

## **KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *GUIDED INQUIRY* PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER KELAS X DI SMK MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA**

### ***EFFECTIVENESS OF USES GUIDED INQUIRY LEARNING MODEL IN LEARNING OF COMPUTER SYSTEM CLASS X IN SMK MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA***

Oleh: M. Oktaviandi Prima S. (10518241032), Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika,  
Fakultas Teknik, UNY, m.oktaviandi\_ps@yahoo.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan model pembelajaran *Guided Inquiry* terhadap hasil belajar Sistem Komputer di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Hasil belajar meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (kuasi eksperimen). Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian ini yaitu siswa SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. Yang terdiri dari 2 kelas, kelas X TKJ A sebagai kelas eksperimen menggunakan perlakuan model *Guided Inquiry* dengan jumlah 33 siswa dan X TKJ B sebagai kelas kontrol menggunakan perlakuan metode konvensional dengan jumlah 33 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, angket, dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan : (1) model pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan *WinBreadBoard* pada aspek kognitif memiliki perbedaan hasil yang signifikan dibandingkan dengan metode konvensional pada aspek yang sama dengan rerata gain 0,74 berbanding 0,52 ; (2) model pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan *WinBreadBoard* pada aspek afektif memiliki perbedaan hasil yang signifikan dibandingkan dengan metode konvensional pada aspek yang sama dengan rerata skor 60,00 berbanding 55,39; (3) model pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan *WinBreadBoard* pada aspek psikomotorik memiliki perbedaan hasil yang signifikan dibandingkan dengan metode konvensional pada aspek yang sama dengan rerata skor 80,11 berbanding 69,77.

Kata kunci : *Guided Inquiry*, Metode Konvensional, *WinBreadBoard*

#### **Abstract**

*The objectives of this research were to know effectiveness of uses Guided Inquiry learning model to learning outcomes of Computer Systems in Vocational Education School Muhammadiyah 3 Yogyakarta. This research uses a Quasi Experimental research and uses non-equivalent control group design. Subject in this research was students of Vocational Education School Muhammadiyah 3 Yogyakarta at Program Computer Engineering and Networks study program. That consisted of two class , class X TKJ A as a class experiment used treatment Guided Inquiry model with 33 students and X TKJ B as a class control used treatment conventional method with 33 students. Data collecting method uses test, questionnaire, and observation. The results show: (1) Guided Inquiry learning model aided WinBreadBoard on cognitive aspects has a significant difference in the results compared to the conventional method in the same aspect with the mean gain scores 0,74 to 0,52; (2) Guided Inquiry learning model aided WinBreadBoard on affective aspects has a significant difference in the results compared to the conventional method in the same aspect with the mean scores 60,00 to 55,39; (3) Guided Inquiry learning model aided WinBreadBoard on psychomotor aspects has a significant difference in the results compared to the conventional method in the same aspect with the mean scores 80,11 to 69,77.*

Keywords : *Guided Inquiry*, conventional method, *WinBreadBoard*

## PENDAHULUAN

Upaya pemerintah dalam memperbaiki kualitas SDM melalui pendidikan yaitu dengan mendirikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK diharapkan mampu menciptakan lulusan terampil dan memiliki kompetensi yang dibutuhkan di dunia kerja atau industri. Kebutuhan industri akan tenaga kerja menengah sangat tinggi, hal tersebut merupakan peluang bagi lulusan SMK untuk langsung bekerja. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) yang menyebutkan pada Bulan Februari 2013 bahwa dari 7,15 juta pengangguran, sebanyak 847.365 orang merupakan lulusan SMK. Data tersebut merupakan cerminan dari kualitas pendidikan SMK di Indonesia yang masih rendah. SMK yang masih berkualitas rendah membuat pemerintah harus melakukan pembenahan pada berbagai aspek. Selain masalah diatas, pergantian kurikulum 2013 juga menjadi masalah baru. Hal tersebut dikarenakan sosialisasi kurikulum 2013 belum maksimal, jadi banyak sekolah yang belum memahami tujuan kurikulum 2013. Dalam kurikulum ini proses pembelajaran berbasis pada siswa (*student centered*), jadi menggunakan pendekatan ilmiah yang menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini memberi kebebasan kepada siswa untuk mengeksplorasi materi yang diberikan. SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah menengah yang berada di DIY yang menerapkan rintisan kurikulum 2013. Dalam program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) kelas X terdapat 3 kelas dan setiap kelas memiliki 33 siswa. Dalam pembelajaran di kelas TKJ terdapat mata pelajaran Sistem Komputer. Mata pelajaran tersebut merupakan hal yang baru untuk siswa maupun guru. Proses pembelajaran mata pelajaran sistem komputer masih terdapat kebingungan dari penerapan model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran. Minat siswa dalam mengikuti proses

