

**EKSPERIMEN MODEL PEMBELAJARAN *GUIDED INQUIRY* (GI)
BERBASIS MODUL PRAKTIKUM PADA KOMPETENSI DASAR
MELAKSANAKAN PENGUJIAN BAHAN SECARA MIKROBIOLOGIS
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS X SMK N 1 KUNINGAN**

**EVA HARDIANI AMANATUFAHMI
NIM 1101111**

ABSTRAK

Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan menuntut peserta didik dapat memiliki kompetensi keterampilan agar dapat memasuki dunia kerja dengan kualitas yang mumpuni. Peningkatan kompetensi keahlian tidak akan terjadi jika pembelajaran tidak terlaksana dengan baik, partisipasi peserta didik yang kurang sehingga tidak menghasilkan nilai yang maksimal. Sehingga, model pembelajaran *guided inquiry* berbasis modul praktikum diterapkan pada peserta didik Siswa Menengah Kejuruan agar dihasilkan lulusan yang terampil, inovatif dan kreatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar peserta didik yang diterapkan pembelajaran *guided inquiry* berbasis modul praktikum dengan prestasi belajar peserta didik yang diterapkan pembelajaran konvensional. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen. Sampel pada penelitian ini adalah siswa Kelas X THP SMKN 1 Kuningan yang berjumlah 68 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes uraian, lembar penilaian sikap, lembar penilaian antarsiswa, lembar penilaian praktikum, dan lembar observasi penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *guided inquiry* berbasis modul praktikum dapat meningkatkan pencapaian kompetensi pada aspek afektif, psikomotorik dan kognitif peserta didik. Sedangkan pembelajaran konvensional belum dapat meningkatkan pencapaian kompetensi pada aspek afektif, psikomotorik dan kognitif peserta didik. Sehingga, terdapat perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar peserta didik yang diterapkan *guided inquiry* berbasis modul praktikum dan peserta didik yang diterapkan pembelajaran konvensional berdasarkan hasil uji hipotesis (uji-t).

Kata Kunci: *Guided Inquiry*, Dasar Pengendalian Mutu Hasil Pertanian dan Perikanan, Modul, Prestasi Belajar

***EXPERIMENTAL MODELS OF LEARNING GUIDED INQUIRY (GI)
PRACTICUM MODULE BASED ON COMPETENCE IMPLEMENTING
THE BASIC MATERIALS FOR MICROBIOLOGICAL TESTING TO
IMPROVE STUDENTS LEARNING ACHIEVEMENT CLASS X SMKN 1
KUNINGAN***

**EVA HARDIANI AMANATUFAHMI
NIM 1101111**

ABSTRACT

Vocational High School demands their students to have skills in order to enter the workforce with qualified. Competency improvement skills will not occur if the learning process isn't being implemented properly, and less participation of learners it does not produce the maximum value. Then, model guided inquiry-based learning module is applied to the experimental module SMK students in order to produce graduates which are having skilled, innovative and creative. The purpose of this study is designed to investigate differences between learning achievement of students who applied model guided inquiry-based learning module with learning achievement of students who applied conventional learning. The method of this research is experimental method and research design is quasi-experimental. The sample which are taken in this study is all ten grade students in THP SMKN 1 Kuningan with the number 68 people. The research instrument is using a descriptions test, attitude assessment sheets, student assessment sheets, practicum evaluation sheets, and observation sheet. The results showed that the guided inquiry-based learning module can improve the attainment of learners on affective, psychomotor and cognitive aspect. While the conventional teaching competence is not able to improve the achievement of learners on affective, psychomotor and cognitive aspects. So that, there are significant differences between the achievements of learners who applied the model guided inquiry-based learning module and learners who applied conventional study based on the hypothesis test (t-test).

Keywords: Guided Inquiry, Basic Quality Control Results of Agriculture and Fisheries, Modules, Learning Achievement