, Milah Nurkamilah⁴

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

Email: sfitri@umtas.ac.id, dirmanabay97@gmail.com², taofik.muhammad@umtas.ac.id, milah.nurkamilah@umtas.ac.id

Abstract

Creativity is important in learning. sometimes in a learning process, teachers often pay less attention to the importance of students' creativity, this has an impact on decreasing students' creativity in doing assignments. The research method used is a quasi-experimental method using a pretest and posttest control group design. The population in this study were all students of class X Multimedia in the Nagarawangi village area. The technique of producing the sample in this study uses convenience sampling, the sample in this study consists of 20 participants then divided into 2 groups and the experimental method is 10 students in the experimental class and 10 other students in the control class. Based on the results of research and data analysis using the Man Whitney test in the experimental class and control class shows that the value of asymp.sig (2 tailed) is 0.00, which means H₀ is rejected and H₁ is accepted. This means that there are differences in the increase in creativity of students who use the Guided Inquiry learning model with the conventional model. The average increase in the experimental class is 0.80 and the control class is 0.10.

Keywords: *Guided inquiry, Basic graphic design, Creativity student*

Abstrak

Kreativitas merupakan hal penting dalam pembelajaran. terkadang dalam sebuah proses pembelajaran sering kali guru kurang memperhatikan terhadap pentingnya kreativitas peserta didik, hal tersebut berdampak terhadap menurunnya kreativitas peserta didik dalam mengerjakan tugas. Metode penelitian yang digunakan adalah metode quasi eksperimen dengan menggunakan desain pretest dan posttest control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X Multimedia di wilayah lingkungan kelurahan Nagarawangi. Teknik penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan Convenience sampling maka sampel dalam penelitian terdiri dari 20 orang peserta kemudian dibagi menjadi 2 kelompok dan cara eksperimen yaitu 10 orang peserta didik pada kelas eksperimen dan 10 orang peserta didik lain nya pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data menggunakan uji Man Whitney pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai asymp.sig (2 tailed) 0.00 yang artinya H₀ ditolak dan H₁ diterima. Artinya terdapat perbedaan peningkatan kreativitas peserta didik yang menggunakan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing dengan model Konvensional. Rata – rata peningkatan pada kelas ekperimen sebesar 0.80 dan pada kelas kontrol 0.10.

Kata Kunci: *Inkuiri terbimbing, Desain grafis dasar, Kreativitas peserta didik*

PENDAHULUAN

Dalam proses belajar perlu adanya sebuah sistem yang berhubungan sehingga bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan, komponen didalam nya terdiri dari tujuan pengajaran, guru dan peserta didik, bahan pelajaran, metode dan strategi belajar mengajar, alat atau media,

sumber pelajaran dan evaluasi. Model Pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan oleh tenaga pendidik dan didalamnya mencakup tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Maksud dari penelitian untuk

mengetahui penerapan suatu model pembelajaran yang berguna sebagai referensi dalam proses belajar mengajar, karena dari hasil pengamatan pada penelitian sebelumnya, model pembelajaran yang sering digunakan oleh tenaga pendidik disekolah pada umumnya menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah hal tersebut dirasa belum optimal, sehingga mengakibatkan kurangnya kreativitas sehingga menyebabkan adanya kesulitan peserta didik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh tenaga pendidik. Oleh karena itu peneliti bermaksud memberikan solusi kepada tenaga pendidik agar tidak hanya menerapkan model pembelajaran konvensional. Adapun model pembelajaran yang lain seperti model pembelajaran inkuiri terbimbing, model pembelajaran inkuiri terbimbing memberikan fasilitas terhadap peserta untuk mengembangkan potensi dalam diri mereka dapat mengembangkan ide – ide kreatifitas dalam dirinya.