pembelajaran masih kurang, hal tersebut dapat dilihat dengan perilaku siswa dalam proses pembelajaran yaitu berbicara dengan teman sebangku, tidur, bermain hp. Berdasarkan wawancara kepada guru pengampu, masih terdapat kebingungan dalam penyajian materi yang membuat siswa lebih aktif. Selama proses pembelajaran berlangsung, pendekatan yang digunakan masih berpusat kepada guru (*teacher centered learning*), hal tersebut berbanding terbalik dengan pendekatan yang berada di dalam kurikulum 2013 yang berpusat kepada siswa (*student centered learning*). Permasalahan diatas merupakan permasalahan yang mendasar, jadi jika di biarkan dapat mengakibatkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) tidak tercapai.

Penggunaan metode yang tepat merupakan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Metode pembelajaran dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran dan demi tercapainya target pembelajaran. Perencanaan kolaborasi antara penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang baik dapat memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Menurut Oemar Hamalik (2011), penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan hal yang baru dan motivasi siswa dalam belajar. Proses pembelajaran dapat berjalan efektif jika guru dapat mengkolaborasikan antara model pembelajaran dan media yang cocok untuk penyampaian kepada siswa. Dalam kurikulum 2013 yang berpedoman pada pendekatan ilmiah dan berpusat pada siswa, maka model yang digunakan dalam proses pembelajaran model pembelajaran inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*).

Model pembelajaran *Guided Inquiry* merupakan salah satu tingkatan yang termasuk dalam model pembelajaran inkuiri (*Inquiry Based Learning*). Kata *inquiry* atau dalam istilah lain disebut *inquire (enquire)*, menurut kamus bahasa

inggris berarti penyelidikan atau mencari keterangan untuk memperoleh sebuah informasi. Kata *Guided* juga berasal dari Bahasa Inggris yang berarti dibimbing, jadi secara sederhana *Guided Inquiry* dapat diartikan penyelidikan terbimbing. Model pembelajaran *Guided Inquiry* atau yang model pembelajaran inkuiri terbimbing merupakan suatu model pembelajaran yang berbasis penyelidikan yang dibimbing guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model inkuiri merupakan model yang mempersiapkan peserta didik pada situasi untuk melakukan eksperimen sendiri secara luas agar melihat apa yang terjadi, ingin melakukan sesuatu, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, dan mencari jawaban sendiri, serta menghubungkan serta membandingkan apa yang peserta didik temukan dengan penemuan lain. Menurut Fauza yang dikutip dari Wenning (2005) *Guided inquiry* merupakan suatu rangkaian pembelajaran yang melibatkan kemampuan siswa dalam mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan bantuan pertanyaan panduan. Menurut Supriyadi yang dikutip Kholifudin (2012) model pembelajaran inkuiri terbimbing mempunyai beberapa ciri-ciri antara lain adanya ruang lingkup untuk melakukan suatu penyelidikan atau pengamatan diberikan kepada siswa, siswa melakukan restrukturisasi masalah-masalah, siswa melakukan identifikasi masalah yang berdasar penyelidikan atau pengamatan, dan siswa melakukan *trial and error* atau berspekulasi berbagai cara untuk memecahkan masalah dan kesulitan. Berdasarkan Uraian diatas model *Guided Inquiry* merupakan suatu rangkaian pembelajaran yang sistematis dengan bantuan pertanyaan dan dapat meningkatkan kompetensi.

Metode pembelajaran yang sering kita jumpai adalah pembelajaran konvensional. Freire (2000) memberikan istilah terhadap pengajaran seperti itu

sebagai suatu penyelenggaraan pendidikan ber "gaya bank" penyelenggaraan pendidikan hanya dipandang sebagai suatu aktivitas pemberian informasi yang harus "ditelan" oleh siswa, yang wajib diingat dan dihafal. Esah Sulaiman (2004) mengemukakan metode pembelajaran konvensional merupakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru yang menerangkan secara lisan atau demonstrasi, sedangkan siswanya mendengarkan atau menerima arahan yang diberikan oleh guru secara pasif.

Media adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan suatu informasi. Menurut Azhar Arsyad (2011) kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Sadiman,dkk (2002) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran yang digunakan yaitu *software WinBreadBoard*. Pemilihan media simulasi tersebut dikarenakan *software* yang memiliki tampilan seperti alat yang digunakan saat melakukan praktikum seperti *projectboard* untuk menempatkan IC, Vcc dan Clock. Jadi dengan menggunakan *software WinBreadBoard* diharapkan menghemat biaya dan siswa lebih berani bereksperimen karena tidak takut salah dan tidak merusak komponen saat praktikum. Selain itu keunggulan *software WinBreadBoard* dapat mensimulasikan cara kerja rangkaian yang sudah dirangkai dan dapat menampilkan data *sheet* atau kaki IC yang dapat memudahkan siswa mengetahui fungsi kaki IC tersebut.

Dalam penelitian ini bertujuan mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Guided*

*Inquiry*. Menurut Nana Sudjana (2005) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah memperoleh pengalaman belajar. Pengalaman belajar siswa sangat diperlukan untuk menambah pengetahuan dan keterampilan. Menurut Benjamin S Bloom (1959) menyatakan ada tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Anderson dan Krathwohl (2010), ranah kognitif mempunyai 6 aspek, yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehention*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthetis*), dan evaluasi (*evaluation*). Menurut Nana Sudjana (2005), ranah afektif terdapat 5 aspek, yaitu penerimaan (*receiving*), jawaban (*responding*), penilaian (*valuing*), organisasi (*organizing*), dan karakteristik nilai (*characterization by a value*). Menurut Nana Sudjana (2005) hasil belajar bidang psikomotorik akan tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*), yaitu kemampuan bertindak individu (seseorang). terdapat 6 tingkatan keterampilan bidang psikomotor, yaitu gerakan refleks, gerakan fundamental, kemampuan perseptual, kemampuan fisik, gerakan terampil, kemampuan yang berkenaan dengan *non decursive* komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Keefektifan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005) berasal dari kata dasar efektif yang artinya sesuatu yang memiliki efek, pengaruh atau dampak, sedangkan keefektifan yaitu sesuatu hal yang berpengaruh dalam keberhasilan dengan tindakan. Menurut Sadiman dalam Trianto (2009) keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Penerapan model pembelajaran *Guided Inquiry* dan media pembelajaran berupa perangkat lunak *WinBreadBoard* diharapkan mendapat tanggapan positif dari siswa sehingga siswa menjadi lebih aktif, mudah memahami konsep dan pemahaman siswa. Penggunaan model pembelajaran *Guided Inquiry* juga

diharapkan lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional terhadap pencapaian kompetensi memahami rangkaian *multiplexer, flip-flop, decoder dan counter*, baik kompetensi dari ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dan menggunakan desain *non equivalent control group design* dimana didalam desain ini terdapat dua kelompok yang pemilihan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok kedua diberi perlakuan (Y). Kelompok (X) disebut kelompok eksperimen sedangkan kelompok (Y) disebut kelompok kontrol. Perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Guided Inquiry*, sedangkan perlakuan yang diberikan pada kelompok kontrol yaitu penggunaan metode pembelajaran konvensional.

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang terdiri dari 3 kelas yaitu kelas X TKJ A, TKJ B dan TKJ C. Jumlah siswanya adalah 97 siswa. Pengambilan subyek pada kelas X dikarenakan kompetensi dasar sistem komputer disampaikan pada kelas X. Kelas X TKJ A dengan jumlah siswa 33 akan dijadikan sebagai kelas eksperimen dengan treatment model pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan *WinBreadBoard* sedangkan X TKJ B dengan jumlah siswa 33 akan digunakan sebagai kelas kontrol dengan metode pembelajaran konvensional berbantuan *WinBreadBoard*.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa kognitif menggunakan tes yaitu menggunakan *pretest* dan *posttest*. Sedangkan afektif menggunakan angket dan aspek psikomotor siswa menggunakan observasi atau *checklist*.

