
JURNAL ADMINISTRASI DAN PERKANTORAN MODERN

Volume 10 No 1, Maret 2021

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/judika/index>

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY LEARNING DAN ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN OTK HUMAS DAN KEPROTOKOLAN SMK NEGERI 1 KISARAN T.P 2019/2020

Dwi Lestari⁽¹⁾, Gartima Sitanggang⁽²⁾

Fakultas Ekonomi, Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran

Dwilestari@gmail.com

Informasi Artikel

Dikirim: Januari 2021
Diterima: Februari 2021

ISSN: 2301 - 7813

Korespondensi pada penulis:

Email: Dwilestari@gmail.com

Abstract

Penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 1 Kisaran ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dan mengetahui perbedaan model pembelajaran Inquiry Learning dan Role Playing terhadap hasil belajar.

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan memberikan perlakuan kepada kedua kelompok sampel penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI AP di SMK Negeri 1 Kisaran TP. 2019/2020 yang berjumlah 132 orang siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah sampel total berupa sampel yang diambil dari dua kelas yaitu kelas XI AP-3 dan kelas XI AP- 4 sebanyak 64 orang. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar siswa dalam bentuk pilihan berganda, yaitu untuk soal pre-test dan post-test sebanyak 30 soal. Sebelum tes ini diberikan pada sampel sesungguhnya, maka tes ini diuji cobakan terlebih dahulu untuk melihat tingkat validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Teknik analisa data yang digunakan yaitu menentukan rata-rata hitung, standar deviasi, uji normalitas, dan uji homogenitas dan pengujian hipotesis dengan menggunakan Uji-t.

Dari hasil analisis data kelas eksperimen I nilai rata-rata pre-test dan post- tes yaitu 44,09 dan 85,15. Sedangkan pada kelas eksperimen II nilai rata-rata pre- test dan post-tes yaitu 39,83 dan 80,48. Pengujian hipotesis dari hasil post-test yang dilakukan di peroleh thitung = 2,818 dan ttabel 2,0002. Dengan membandingkan kedua nilai tersebut maka dapat disimpulkan thitung > ttabel yaitu 2,818 > 2,0002. Melalui kriteria pengujian hipotesis dapat ditentukan bahwa, jika thitung > ttabel maka hipotesis di terima. Dapat disimpulkan hasil belajar OTK Humas dan Keprotokolan yang di ajar dengan model Inquiry Learning lebih tinggi secara signifikan di banding hasil belajar OTK Humas dan Keprotokolan yang di ajar dengan menggunakan model Role Playing pada siswa kelas XI AP SMK Negeri 1 Kisaran T.P 2019/2020.

Kata Kunci : Model pembelajaran Inquiry Learning, Model Pembelajaran Role Playing, dan Hasil Belajar OTK Humas dan Keprotokolan

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya merupakan suatu usaha yang disadari untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan manusia dan dilaksanakan di dalam maupun di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Pendidikan juga merupakan hal yang sangat kompleks. Melalui pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dengan kualitas sumber daya yang ada manusia berusaha mengembangkan potensi yang dimilikinya, serta mengubah tingkah laku ke arah yang lebih baik. Pendidikan juga dapat mencetak manusia menjadi sumber daya manusia yang handal dan terampil di bidangnya.

Pendidikan adalah salah satu kendaraan untuk mendapatkan pengetahuan, dan semua orang dituntut untuk mendapatkan pendidikan tanpa kecuali, dengan pendidikan mereka akan menghasilkan generasi yang lebih kompeten di bidangnya. Kondisi fisik, ekonomi, kondisi sosial bukanlah hambatan bagi pendidikan. Berhasil atau tidaknya tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik. Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan kemampuan seorang guru memegang peranan penting dalam keberhasilan siswa.

Guru merupakan kunci untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak, berilmu, kreatif dan mandiri. Karena itu, peran guru menjadi utama dalam pembangunan nilai keunggulan setiap anak bangsa. Dalam kenyataan sehari-hari sering kita jumpai sejumlah guru menggunakan metode tertentu yang tidak cocok dengan isi dan tujuan pengajaran.

