

ABSTRAK

SUCI RAMADANI, NIM 2515.119 dengan skripsi yang berjudul “*Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Inkuiri (SPI) Terhadap Hasil Belajar Simulasi Digital Siswa Kelas X di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi*”, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan, Intitut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi tahun 2019.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh penggunaan strategi pembelajaran yang kurang cocok dengan kondisi belajar mengajar. Strategi pembelajaran yang diterapkan adalah strategi pembelajaran ekspositori yang menyebabkan siswa menjadi malas berpikir dan kurang aktif, serta kurangnya inisiatif siswa untuk mencari dan menemukan sendiri permasalahan yang diberikan guru, dan rendahnya pengembangan kemampuan berpikir siswa secara sistematis, logis dan kritis sebagai bagian dari proses mental siswa. Maka, salah satu upaya yang dapat dilakukan guru agar siswa mampu berpartisipasi dan aktif dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan strategi pembelajaran *inkuiri*. Strategi pembelajaran *inkuiri* dapat membuat siswa lebih termotivasi dan aktif sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar Simulasi Digital yang menggunakan strategi pembelajaran *inkuiri* lebih baik dari hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk untuk melihat pengaruh penerapan strategi pembelajaran inkuiri pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif yang jenisnya *Quasy Eksperiment* dengan rancangan penelitian *One-group pretest-posttest design* Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Random Sampling* (acak) dimana setiap populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel penelitian. Dengan jumlah populasi yang akan diteliti berjumlah 7 kelas maka peneliti hanya membutuhkan dua kelas sebagai sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas control. Kelas X HOTEL sebagai kelas eksperimen dan kelas X OTKP sebagai kelas kontrol. Data penelitian hasil belajar Simulasi Digital siswa diperoleh dari tes akhir.

Berdasarkan analisis data hasil penelitian diketahui bahwa pertama, tes akhir hasil belajar Simulasi dihitung dengan menggunakan uji-t dengan hasil $t_{hitung} > t_{(0,95; 37)}(3,2691 > 1,687$ yang artinya H_0 ditolak pada taraf $\alpha = 0,05$, serta menggunakan *software minitab* diperoleh $P_{value} = 0,001$ yang artinya $P_{value} < \alpha$ dengan $\alpha = 0,05$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tolak H_0 dan terima H_1 . Sehingga dapat disimpulkan bahwa, “hasil belajar Simulasi Digital siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *inkuiri* lebih baik dari siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional”.

Key word : *Pengaruh, Penerapan, Strategi pembelajaran inkuiri, hasil belajar, Simulasi Digital.*