Penelitian dilakukan pada mata pelajaran dasar desain grafis kelas x multimedia bertujuan untuk mengetahui keberhasilan peningkatan kreativitas peserta didik di lingkungan wilayah desa Layung Sari, kelurahan Nagrawangi, kota Tasikmalaya. Pada kelas eksperimen yaitu berjumlah 10 orang, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing. Sedangkan pada kelas kontrol yang berjumlah 10 orang, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model konvensional.

Menurut Konsep model pembelajaran menurut Trianto (Afandi, 2003) menyebutkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Sedangkan menurut Komala Sari (Komalasari, 2010) Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh tenaga pendidik. Secara ringkas,

model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran (Sari & Murwatiningsih, 2015).

Menurut Ayu Made (Purwaningsih et al., 2016) Inquiry Terbimbing (guided inquiry) merupakan salah satu model pembelajaran yang dirancang untuk mengajarkan konsep-konsep dan hubungan antar konsep. Ketika menggunakan model pembelajaran ini, guru menyajikan contoh-contoh pada peserta didik, memandu mereka saat mereka berusaha menemukan pola-pola dalam contoh-contoh tersebut, dan memberikan semacam penutup ketika siswa telah mampu mendeskripsikan gagasan yang diajarkan oleh guru (Mahdiannur, 2020).

Adapun menurut Diana (Ynti & Antosa, n.d.) Model pembelajaran inkuiri terbimbing pada dasarnya didasari oleh filosofi konstruktivisme yang menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran. Pada penerapannya model pembelajaran inkuiri terbimbing memfasilitasi siswa untuk aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

Kreativitas merupakan hal penting dalam pembelajaran dan bahkan dapat menjadi pintu masuk dalam upaya meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik. Menurut Utami Munandar (Munandar, 2012) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Kreativitas diartikan sebagai daya cipta, sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Yang dimaksud dengan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada dapat berupa pengalaman yang telah diperoleh seseorang selama masa hidupnya.

Menurut Guilford dalam (Haq & Yani, 2016) kreativitas bisa diartikan juga berpikir kreatif yang artinya bahwa kreativitas merupakan berpikir divergen (berpikir kreatif), yang artinya bahwa berpikir memberikan kemungkinan – kemungkinan jawaban yang tersedia dan sesuai. Sedangkan berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Gulo dalam (Haq & Yani, 2016) berpikir kreatif disebut juga berpikir divergen merupakan kemampuan seseorang dalam meluaskan pemahaman terhadap suatu intelektual

METODE

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experimental research*). Penelitian ini menggunakan desain pretest dan posttest control group design. Dalam design ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dipilih secara acak, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas control.

Kelas kontrol diberi perlakuan dengan menggunakan metode ceramah, sedangkan kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing. Setelah selesai perlakuan kedua kelas tersebut diberi posttest yang bertujuan untuk mengukur prestasi belajar peserta didik atas perlakuan yang telah diberikan.

Penelitian berlangsung dalam 2 pertemuan, dalam pelaksanaan penelitian terlebih dahulu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi RPP, lembar kerja peserta didik dan tes kreativitas siswa. Di setiap pertemuannya, peserta didik diberikan lembar kerja peserta didik dan tugas, pada pertemuan pertama, sebelum dimulainya pembelajaran, dilakukan terlebih dahulu tes kreativitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol (pre test), kemudian di lanjutkan dengan pemberian materi dan pemberian LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Pada pertemuan kedua dilanjutkan kembali dengan pemberian LKPD, setelah pembelajaran selesai, dilakukan lah tes kreativitas pada kelas kelas eksperimen dan kontrol (posttest). Hal ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas peserta didik.

Dalam sebuah penelitian instrument harus memenuhi persyaratan sebagai instrument yang baik. Pada penelitian ini, peneliti menguji instrument dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitasnya.

Uji validasi menurut validasi ahli menunjukkan bahwa soal pengukuran kreativitas memiliki hasil nya valid layak digunakan dengan revisi beberapa poin yang di perbaiki yaitu soal no 3 indikator a dan c karna kisi – kisi tersebut tidak relevan dengan materi dan Kompetensi Dasar yang di sampaikan.