Teknik analisis data menggunakan analisis deskripsi atau deskripsi data, menggunakan uji prasyarat analisis data dan menggunakan uji hipotesis. Uji prasyarat analisis data terbagi menjadi dua yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-smirnov*, sedangkan uji homogenitas menggunakan uji *Levene*. Setelah data di uji normalitas dan uji homogenitas lalu diuji dengan uji t dengan uji *Independent Samples T-test* yaitu uji-t untuk dua kelompok sampel yang independen.

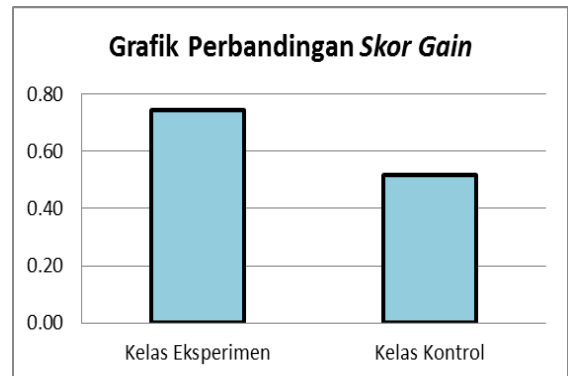
## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis data menggunakan analisis deskripsi, uji prasyarat dan uji hipotesis. Metode pengumpulan data untuk ranah kognitif menggunakan *pretest* dan *posttest* yang kemudian dihitung menggunakan rumus skor gain. Pengumpulan data untuk ranah afektif menggunakan angket dan untuk ranah psikomotorik menggunakan *checklist*.

Hasil *pretest* siswa pada kelas eksperimen diperoleh skor tertinggi 83,33 dan skor terendah 16,67 dengan rerata 51,01. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh skor tertinggi 77,78 dan skor terendah 16,67 dengan rerata 49,50. Dari hasil *pretest* diatas dapat kita lihat bahwa rerata skor kelas eksperimen dengan rerata skor kelas kontrol tidak jauh berbeda, itu artinya kondisi awal siswa relatif sama. Hasil *posttest* siswa pada kelas eksperimen diperoleh skor tertinggi 100,00 dan skor terendah 66,67 dengan rerata 86,19. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh skor tertinggi 94,44 dan skor terendah 44,44 dengan rerata 74,58.

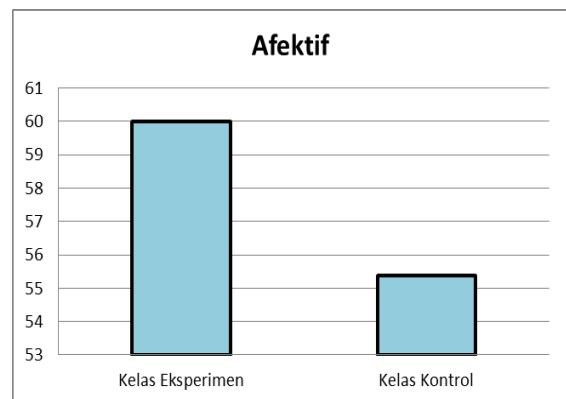
Keefektifan model pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan *WinBreadBoard* dapat diketahui melalui perbedaan hasil yang signifikan melalui rerata skor gain yang diperoleh yaitu sebesar 0,74 untuk kelas eksperimen dan 0,52 untuk kelas kontrol. Perbandingan

rerata skor gain dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Grafik Histogram Perbandingan Rerata Skor Gain

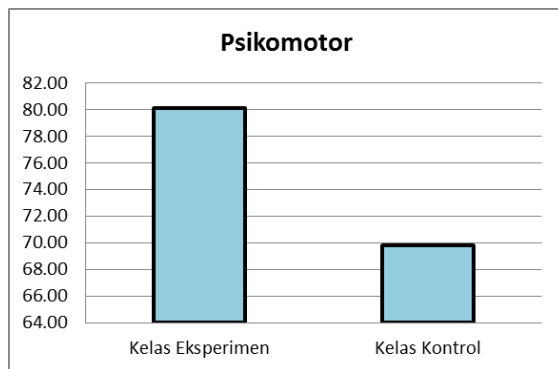
Penilaian pada ranah afektif siswa menggunakan instrumen angket dengan menggunakan skala *Likert* yang berisi 20 butir pertanyaan. Berdasarkan penilaian angket diperoleh rerata skor kelas eksperimen sebesar 60,00 dengan skor tertinggi 72,00 dan skor terendah 48,00. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh rerata skor sebesar 55,39 dengan skor tertinggi 67,00 dan skor terendah 44,00. Perbandingan rerata skor afektif dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Grafik Histogram Rerata Nilai Psikomotorik Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

Penilaian pada ranah psikomotorik siswa menggunakan instrumen *checklist* yang berisi butir penilaian berdasarkan persiapan praktikum, proses praktikum, hasil, efisiensi waktu dan laporan praktikum. Berdasarkan penilaian angket diperoleh rerata skor kelas eksperimen sebesar 80,60 dengan skor tertinggi 97,50

dan skor terendah 56,25. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh rerata skor sebesar 71,86 dengan skor tertinggi 92,50 dan skor terendah 50,00. Perbandingan rerata skor psikomotorik dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Grafik Histogram Rerata Nilai Psikomotorik Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol

Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa kelas eksperimen yang menggunakan model *Guided Inquiry* berbantuan *WinBreadBoard* dengan siswa kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Siswa kelompok eksperimen memiliki hasil belajar yang lebih tinggi pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik karena tahapan pembelajaran siswa yang menggunakan model *Guided Inquiry* lebih terstruktur menurut fase-fase. Tahapan dalam pelaksanaan model *Guided Inquiry* yang pertama adalah identifikasi masalah, Identifikasi masalah dan prosedur merupakan tahap pertama model inkuiri. Pada tahap ini guru memberikan suatu permasalahan dan menjelaskan prosedur pelaksanaan inkuiri pada siswa, selanjutnya siswa nantinya akan diberikan masalah yang lebih kompleks. Tahap kedua yaitu verifikasi, adalah suatu proses siswa mengumpulkan data atau informasi yang relevan tentang permasalahan yang dihadapi. Proses ini juga dapat dilakukan dengan cara bertanya kepada guru sedemikian rupa sehingga guru hanya menjawab ya atau tidak. Tahap eksperimentasi adalah tahap ketiga yang berarti siswa mengajukan faktor atau unsur baru dalam permasalahan untuk dapat

melihat perbedaan peristiwa pada permasalahan. Eksplorasi memiliki dua fungsi yaitu eksplorasi dan menguji langsung. Eksplorasi adalah merubah sesuatu untuk melihat apa yang terjadi dan tidak perlu bimbingan atau arahan, tetapi guru dapat memberi saran untuk suatu teori. Tahap selanjutnya yaitu *organizing*, pada tahap ini guru meminta siswa untuk mengorganisir data dan menyusun suatu penjelasan. Seringkali siswa mendapatkan kesulitan dalam membuat lompatan intelektual tersebut, yaitu dari data yang terkumpul menjadi suatu penjelasan yang runtut sehingga informasi mudah dicerna. Tahapan yang terakhir yaitu analisis proses inkuiri, pada tahap ini siswa diminta untuk menganalisis proses inkuiri. Mereka boleh menentukan apakah itu efektif atau tidak efektif, produktif atau tidak produktif, ada informasi yang diperoleh atau tidak ada informasi yang diperoleh. Pada tahap ini penting dilakukan untuk membuat proses inkuiri lebih sistematis dan mengembangkannya lebih efektif.

Keefektifan penggunaan model pembelajaran *Guided Inquiry* dapat dilihat dari hasil nilai pretest dan posttest siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pembelajaran yang efektif terlihat dari tujuan pembelajaran yang telah tercapai berupa nilai siswa yang telah tuntas sesuai dengan ketuntasan minimum yang telah ditetapkan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model *Guided Inquiry* memiliki tingkat keefektifan yang tinggi dibanding metode konvensional karena : 1) Model pembelajaran *Guided Inquiry* memiliki perbedaan hasil yang signifikan daripada metode konvensional pada pencapaian kompetensi kognitif siswa. Rerata skor gain pada kompetensi kognitif siswa yang menggunakan model pembelajaran *Guided Inquiry* sebesar 0,74 sedangkan rerata skor gain pada kompetensi kognitif siswa yang menggunakan metode konvensional

sebesar 0,52. 2) Model pembelajaran Guided Inquiry memiliki perbedaan hasil yang signifikan daripada metode konvensional pada pencapaian kompetensi kognitif siswa. Rerata kompetensi afektif siswa yang menggunakan model pembelajaran Guided Inquiry sebesar 60,00 sedangkan rerata siswa yang menggunakan metode konvensional sebesar 55,39. 3) Model pembelajaran Guided Inquiry memiliki perbedaan hasil yang signifikan daripada metode konvensional pada pencapaian kompetensi kognitif siswa. Rerata kompetensi psikomotorik siswa yang menggunakan model pembelajaran Guided Inquiry sebesar 80,11 sedangkan rerata siswa yang menggunakan metode konvensional sebesar 69,77.

#### Rekomendasi

Rekomendasi dari hasil penelitian ini adalah: (1) pemberian masalah dapat menggunakan contoh dari dunia nyata agar siswa nantinya lebih siap kalau dibutuhkan langsung dalam dunia kerja, (2) mengintegrasikan dunia nyata dengan pembelajaran yang dilaksanakan agar motivasi dan kreatifitas siswa akan lebih terbangun, (3) arahan yang diberikan lebih sedikit agar siswa lebih aktif dan lebih kreatif dalam memecahkan masalah yang dihadapi guna menumbuhkan kemampuan *troubleshooting* siswa. (4) dalam menjawab pertanyaan dari siswa dan pemberian pengarahan sebaiknya dengan memancing siswa agar lebih berfikir atau dengan kata lain memberikan dengan cara memberi kata-kata pancingan yang berhubungan dengan pertanyaan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Krathwohl, dkk. 2010. *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Assesment Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. (Alih Bahasa : Agung Prihantoro). Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bloom, Benjamin S. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives*. London: Longman Inc.
- BPS. 2013. Statistik Pengangguran. Diakses pada tanggal 15 Juli 2014 pukul 08.00 WIB dari [http://www.bps.go.id/tab\\_sub/view.php?kat=1&tabel=1&daftar=1&id\\_subyek=06&notab=4](http://www.bps.go.id/tab_sub/view.php?kat=1&tabel=1&daftar=1&id_subyek=06&notab=4).
- Esah Sulaiman. 2004. *Pengenalan Pedagogi*. Diakses pada tanggal 23 Juli 2014 pukul 11:22 WIB dari [http://books.google.co.id/books?id=AS8dN2V42kC&printsec=frontcover&dq=pengenalan+pedagogi&hl=en&sa=X&ei=z\\_vUe2W0sPprQfcYCABA&redir\\_esc=y#v=onepage&q=pengenalan%20pedagogi&f=false](http://books.google.co.id/books?id=AS8dN2V42kC&printsec=frontcover&dq=pengenalan+pedagogi&hl=en&sa=X&ei=z_vUe2W0sPprQfcYCABA&redir_esc=y#v=onepage&q=pengenalan%20pedagogi&f=false).
- Elok Nur Fauiza . 2013 . *Efektivitas Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (Guided Inquiry) untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Ilmiah Pada Topik Kacamata dan Lup*. Jurnal Skripsi.
- Freire, Paulo. 2000. *Pedagogy of the Oppressed*. Lonodon : Bloomsbury.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Indonesia: Balai Pustaka.

- Kholifudin. 2011 .*Pengaruh Pembelajaran fisika dengan inkuiri terbimbing melalui metode eksperimen dan demonstrasi pada siswa SMA pada materi fluida statis*.Tesis Upi Bandung :tidak diterbitkan
- Nana Sudjana & Ahamad Rivai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.