



Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Melalui Aplikasi *Google Classroom* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas Xi Tata Boga SMK Negeri 1 Dumai Tahun 2021

Desriyul Fitri

Guru SMK Negeri 1 Dumai

Received: 16 Oktober 2022
Revised: 19 Oktober 2022
Accepted: 23 Oktober 2022

Abstract

This research was motivated by the low learning outcomes of students in the Creative Products and Entrepreneurship Subject during the Covid-19 Pandemic through the application of an inquiry learning model through the google classroom application for Class XI Culinary Planning Students at SMK Negeri 1 Dumai in 2021. The subjects in this study were class students The XI Culinary Administration of SMK Negeri 1 Dumai in 2021 has a total of 35 students. The tools to be used to collect data are observation sheets and tests. Observations were made to observe the activities of teachers and students in learning and tests were given to see the level of success of students from a teaching material delivered. Based on the results of the pretest student learning outcomes are still low. From the Minimum Completeness Criteria (KKM) set by the school, namely 75. Based on the results of the study, the following data were obtained: 1) The number of students' completeness before the action was 15 people or 37.5%, an increase in cycle I was 23 people or 65.71%. In cycle II there was also an increase of 29 people or 91.43%, 2) Student activity during the learning process also increased. In the first cycle of the first meeting, the average student activity was only 63.54%. At the second meeting it increased to 77.43%. In cycle II there was another increase, namely at the first meeting 88.89% increased at the second meeting to 94.09% with a very good category. So that the average student activity for the first cycle of 70.48% increased in the second cycle to 93.10% with a very good category, 3) Teacher activity during the learning process also increased. At the first meeting of cycle I, the total score of teacher activity was 39 (65%) increasing to 46 (76.67%) at the second meeting. Then it increased again to 53 (88.3%) at the first meeting and finally 60 (100%) at the second meeting. The results of the research generally show that the Application of the Inquiry Learning Model Through the Google Classroom Application can improve Learning Outcomes in the Subject of Creative Products and Entrepreneurship During the Covid-19 Pandemic for Class XI Culinary Planning Students at SMK Negeri 1 Dumai in 2021.

Keywords: *Learning Model, Inquiry, Google Classroom Application, Learning Outcomes.*

(*) Corresponding Author: fitridesriyul1971@gmail.com

How to Cite: Fitri, D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Melalui Aplikasi Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas Xi Tata Boga SMK Negeri 1 Dumai Tahun 2021. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(21), 629-637. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7393378>

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat diartikan sebagai kegiatan seseorang dalam membimbing dan memimpin anak menuju ke pertumbuhan dan perkembangan secara optimal agar dapat berdiri sendiri dan bertanggung jawab. Pendidikan berkaitan erat dengan segala sesuatu yang berhubungan dengan perkembangan



manusia mulai perkembangan fisik, kesehatan keterampilan, pikiran, perasaan, dan kemauan sosial. Perkembangan tersebut nantinya digunakan sebagai persiapan untuk mengantisipasi perkembangan yang terjadi pada masa masa depan. Hal ini sejalan dengan orientasi dari pendidikan itu sendiri. Pendidikan merupakan bagian terpenting dari kehidupan yang selama ini mampu menumbuhkan kembangkan serta mengantarkan individu pada target-target tertentu, dan sekaligus membedakan manusia dengan makhluk lainnya.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan :Pendidikan adalah 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 menurut Pasal 1 UU RI No. 20 Tahun 2003.