Uji Reliabilitas di lakukan kepada soal pengukuran kreatifitas menggunakan formula cronbach alpha yaitu:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_{\zeta_b}^2}{\sigma^2_t} \right] \quad (1)$$

Keterangan ;

r₁₁ : Koefisien reliabilitas alpha

k : jumlah butir soal

$\sum \sigma_{\zeta_b}^2$: jumlah varian butir

σ^2_t : jumlah varian total

Nilai r₁₁ atau yang biasa di sebut sebagai r hitung yaitu nilai hitung dari cronbach alpha yang di bandingkan dengan r tabel untuk taraf signifikasi sebesar 5% atau 0,05 instrumen dapat dikatakan reliabel apabila thitung > ttabel. (“Cara Melakukan Uji Reliabilitas Alpha Cronbach’s Dengan SPSS,” 2021)

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun dengan sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam beberapa kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Adapun teknik analisis data yang digunakan 2 metode deskriptif dan Metode Statistic nonparametrik :

- Metode Deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan pembelajaran inkuiri terbimbing dengan menggunakan media gambar .
- Metode Statistik nonparametrik digunakan untuk uji hipotesis, uji hipotesis bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan pembelajaran inkuiri terbimbing dengan menggunakan media gambar terhadap peningkatan kreativitas peserta didik dalam mata pelajaran desain grafis. Metode statistik nonparametric digunakan karena jumlah sampel dalam penelitian berukuran kecil.

Oleh karena itu, perlu adanya tindakan yang harus dilakukan peneliti agar data penelitian yang dikumpulkan masih tetap dapat

di uji atau di analisis, yakni dengan cara melakukan metode statistik non parametrik dengan rumus Uji Man Whitney.

Teknik pengolahan data merupakan analisis terhadap data metode dan cara – cara tertentu yang berlaku dalam penelitian. Pengolahan data dilakukan untuk menguji data sehingga dapat menguji hipotesis yang telah dirumuskan.

$$U_1 = n_1 \cdot n_2 - U_2 \quad (2)$$

Keterangan :

- U1 = Statistik Uji 1
- n1 = Banyaknya Anggota sampel 1
- n2 = Banyaknya Anggota sampel 2
- U2 = Statistik Uji 2

Uji Man Whitney merupakan bagian dari statistic non parametrik maka dalam uji man whitney tidak diperlukan data yang berdistribusi normal, uji man whitney bertujuan untuk mengetahui ada tidak nya perbedaan rata – rata peningkatan kreativitas. Dalam penelitian ini, uji mann whitney dilakukan dengan berbantuan aplikasi SPSS 21, berikut kriteria pengujian uji mann whitney menurut Ghozali dan Castellan (Haskara, 2010):

- 1) Jika $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ atau $p > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.
- 2) Jika $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ atau $p < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini ialah :

H_0 : Tidak terdapat perbedaan peningkatan kreativitas peserta didik dalam mendesain setelah menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing.

H_1 : Terdapat perbedaan peningkatan kreativitas peserta didik dalam mendesain setelah menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari perlakuan uji reliabilitas pada soal pengukuran kreatifitas menghasilkan data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pengukuran Uji Reliabilitas

Indikator	<i>cronbach alpha</i>	R tabel	Keterangan
Soal Pengukuran kreativitas	0,498	0,632	Reliabel dengan predikat “cukup”

Hasil uji reliabilitas yang telah di jelaskan di dalam tabel menunjukkan bahwa keseluruhan soal berstatus reliabel yang dapat di lihat dari skor uji reliabilitas nya dimana keempat.

Hasil pre test pada kelas yang menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri terbimbing dan menggunakan Model Konvensional.

