

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui pengaruh model pembelajaran *Guided Inquiry* dengan Multi Representasi (GIMuR) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar, (2) mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran *Guided Inquiry* dengan Multi Representasi (GIMuR) pada mata pelajaran Pemrograman Dasar ditinjau dari aktivitas guru dan aktivitas siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experimental Design* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Arosbaya dengan populasi semua siswa kelas X TKJ. Sampel yang digunakan adalah kelas X TKJ A sebagai kelas eksperimen dan X TKJ B sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan tes hasil belajar *pretest-posttest*. Hasil penelitian menunjukkan (1) hasil observasi aktivitas guru sebesar 89,5% dengan kategori sangat baik dan hasil observasi aktivitas siswa diperoleh sebesar 82,5% dengan kategori sangat baik, (2) hasil uji signifikan (uji-t) diperoleh t_{hitung} sebesar 2,53 dan t_{tabel} sebesar 2,05 sehingga dapat dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Guided Inquiry* dengan Multi Representasi (GIMuR) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar.

Kata kunci: *Guided Inquiry* dengan Multi Representasi (GIMuR), Pemrograman Dasar, Hasil belajar

ABSTRACT

This research was aimed to: (1) find out the influence of Guided Inquiry with Multi Representation learning model (GIMuR) toward student learning outcomes of basic programming subject (2) find out the implementation of Guided Inquiry with Multi Representation learning model (GIMuR) from teacher activity and student activity. The research used a quasi experimental method with Nonequivalent Control Group Design. The research was conducted at SMK Negeri 1 Arosbaya with a population was all tenth grade TKJ students. The sample used was class X TKJ A as the experimental class and X TKJ B as the controlled class. Technique of collecting data used observation for observe student activity and test for student learning outcomes. The instrument used teacher activity observation sheets, student activity observation sheets, and pretest-posttest learning result test. The results showed that (1) the observation result of the teacher activity was 89,5% with excellent categories and the observation result of the student activity obtained was 82,5%with excellent categories, (2) the test result of significance (test-t) acquired t_{count} was 2,53 and t_{table} was 2,05 therefore H_0 was rejected and H_a was accepted. Thus can be concluded that there influenced Guided Inquiry with Multi Respresentation learning model (GIMuR) toward student learning outcomes of basic programming subject.

Keywords: *Guided Inquiry with Multi Respresentation learning model (GIMuR), Basic Programming, Learning outcomes.*