Pendidikan idealnya tidak hanya berorientasi pada masa lalu dan masa kini, tetapi sudah seharusnya merupakan proses yang mengantisipasi dan membicarakan masa depan agar sejalan dengan situasi masyarakat yang selalu berubah. Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh hasil maksimal. Hasil pendidikan yang maksimal dicapai dengan terlaksananya pendidikan yang tepat waktu dan tepat guna untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendidikan tepat waktu, yaitu pendidikan yang diberikan sejak dini dimulai dengan memberikan pendidikan di Sekolah Dasar (SD), sedangkan pendidikan tepat guna adalah pendidikan yang dapat digunakan sebagai upaya untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Sejalan dengan hal itu, pendidikan semestinya mampu menggali dan mengembangkan keseluruhan potensi keterampilan seorang siswa sehingga ia memiliki kesanggupan untuk hidup di era mendatang dengan kompleksitas permasalahan yang jauh lebih rumit. Dengan kata lain, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sebenarnya telah menopang bagi penyelenggaraan pendidikan dalam meningkatkan sumber daya manusia yang unggul dan kompetitif pada era globalisasi ini. Penguasaan ilmu pengetahuan sangat dibutuhkan seseorang dalam mengarungi kehidupan dengan permasalahan yang semakin kompleks ini.

Tantangan dunia pendidikan akan terus ada seiring dengan perkembangan zaman. Sistem pendidikan harus selalui diperbarui agar para peserta didik mendapatkan pendidikan sesuai dengan tuntutan di zamannya. Tuntutan pendidikan di zaman ini adalah, bagaimana mencetak lulusan yang berkualitas dengan metode baru di dunia maya. Kita ketahui sekarang ini, Indonesia tengah terkena pandemi Covid 19. Hal tersebut membawa dampak yang besar terhadap seluruh aspek Negara. Salah satunya yaitu di bidang pendidikan. Kebijakan Pemerintah untuk mencegah penyebaran covid salah satunya adalah dengan pembatasan sosial, sehingga kegiatan pembelajaran secara tatap muka tidak bisa dilaksanakan. Untuk itu Kementrian Pendidikan menetapkan untuk mengadakan pembelajaran jarak jauh, secara virtual. Adanya pembelajaran jarak jauh menuntut para guru untuk bisa menetapkan strategi belajar yang efektif agar tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai walaupun tanpa tatap muka langsung. Perkembangan teknologi yang sangat pesat, sangat membantu dalam menetapkan

strategi tersebut, baik yang bersifat Sinkron maupun Asinkron. Akan tetapi tidak semua aplikasi pembelajaran dapat diterapkan pada suatu sekolah.

Melihat kondisi yang ada di sekolah, baik dari sarana prasarana, jaringan tempat tinggal peserta didik, maupun keadaan ekonomi peserta didik, ternyata kurang mendukung pembelajaran secara sinkron. Sehingga pihak sekolah membuat kebijakan menggunakan platform pembelajaran asinkron dengan google drive. Akan tetapi pembelajaran dengan dengan aplikasi tersebut terlihat hanya satu arah, kurang ada interaksi langsung antara peserta didik dengan guru. Peserta didik juga terlihat bosan, dan kurang berminat dalam proses pembelajaran, karena guru hanya mengirimkan materi lewat *Google Drive* dan Peserta didik mengirimkan tugas juga lewat aplikasi tersebut. Jadi *Google Drive* hanya sekedar tempat menyimpan materi dan tugas. Keadaan tersebut ternyata mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Kurangnya minat dan interaksi pembelajaran, menyebabkan kurangnya optimalnya hasil belajar. Sehingga dibutuhkan platform lain yang mudah diakses dan juga bisa menciptakan interaksi antara guru dengan peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Google Classroom merupakan satu platform asinkron yang disediakan oleh akun *Google*. Aplikasi ini gratis dan mudah untuk diakses peserta didik. Dalam proses pembelajaran guru dapat membagikan materi, memberi tugas melalui aplikasi ini. Kelebihan dari aplikasi *Google Classroom* dibanding aplikasi lain yaitu aplikasi *Google Classroom* dapat digunakan untuk membuat dan mengelola kelas, tugas, nilai serta dapat memberikan masukan secara langsung. Peserta didik juga dapat melihat materi dan tugas yang diberikan, mengirim tugas, maupun memantau nilai dan masukan dari guru. Adanya kelebihan tersebut diharapkan peserta didik dapat lebih mudah belajar secara mandiri menggunakan aplikasi *Google Classroom* sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Keberhasilan proses belajar mengajar pada pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan dapat dilihat dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan tersebut. Keberhasilan itu ditinjau dari tingkat pemahaman, penguasaan materi serta prestasi belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi serta prestasi belajar siswa maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Namun pada kenyataannya banyak kita lihat bahwa prestasi belajar matematika yang dicapai siswa masih rendah.