Proses penyampaian materi dalam pembelajaran guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam memilih metode pembelajaran yang digunakan agar pembelajaran lebih menarik dan mudah dicerna oleh siswa terutama pada mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan, sehingga dapat

mencapai tujuan pembelajaran. Zain, 2014:76 mengatakan bahwa “Guru yang menyampaikan materi tanpa memperhatikan penggunaan metode dapat mempersulit guru tersebut dalam tercapainya tujuan pembelajaran, karena pemilihan metode yang kurang selaras dengan bahan serta tujuan yang ingin dicapai mengakibatkan peserta didik kurang kreatif dan kelas kurang bergairah”.

Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan merupakan salah satu mata pelajaran ilmu pengetahuan yang ada pada tingkat sekolah SMK. Mata pelajaran ini sangatlah sering ditemukan dalam kegiatan perkantoran dan harus dikuasai oleh siswa yang ingin berkarier di dunia perkantoran. Namun karena pelajaran ini dianggap pelajaran yang membosankan sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Oleh sebab itu pelajaran ini dijadikan sebagai indikator untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran Inquiry Learning dan model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar siswa khususnya siswa kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Kisaran.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti pada SMK Negeri 1 Kisaran khususnya siswa kelas XI Administrasi Perkantoran rendahnya hasil

belajar siswa disebabkan proses belajar mengajar yang tidak efektif, guru hanya menggunakan model pembelajaran yang itu saja atau disebut konvensional. Guru lebih banyak menjelaskan di depan kelas dan kurang melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar, siswa hanya mendengar, mencatat, dan menghafal. Sebagai alternatif untuk mendorong potensi siswa dalam belajar sekaligus untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan, maka peneliti menerapkan model Inquiry Learning dan Role Playing. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa rendah, ini terbukti dari tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1 Daftar nilai ujian semester mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan Kelas XI

Tahun Ajaran	Kelas	KKM	Persentas i Siswa Tuntas	Persentasi Siswa Y ang Tidak Tuntas	Juml ah Sisw a
2018/2019 (Semester Ganjil)	XI AP 3	75	45 %	55 %	35
	XI AP 4	75	43 %	57 %	33
2018/2019 (Semester Genap)	XI AP 3	75	56 %	44 %	33
	XI AP 4	75	45 %	55 %	30
2019/2020 (Semester Ganjil)	XI AP 3	75	41 %	59 %	33
	XI AP 4	75	42 %	58 %	31

Sumber : Guru Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan Kelas XI SMK Negeri 1 Kisaran.

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa persentasi siswa yang tidak lulus di kelas XI masih rendah terlihat dari hasil ujian semester tahun pelajaran 2018/2019 pada semester ganjil, dimana di kelas XI AP-3 persentasi siswa yang tidak mencapai ketuntasan sebesar 55% dan pada kelas XI AP-4 persentasi siswa

yang tidak mencapai ketuntasan sebesar 57%. Kemudian di tahun pelajaran 2019/2020 pada semester genap, dimana di kelas XI AP-3 persentasi siswa yang tidak mencapai ketuntasan sebesar 44% dan pada kelas XI AP-4 persentasi siswa yang tidak mencapai ketuntasan sebesar 55%. Dan pada tahun pelajaran 2019/2020 pada semester ganjil, dimana di kelas XI AP-3 persentasi siswa yang tidak mencapai ketuntasan sebesar 59% dan pada kelas XI AP-4 persentasi siswa yang tidak mencapai ketuntasan sebesar 58%.

Kenyataannya, dari daftar nilai yang diperoleh masih banyak siswa yang tidak lulus pada ujian semester. Hal ini terjadi karena siswa yang lulus adalah siswa yang pintar dan aktif dibandingkan dengan teman-teman sekelasnya. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kebanyakan guru menggunakan model pembelajaran konvensional dimana proses belajar mengajar berpusat kepada guru dan sebagian besar waktu dalam proses pembelajaran yang digunakan oleh siswa hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan guru, dengan banyaknya pilihan dalam model pembelajaran maka sebagai tenaga pendidik harus inovatif dalam penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan pelajaran dan pokok bahasan yang diajarkan agar pengetahuan dan pemahaman siswa dapat meningkat.

