

Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Simulasi Dan Komunikasi Digital SMK Negeri 1 Negara

Oleh

I Wayan Agus Veryawan, NIM 1315061021

Program Studi Pendidikan Teknik Elektro

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan hasil belajar siswa kelas X RPL 1 SMK Negeri 1 Negara dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X RPL 1 SMK Negeri 1 Negara, dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana pada tiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan tindakan. Data yang diambil dalam penelitian ini mencakup data tentang hasil belajar siswa dari tiga ranah, yaitu afektif, kognitif dan psikomotor dalam pembelajaran Simulasi Digital. Berdasarkan hasil tes siswa yang berjumlah 36 siswa dan siswi pada siklus I, diperoleh hasil belajar dengan rerata nilai 76,22 dan dengan siswa yang tuntas sebanyak 21 orang dan siswa yang belum tuntas sebanyak 15 orang. Rata-rata hasil belajar siklus II, diperoleh hasil belajar dengan rerata nilai 80,57 dan dengan siswa yang tuntas sebanyak 32 orang dan siswa yang belum tuntas sebanyak 4 orang. Terjadi peningkatan pula pada ketuntasan klasikal dari 58,33% pada siklus I menjadi 88,88% pada siklus II.

Kata Kunci: *project based learning*, video pembelajaran, hasil belajar

Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Simulasi Dan Komunikasi Digital SMK Negeri 1 Negara

Oleh

I Wayan Agus Veryawan, NIM 1315061021

Program Studi Pendidikan Teknik Elektro

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes of class X RPL 1 SMK Negeri 1 Negara with a Project Based Learning Model Assisted by Learning Videos on Simulation and Digital Communication Subjects. The subjects of this study were students of class X RPL 1 SMK Negeri 1 Negara, with a total of 36 students. This research is a classroom action research conducted in two cycles, where each cycle consists of planning, implementing, and taking action. The data taken in this study included data about student learning outcomes from three domains, namely affective, cognitive and psychomotor in digital simulation learning. Based on the test results of students totaling 36 students and female students in the first cycle, the learning outcomes were obtained with an average value of 76.22 and 21 students who had completed and 15 students who had not completed. The average learning outcomes in cycle II, obtained learning outcomes with a mean value of 80.57 and 32 students who have completed and 4 students who have not completed. There was also an increase in classical completeness from 58.33% in cycle I to 88.88% in cycle II.

Keywords: *project based learning, instructional videos, learning outcomes*