Namun berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti terungkap bahwa siswa kelas XI SMK Negeri 1 Dumai terutama di kelas XI Tata Boga menghadapi permasalahan yang pada hakikatnya sama dengan permasalahan yang telah dipaparkan di atas. Dari hasil perolehan nilai ulangan siswa pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Dari 35 orang siswa di kelas tersebut, siswa yang mencapai $KKM \geq 75$ hanya berjumlah 15 orang atau 42,85% dan siswa yang mencapai $KKM < 75$ berjumlah 20 orang atau 57,14% Untuk lebih jelasnya data hasil belajar siswa tersebut disajikan pada tabel berikut :

Tabel 1. Nilai awal siswa kelas XI Tata Boga SMK Negeri 1 Dumai

No	Siswa yang mencapai ketuntasan	Banyak siswa	Persentase
1.	≥ 75	15	42,85%

2.	< 75	20	57,14%
	Jumlah siswa	35	

Mencermati permasalahan yang ada, maka perlu dicarikan solusi agar pendidikan dan pembelajaran di negeri ini mencapai hasil yang optimal. Seperti yang disampaikan sebelumnya, bahwa salah satu kendala yang dihadapi siswa adalah pemahaman terhadap materi pelajaran. Peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran karena tidak disampaikan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran tatap muka. Ketika tatap muka, informasi mengenai materi yang disampaikan guru dapat didengar secara langsung dan terjadi interaksi timbal balik secara langsung antara guru dan peserta didik, sehingga ketika terdapat materi yang belum dipahami, dapat ditanyakan langsung dan direspon langsung baik oleh guru maupun sesama peserta didik. Hal ini menjadi tantangan bagi guru tentang bagaimana mengemas materi pembelajaran agar peserta didik dapat belajar mandiri dan mampu memahaminya dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara guru dengan beberapa siswa guru mengambil kesimpulan bahwa rendah nya hasil belajar disebabkan karena pembelajaran kurang memperhatikan dari segi proses. Pembelajaran yang lebih berorientasi pada ulangan atau ujian saja, mengingat keberhasilan pendidikan hanya dilihat dari hasil tes atau ujian. Sehingga pembelajaran yang terjadi hanya sekedar transfer informasi dari guru ke siswa. Belajar seolah-olah hanya untuk kepentingan menghadapi ulangan atau ujian, terlepas dari permasalahan-permasalahan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, siswa dalam belajar sifatnya hanya menghafalkan konsep-konsep, atau teori-teori yang telah ada, sehingga tidak memberikan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang dipelajari.

Melihat kondisi seperti ini, guru harus mencari solusi untuk memecahkan masalah rendahnya hasil belajar siswa. Guru perlu merancang suatu pembelajaran untuk mengubah paradigma lama dan mengatasi kelemahan-kelemahan tersebut agar terwujudnya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Harapan yang utama dalam pembelajaran Produk kreatif dan kewirausahaan agar siswa aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri, serta mampu menggunakan penalarannya dalam memahami dan memecahkan masalah yang dihadapi. (Kemendikbud, 2013). Temuan permasalahan seperti ini didukung oleh beberapa kalangan yang berpendapat bahwa pembelajaran IPA belum memberikan kesempatan pada siswa untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri (Ilahi, 2012). Siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai (Melani, 2012).

Salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa adalah model pembelajaran inkuiri (*inquiry*). Menurut Webster's Collegiate Dictionary kata inkuiri (*inquiry*) berarti pertanyaan atau penyelidikan. Piaget memberikan definisi pendekatan inkuiri sebagai pendidikan yang mempersiapkan situasi bagi anak untuk melakukan eksperimen sendiri, mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan mencari sendiri jawaban atas pertanyaan yang mereka ajukan. Pendekatan inkuiri sebagai pengajaran dimana guru dan murid mempelajari peristiwa-ilmiah dengan pendekatan dan jiwa para ilmuwan (Sri M. Iskandar: 2001).

Pembelajaran dengan inkuiri terbimbing dapat melatih siswa dalam menyusun pengetahuan melalui konsep-konsep yang siswa temukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Menurut Amaliah (2008) menyatakan bahwa peningkatan penguasaan konsep dapat terjadi karena pembelajaran berbasis inkuiri dapat membuat siswa berfikir bagi dirinya sendiri, berperan serta dalam proses perolehan pengetahuan dan dalam pencarian konsep yang dipelajari sehingga retensi terhadap konsep yang didapatkan akan lebih lama dibandingkan konsep yang diperoleh dari penjelasan guru.

Model pembelajaran inkuiri adalah proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, semua pelajaran dimulai dengan apa yang diketahui siswa dan apa yang ingin mereka pelajari dalam pembelajaran. Disamping itu, siswa dapat belajar menggunakan cara berfikir dan cara bekerja para ilmuwan dalam menemukan sesuatu. Menurut Bruner bahwa model pembelajaran inkuiri adalah suatu model pengajaran yang menekankan pentingnya membantu siswa memahami struktur atau ide kunci dari suatu disiplin ilmu, perlunya siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran, dan suatu keyakinan bahwa pembelajaran yang sebenarnya akan terjadi melalui penemuan pribadi.

Dengan pengajaran ini guru menyajikan kepada siswa suatu teka-teki atau kejadian kejadian yang menimbulkan konflik kognitif dan rasa ingin tahu siswa , sehingga merangsang mereka untuk melakukan penyelidikan. Dengan demikian model pembelajaran ini siswa diberi kesempatan untuk mendapatkan informasi dengan melakukan observasi dan eksperimen atau suatu penyelidikan untuk mencari jawaban atau memecahkan masalah sendiri terhadap rumusan masalah. Siswa akan lebih mudah memahami konsep jika belajar menemukan sendiri dan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang inilah, peneliti mencoba untuk mengadakan suatu penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Melalui Aplikasi *Google Classroom* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Negeri 1 Dumai Tahun 2021.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang memiliki tahapan : (1) Perencanaan (*Planning*), (2) Pelaksanaan (*Acting*), (3) Observasi (*Observing*), (4) Refleksi (*Reflecting*) Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI.Tata Boga SMK Negeri 1 Dumai yang berjumlah 35 orang terdiri dari 10 orang siswa laki-laki dan 25 orang siswa perempuan.

Jenis data yang diperoleh berupa data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi, hasil wawancara dan catatan lapangan. Sementara data kuantitatif berupa diperoleh dari hasil belajar siswa. Data hasil belajar siswa dianalisis untuk menentukan tingkatan tinggi rendahnya hasil belajar siswa yang dikonversikan dengan skala lima. Adapun rumus yang digunakan untuk analisis ini adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Untuk rata-rata nilai klasikal siswa menggunakan rumus :

$$D = \frac{X}{N} \times 100\% \text{ (Arikunto, 2008)}$$

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

a. Ketuntasan Individu

Tabel 2. Rekapitulasi Ulangan Harian Siswa

No	Siklus	Siswa yang tuntas	Persentase
1.	Sebelum tindakan	15 orang	42.86%
2.	I	23 orang	65.71%
3.	II	32 orang	91.43%

Sesuai dengan tabel diatas diperoleh informasi bahwa siswa yang tuntas pada sebelum tindakan sebanyak 15 orang atau 37,5% meningkat pada siklus I sebanyak 23 orang atau 65.71%. Pada siklus II juga terjadi peningkatan yaitu sebanyak 29 orang atau 91.43%. Ini juga dapat dilihat sesuai tabel distribusi frekuensi serta poligon frekuensi hasil belajar siswa berikut :

Tabel 3. Daftar Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa

INTERVAL	x_i	Skor Awal	Siklus I	Siklus II
	(Nilai Tengah)	Banyak Siswa	Banyak Siswa	Banyak Siswa
48 - 56	52	-		
57 - 65	61	15	5	2
66 - 74	70	5	7	1
75 - 83	79	11	8	5
84 - 92	88	4	14	12
93 - 100	97	-	1	15
Σf		35	35	35

Sumber : Olahan Penulis

Sesuai dengan tabel di atas dapat diuraikan bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai dengan interval 48 – 56, Pada interval 57 – 65 sebanyak 15 orang pada sebelum tindakan menurun menjadi 5 siklus I dan 2 orang siswa pada siklus II. Interval 66 – 74 sebanyak 5 orang pada sebelum tindakan, ada 7 orang siswa pada siklus I dan 1 pada siklus II. Nilai dengan interval 75 – 83 pada sebelum tindakan sebanyak 11, 8 orang pada siklus I dan 5 orang siswa siklus II. Pada interval 84 – 92 pada sebelum tindakan sebanyak 4 siswa, 14 orang pada siklus I, dan 12 orang pada siklus II. Interval 93 - 100 ada 1 orang pada siklus I dan 15 orang siswa siklus II.

2. Aktivitas Siswa

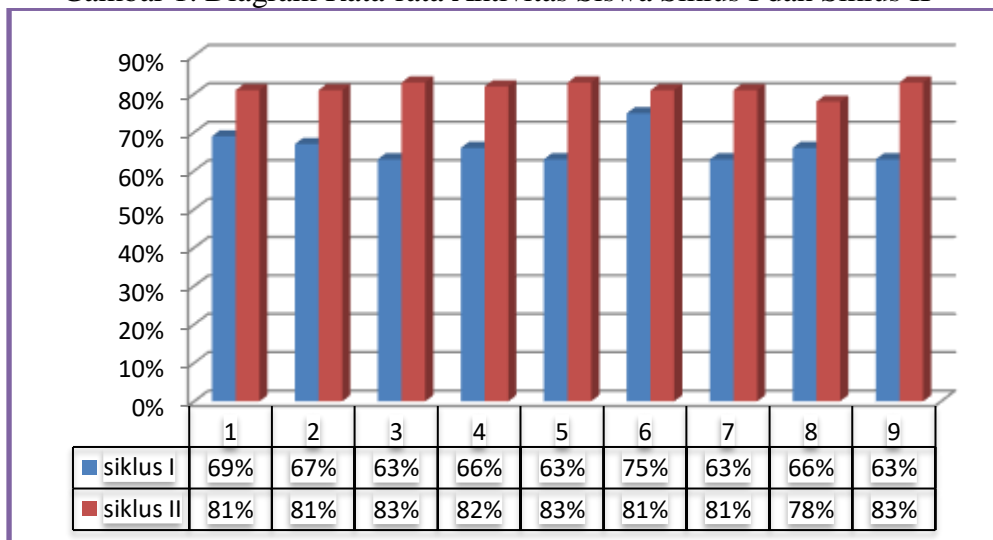
Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran juga semakin meningkat. Siswa semakin aktif dalam menggali informasi yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari.

Tabel 4. Rekapitulasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Aktivitas Siswa	SIKLUS I					SIKLUS II				
		Pert. 1		Pert. 2		Rata2	Pert. 1		Pert. 2		Rata2
		Skor	%	Skor	%	%	Skor	%	Skor	%	%
1	Siswa melakukan akses ke dalam platform google classroom tepat waktu.	21	65.6	26	72.2	68.924	28	77.8	30	83.3	80.556
2	Siswa Melakukan pengisian daftar hadir yang ada di google form.	20	62.5	26	72.2	67.361	27	75	31	86.1	80.556
3	Siswa Mengerjakan pre-test sesuai dengan waktu yang ditentukan.	19	59.4	24	66.7	63.021	29	80.6	31	86.1	83.333
4	Siswa mendownload materi pelajaran dan LKPD serta mempelajarinya	19	59.4	26	72.2	65.799	29	80.6	30	83.3	81.944
5	Siswa Bertanya atau berkomentar pada platform google classroom terkait dengan materi	21	65.6	22	61.1	63.368	29	80.6	31	86.1	83.333
6	Siswa mengumpulkan data untuk menyelesaikan permasalahan atau soal di LKPD	24	75	27	75	75	28	77.8	30	83.3	80.556
7	Siswa Bertanya atau berkomentar pada platform google classroom terkait dengan KBM.	19	59.4	24	66.7	63.021	28	77.8	30	83.3	80.556
8	Siswa membuat rangkuman materi pelajaran dan mengumpulkan tugas	20	62.5	25	69.4	65.972	28	77.8	28	77.8	77.778
9	Siswa mengumpulkan tugas melalui WA dengan cara mengirimkan foto tugas tepat waktu	20	62.5	23	63.9	63.194	30	83.3	30	83.3	83.333
Jumlah		183		223			256		271		
Rata-rata (%)		63.54		77.43		70.485	88.89		94.09		93.1
Klasifikasi		Cukup		Baik		Baik	Baik Sekali		Baik Sekali		Baik Sekali

Dalam proses pembelajaran siswa semakin aktif. Pada siklus I pertemuan I rata-rata aktivitas siswa hanya 63,54%. Pada pertemuan II meningkat menjadi 77,43%. Pada siklus II terjadi peningkatan lagi yaitu pada pertemuan I 88,89% meningkat pada pertemuan ke II menjadi 94,09% dengan kategori sangat baik. Sehingga rata-rata aktivitas siswa untuk siklus I 70,48% meningkat pada siklus II menjadi 93,10% dengan kategori sangat baik. Untuk lebih jelasnya peningkatan aktivitas-aktivitas siswa perhatikan diagram dibawah ini :

Gambar 1: Diagram Rata-rata Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II



Dari diagram diatas dapat diambil kesimpulan bahwa dengan Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Melalui Aplikasi *Google Classroom* dapat dapat

meningkatkan aktivitas belajar siswa Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Negeri 1 Dumai Tahun 2021.

3. Aktivitas Guru

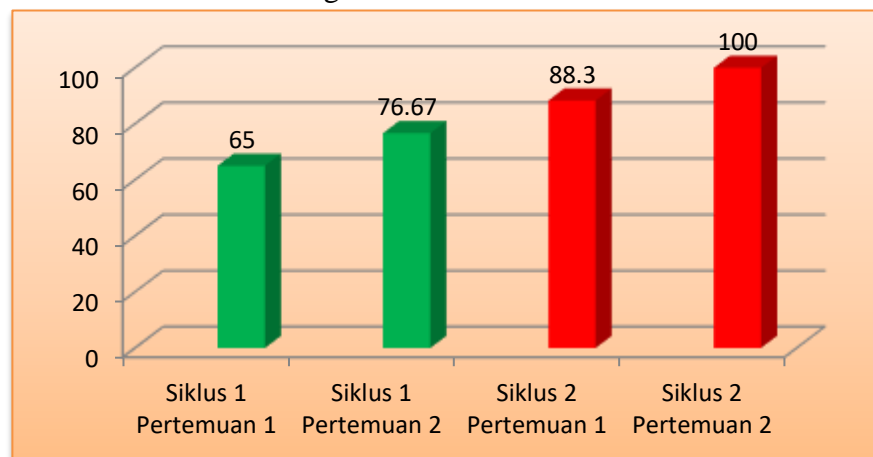
Aktivitas guru pada siklus I dan siklus II tampak pada tabel rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 4: Rekapitulasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