Dibutuhkanlah suatu pembaharuan dan inovasi baru dalam menggunakan model pembelajaran pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan yang di harapkan siswa dapat aktif selama pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Sebagai langkah awal dalam membuat pembaruan dan inovasi dalam proses belajar mengajar, maka guru perlu

menerapkan sebuah model pembelajaran sebagai strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Dengan adanya permasalahan rendahnya hasil belajar siswa, perlu ditindak lanjuti dengan mencoba model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan model pembelajaran yang tepat akan membawa peserta didik dalam suasana belajar yang menyenangkan dan memudahkan peserta didik dapat memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru tersebut. Berdasarkan masalah tersebut, penulis mencoba menggunakan model pembelajaran Inquiry Learning dan model pembelajaran Role Playing untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa dan diharapkan lebih efektif karena siswa akan lebih aktif berfikir.

Model pembelajaran inkuri merupakan

model pembelajaran yang menekankan kepada proses mencari dan menemukan. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang diberikan. Artinya model pembelajaran inkuiri menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar, dalam proses pembelajaran peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima penjelasan, tetapi peserta didik yang harus aktif untuk menggali pengetahuannya sendiri, pendidik bukanlah satu-satunya sumber utama dalam menemukan suatu pengetahuan, tetapi pendidik hanya bertindak sebagai mediator dan fasilitator. Dengan mengondisikan peserta didik secara penuh dalam kegiatan penemuan, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar OTK Humas dan Keprotokolan peserta didik

Model role playing atau bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pembelajaran dengan melibatkan emosional peserta didik serta panca indra kedalam situasi permasalahan sehingga peserta didik diharapkan mampu untuk mengeksplorasi perasaannya, memperoleh wawasan tentang nilai dan sikap serta mampu mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah.

Model pembelajaran ini sering disebut sebagai suatu aktivitas dimana siswa membayangkan dirinya seakan akan berada diluar kelas dan berperan sebagai orang lain sehingga menimbulkan unsur bahagia dalam diri siswa. Siswa yang mampu melakukan penghayatan saat pembelajaran sedang berlangsung tentu pemahaman tentang materi pembelajaran tersebut akan meningkatkan semangat serta sikap terhadap mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan meningkatkan kreativitas dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian **“Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Learning dan Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan SMK Negeri 1**

Kisaran Tahun Ajaran 2019/2020”.

KAJIAN TEORI

Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan sebuah prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan sebagai suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus bisa menyesuaikan model pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas, sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai dengan mengertinya siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan.

Menurut Ali Mudlofir dan Evi (2016 : 36) mengatakan bahwa “Model pembelajaran berorientasi pada rancangan sistem dengan guru. Karena guru yang akan bekerja sebagai perancang kegiatan intruksional dan yang akan menjadi tim pengembangan intruksional”.

Rusman (2014:133) mangatakan bahwa :

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pelajaran dikelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikan.

Istarani (dalam Meri, 2018:79) mengatakan bahwa “Model pembelajaran ialah suatu rencana atau pola yang dapat kita gunakan untuk merancang tatap

muka di kelas atau pembelajaran tambahan di luar kelas dan untuk menyusun materi pembelajaran”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pola pilihan para guru untuk merancang pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran merupakan suatu prosedur

dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar.

Model Pembelajaran *Inquiry Learning*

Pengertian Model Pembelajaran *Inquiry Learning*

Model pembelajaran *inquiry Learning* adalah belajar mencari dan menemukan sendiri. Dalam hal ini langkah-langkah praktis pelaksanaan model pembelajaran *inquiry*. Secara umum, ada beberapa langkah model pembelajaran *inquiry*, mulai dari orientasi, merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis dan merumuskan kesimpulan (Hartono, 2013: 67).

Hanafiah (2012: 77) menyatakan bahwa

Inquiry Learning merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku.