Pretest ini dilakukan pada 2 kelas yakni kelas eksperimen dan kelas control dengan model pembelajaran yang berbeda pada masing – masing kelas. Pembelajaran yang menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri terbimbing dilakukan pada kelas eksperimen dengan jumlah 10 peserta didik, sedangkan pembelajaran yang menggunakan Model Konvensional dilakukan pada kelas kontrol dengan jumlah 10 peserta didik, hal ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan kreativitas peserta didik pada saat sebelum melakukan proses pembelajaran pada mata pelajaran dasar desain grafis. Soal tes ini terdiri dari 4 butir soal essay praktek yang sudah mewakili indikator tes kreativitas dengan skor maksimal 4.

Berikut ini adalah hasil pre test tes kreativitas pada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 2. Perbedaan Rata - rata skor pre test kelas eksperimen dan kelas kontrol

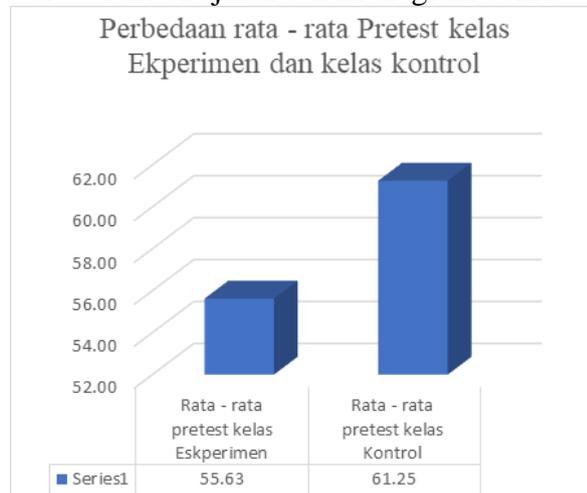
Jumlah Peserta Didik	Rata - rata	
	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
10	55.6	61.25

Table 2 menggambarkan perbedaan hasil pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol , kelas kontrol memiliki nilai rata - rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen, data statistik *pretest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Nilai Statistik pretest

No	Statistik pretest	Jumlah	
		Kelas eksperimen	Kelas kontrol
1	Jumlah Subjek	10	10
2	Rata - rata	55.6	61.25
3	Nilai Terbesar	68.7	68.75
4	Nilai Terkecil	43.7	43.75

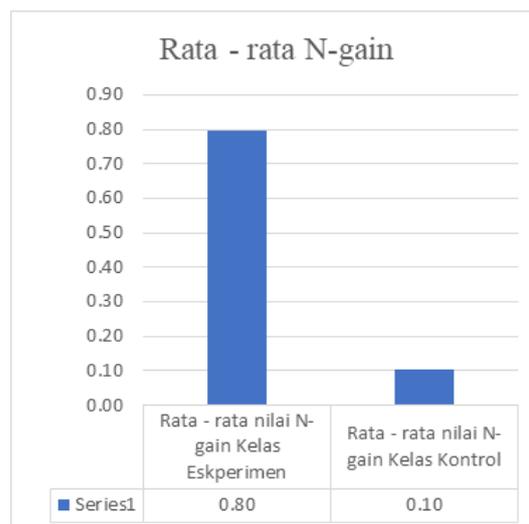
Untuk lebih jelasnya, rata - rata pretest peserta didik disajikan dalam diagram berikut :



Gambar 1. Perbedaan rata – rata pretes kelas ekperimen dan kontrol.

Dari gambar diagram tersebut dapat terlihat perbedaan rata – rata kreativitas setelah dilakukannya pretest sebelum pembelajaran menggunakan model inkuiri terbimbing pada kelas ekperimen dan pembelajaran menggunakan model konvensional pada kelas kontrol. Perbedaan rata – rata skor yang diperoleh peserta didik sebelum dilakukannya proses pembelajaran dasar desain grafis baik pada kelas ekperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan data nilai N-Gain yang didapat, diperoleh rata – rata (χ) peningkatan pretasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran Inkuiri Terbimbing sebesar 0.80 dan rata – rata (χ) peningkatan pretasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan rata – rata (χ) peningkatan pretasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran konvensional. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar 2. Rata -rata N-gain

Berdasarkan diagram diatas dan tabel rubrik kriteria nilai N-gain, dapat dilihat bahwa kelas ekperimen memiliki nilai rata - rata 0,80 dengan kriteria nilai tinggi. Sedangkan kelas kontrol memiliki rata - rata 0,10 dengan kriteria nilai rendah.

Berdasarkan hasil output test statistic diketahui bahwa nilai Asymp. Sig. (2 - tailed) sebesar $0.00 < 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak dengan demikian dapat dikatakan bahwa H_1 : Terdapat perbedaan peningkatan kreativitas peserta didik dalam mendesain setelah menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing. Karena ada perbedaan yang signifikan maka dikatakan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap kreativitas peserta didik.

Tabel 4. Hasil Out Put Uji Man Whitney

	Hasil
Man Whitney U	1.000
Wilcoxon W	56.000
Z	-3.739
Asymp. Sig. (2 - tailed)	.000
Exact Sig.[2*(1 - tailed)]	.000 ^b

- a. Grouping Variable : Kelas
- b. Not corrected for ties

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap peningkatan kreatifitas peserta didik berhasil meningkatkan kreativitas perserta didik hal tersebut dari perbedaan peningkatan kreativitas peserta didik pada kelas yang menggunakan model pembelajaran inkuiri

terbimbing dengan menggunakan media gambar secara signifikan. Jika melihat hal tersebut hal tersebut karena model pembelajaran inkuiri terbimbing lebih efektif dalam mengarahkan dan mengembangkan kreativitas peserta didik terutama dalam berpikir kreatif. Berbeda halnya dengan dengan model pembelajaran konvensional yang kurang kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hasil uji hipotesis menggunakan rumus Mann Whitney hasil uji hipotesis menghasilkan nilai signifikasinya 0.00. maka hipotesis yang diajukan yaitu H1 diterima.

SARAN

Saran untuk penelitian ini adalah perlu adanya penelitian lanjutan dengan menggunakan model pembelajar lainnya untuk kemudian diperbandingkan dan dilihat level seberapa tinggi kreatifitas peserta didika yang dapat terlihat.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, M. (2003). *Model dan Metode*

Pembelajaran di Sekolah. Unisila Press.

Cara Melakukan Uji Reliabilitas Alpha Cronbach's dengan SPSS. (2021). *SPSS Indonesia*.

<http://www.spssindonesia.com/2014/01/uji-reliabilitas-alpha-spss.html>

Haq, D. S., & Yani, A. (2016). PENGARUH PENERAPAN MODEL INKUIRI TERBIMBING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN GEOGRAFI (Penelitian Quasi Eksperimen di Kelas XI IPS 4 SMA Labschool UPI Bandung). *Antologi Pendidikan Geografi*, 4(2).

Haskara, F. (2010). *FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS DIPONEGORO SEMARANG 2010*.

Komalasari, K. (2010). *Pembelajaran kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Refika.

Mahdiannur, M. A. (2020). *Pengaruh Model Inquiry.... 1*.

Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.

Purwaningsih, M. A. P., Dr. Ketut Agustini, S. S., & Nyoman Sugihartini, S. P. (2016). Studi Komparatif Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Terbimbing Dan Problem Based Learning (PBL) Terhadap

Motivasi dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran TIK Siswa Kelas X di SMA Laboratorium Undiksha Singaraja Tahun Ajaran 2015/2016. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v5i2.8122>

Sari, N., & Murwatiningsih, M. (2015). PENGGUNAAN MODEL INQUIRY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Economic Education Analysis Journal*, 4(1), Article 1. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eaj/article/view/4692>

Ynti, N., & Antosa, Z. (n.d.). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SDN 005 SUNGAI PINANG KECAMATAN KUBU*.