	SIKLUS I			SIKLUS II		
	Pertemuan I	Pertemuan II	Rata-rata	Pertemuan I	Pertemuan II	Rata-rata
Jumlah Skor	39	46	42,5	53	60	56,5
Persentase	65	76,67	70,83%	88,3	100	94,15%
Kategori	Cukup	Baik	Baik	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik Sekali

Dari tabel di atas dapat disimpulkan aktivitas guru pada siklus I dan II terjadi peningkatan. Pada pertemuan pertama siklus I jumlah skor aktivitas guru adalah 39 (65%) meningkat menjadi 46 (76,67%) pada pertemuan kedua. Kemudian meningkat lagi menjadi 53 (88,3%) pada siklus II pertemuan pertama dan terakhir 60 (100%) pada pertemuan kedua. Untuk lebih jelas, data ini disajikan dalam bentuk diagram seperti berikut:

Gambar 2 : Diagram Aktivitas Guru Siklus I dan II



Dari diagram di atas dapat diambil kesimpulan bahwa dengan Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Melalui Aplikasi *Google Classroom* dapat meningkatkan aktivitas belajar mengajar guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Negeri 1 Dumai Tahun 2021.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti uraikan, maka dapat diambil suatu simpulan sebagai berikut :

1. Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Melalui Aplikasi *Google Classroom* dapat meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas XI Tata Boga SMK Negeri 1 Dumai Tahun 2021

2. Jumlah ketuntasan siswa sebelum tindakan sebanyak 15 orang atau 37,5% meningkat pada siklus I sebanyak 23 orang atau 65,71%. Pada siklus II juga terjadi peningkatan yaitu sebanyak 29 orang atau 91,43%.
3. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran juga semakin meningkat. Pada siklus I pertemuan I rata-rata aktivitas siswa hanya 63,54%. Pada pertemuan II meningkat menjadi 77,43%. Pada siklus II terjadi peningkatan lagi yaitu pada pertemuan I 88,89% meningkat pada pertemuan ke II menjadi 94,09% dengan kategori sangat baik. Sehingga rata-rata aktivitas siswa untuk siklus I 70,48% meningkat pada siklus II menjadi 93,10% dengan kategori sangat baik.
4. Aktivitas guru selama proses pembelajaran juga semakin meningkat. Pada pertemuan pertama siklus I jumlah skor aktivitas guru adalah 39 (65%) meningkat menjadi 46 (76,67%) pada pertemuan kedua. Kemudian meningkat lagi menjadi 53 (88,3%) pada siklus II pertemuan pertama dan terakhir 60 (100%) pada pertemuan kedua.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. dkk. (2007). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara
- Dewi, Wahyu Aji Fatma. 2020. *Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 2, Nomor 1.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Effendi, Empy dan Hartono Zhuang. 2005. *e-Learning Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Hadi AM, Corebima AD & Saptasari M. 2010. Pengaruh pembelajaran *problem based learning* (PBL) terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep biologi siswa SMA Negeri di kota Malang. *Jurnal Penelitian Pendidikan* 11(2):1-11.
- Ibrahim, Muslim.et.al. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya University Press.
- Kunandar. 2007. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Dan Persiapan Menghadapi Sertifikasi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Mulyani D. 2013. Hubungan kesiapan belajar siswa dengan prestasi belajar. *Jurnal Ilmiah Konseling* 2 (1): 27-31.
- Muslich M. 2009. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudijono. 2005. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.
- Sudjana, N. (2011). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*: Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Purnamaningrum A, Astuti SD, Probosari RM & Noviawati. 2012. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif melalui *problem based learning* (PBL) pada pembelajaran biologi siswa kelas X-10 SMA N 3 Surakarta. *Pendidikan Biologi* 4(3):39-51