National Science Education Standards (NSES) mendefinisikan

Inquiry Learning sebagai aktivitas beraneka ragam yang meliputi observasi, membuat pertanyaan, memeriksa buku-buku atau sumber informasi lain untuk melihat apa yang telah diketahui; merencanakan investigasi; memeriksa kembali apa yang telah diketahui menurut bukti eksperimen; menggunakan alat untuk mengumpulkan, menganalisa, dan menginterpretasikan data, mengajukan jawaban, penjelasan dan prediksi, serta mengkomunikasikan hasil. Inkuri memerlukan identifikasi asumsi, berpikir kritis dan logis, dan pertimbangan keterangan atau penjelasan alternatif.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran

Inquiry Learning merupakan pembelajaran yang memberi kesempatan pada peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui penyelidikan, sehingga melatih peserta didik untuk kreatif dan berpikir kritis untuk menemukan sendiri suatu pengetahuan. Akhir dari model pembelajaran *inquiry learning* adalah peserta didik mampu menggunakan pengetahuannya untuk memecahkan permasalahan yang dihadapinya berdasarkan fakta-fakta yang ada.

METODE PENELITIAN

Populasi adalah keseluruhan dari objek yang akan diteliti yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI AP SMK Negeri 1 Kisaran Tahun Pelajaran 2019/2020 yang berjumlah :

Tabel 3.1 Data Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI AP 1	36
2	XI AP 2	32
3	XI AP 3	33
4	XI AP 4	31
Jumlah		132 Siswa

Sumber : SMK Negeri 1 Kisaran

Penelitian ini merupakan penelitian Eksperimen. Dimana dalam penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen I dan eksperimen II. Kedua kelas tersebut akan diberikan perlakuan yang berbeda. Pada kelas eksperimen I diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Inquiry Learning* sedangkan pada kelas eksperimen II diberi perlakuan dengan model *Role Playing*.

Dalam penelitian ini diberikan tes sebanyak dua kali yaitu sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Tes yang diberikan sebelum perlakuan (T1) disebut Pre-test dan tes yang diberikan setelah perlakuan (T2) disebut Post-test.

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan pengajaran dengan model pembelajaran *Inquiry*

Learning dan model pembelajaran Role playing. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes hasil belajar siswa. Sebelum mendapatkan perlakuan maka siswa akan diberi tes berupa pretest untuk mengetahui kemampuan sebelum perlakuan. Setelah mendapatkan perlakuan maka siswa diberikan tes berupa posttest untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran Inquiry Learning dan model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data adalah test dalam pilihan berganda yang berjumlah 20 butir soal. Sebelum tes ini diberikan kepada sampel sesungguhnya, maka tes ini terlebih dahulu diujicobakan untuk mengetahui validitasi, realibilitas, daya pembeda dan indeks kesukaran tes.

Tes hasil belajar otomatisasi tata kelola humas dan keprotokolan dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur tujuan setelah dilakukan pembelajaran dengan materi perjalanan dinas (Intenerary). Berikut kisi-kisi untuk instrument tes, untuk mata pelajaran otomatisasi tata kelola humas dan keprotokolan pada materi perjalanan dinas (Intenerary).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kisaran dengan menggunakan dua kelas eksperimen yaitu kelas XI AP 3 dan Kelas XI AP 4. Kelas XI AP 3 diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Inquiry Learning dan kelas XI AP 4 diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan pengujian terhadap tes berupa tes uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan uji daya beda tes kepada 30 orang siswa sesuai dengan sampel penelitian. Instrumen tes yang diuji sebanyak 30 butir soal, 25 butir soal dinyatakan valid dan

5 butir soal dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan hasil perhitungan secara keseluruhan dari butir soal yang digunakan sebagai instrumen penelitian, setelah dilakukan uji coba, diperoleh harga reliabilitasnya 0,842 dengan demikian butir soal tersebut memiliki reliabilitas sangat tinggi. Dari perhitungan tingkat kesukaran tes diketahui 7 soal mudah, 18 soal sedang. Sebelum kedua kelas diberi perlakuan, terlebih dahulu diberikan tes uji kemampuan awal (pre-test) yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal masing-masing kelas, selanjutnya kedua kelas akan diberi perlakuan.

Perolehan nilai rata-rata dari kedua kelas dapat di ketahui bahwa kelas eksperimen I memiliki nilai rata-rata dengan nilai yang lebih tinggi di bandingkan kelas eksperimen II. Hal ini karena selama proses pembelajaran kelas eksperimen I lebih aktif dan antusias dalam kegiatan belajar.

Untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal maka dilakukan uji normalitas nilai pre-tes dan post-tes dengan teknik liliefors, maka uji normalitas untuk kelas eksperimen I diperoleh nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$, data pre-tes $0,098 < 0,1527$ dan data post-tes $0,120 < 0,1527$ begitu juga dengan kelas eksperimen II, data pre-tes $0,102 < 0,1554$ dan data post-tes $0,1265 < 0,1554$ maka sampel yang berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Selah uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas data pre-test kedua kelas eksperimen di peroleh $F_{hitung} (0,17) < F_{tabel} (1,84)$ dan data post-tes kedua kelas eksperimen di peroleh $F_{hitung} (0,37) < F_{tabel} (0,54)$ artinya bahwa data tersebut homogen.

Perhitungan uji hipotesis pada nilai pos-test di peroleh $t_{hitung} = 2,818$ dan $t_{tabel} = 2,0002$. Dengan membandingkan kedua nilai tersebut di peroleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,818 > 2,0002$. Hal ini berarti bahwa hipotesis di terima yang menyatakan bahwa hasil belajar OTK Humas dan Keprotokolan dengan menggunakan model Inquiry Learning lebih tinggi signifikan di bandingkan

dengan model pembelajaran Role Playing pada siswa kelas XI AP SMK Negeri 1 Kisaran TP. 2019/2020.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

1. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Inquiry Learning lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar menggunakan model pembelajaran Role Playing. Hal ini dapat di lihat dari hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model Inquiry Learning diperoleh nilai rata-rata 85,15 dengan standar deviasi 6,05 dan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing di peroleh nilai rata-rata 80,48 dengan standar deviasi 6,87.
2. Perhitungan uji hipotesis di peroleh thitung sebesar 2,818 dan ttabel sebesar 2,0002 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Maka dapat di simpulkan thitung $>$ ttabel hal ini berarti hipotesis diterima bahwa model pembelajaran Inquiry Learning lebih efektif di bandingkan model pembelajaran Role Playing

2. Saran

1. Bagi guru mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan di harapkan menggunakan model pembelajaran Inquiry Learning sebagaimana permasalahan dalam penelitian nyata perlu di hadirkan dalam proses pembelajaran OTK Humas dan Keprotokolan sehingga siswa antusias mengikuti proses pembelajaran.
2. Bagi sekolah di harapkan menerapkan model pembelajaran Inquiry Learning pada mata pelajaran lain dengan materi pokok yang sesuai untuk meningkatkan semangat dan antusias siswa dalam mengikuti pelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran Inquiry Learning, di sarankan untuk mengembangkan penelitian ini

dengan sumber yang lebih luas agar dapat di jadikan sebagai bahan masukan bagi guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pada mata pelajaran OTK Humas dan keprotokolan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto , Suharsimi. 2013. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta
- Dirmayanti dan Mudjiono. 2016. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Fajar Maftukh, Imam Z.A. 2013. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Inkuiri (Inquiry Learning) Terhadap Penurunan Miskonsepsi Pada Materi Listrik Dinamis Kelas X Sman 2 Jombang. Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika. 02(02): 24-29.
- Hamdayana, jumanta. 2014. Model-Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Huda, Miftahul. 2013. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Pustaka Pelajar : Yogyakarta
- Kurniasih, Imas & Sani, Berlin. 2015. Model Pembelajaran. Kata Pena. Kurniasih, Imas, dan Berlin, Sari. 2016. Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru. Kata pena.
- Meri. 2018 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa dikelas XI IPA-2 Man Barumun Tengah melalui penggunaan model pembelajaran koperatif tipe scramble. Jurnal Methedu1(1):78-86
- Mudlofir, Ali, dan Fatimatur, Evi. 2016. Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik. Surabaya: PT.Raja Grafindo Persada.
- Ngalimun. 2013. Strategi Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo. Purwanto. 2014. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Prasetyo Agung Dzkie. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

- Pada Kompetensi Memelihara Komponen Sistem Bahan Bakar Bensin. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*. 15(2): 82-86.
- Rusman.2014. Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Bandung : PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina.2012.Strategi pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 13. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. 2016. Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, nana.2009. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sulika. 2018. Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Administrasi Humas Dan Keprotokolan Sebagai Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Apk Di Smk Pgri 2 Sidoarjo. *Jurnal Administrasi Perkantoran*. 06(02): 35-41.
- Susanto, Ahmad. 2016. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana