

**METODE PROJECT BASE LEARNING UNTUK PENCAPAIAN
KETERAMPILAN ABAD 21 PADA MATA PELAJARAN ALGORITMA
PERCABANGAN**

Oleh

Octa Puspa Sari – Octapuspasari@gmail.com

1206006

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dan dirancang untuk mengetahui bagaimana mencapai suatu keterampilan yang dibutuhkan peserta didik dengan menerapkan metode *project base learning* (PjBL) berbantuan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Pemrograman Dasar. Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya keterampilan pada peserta didik sehingga dalam penelitian ini dibutuhkan metode pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga peserta didik lebih kreatif dan memiliki keterampilan. Berdasarkan hal tersebut dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang mampu membantu peserta didik mencapai suatu keterampilan, salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah metode *project base learning* (PjBL). PjBL adalah metode berbasis proyek yang berbasis masalah yang dilakukan peserta didik dengan tahapan pertanyaan penting, perencanaan, jadwal, monitor, menilai dan evaluasi. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Hasil dari penelitian ini adalah: 1) Multimedia yang digunakan layak digunakan dengan persentase penilaian ahli media 82% skala sangat baik, ahli materi 66,8% skala baik. 2) Respon peserta didik terhadap penilaian multimedia sebesar 72,94% skala baik. 3) Keterampilan abad 21 yang ialah keterampilan belajar dan inovasi 66%, keterampilan teknologi dan media informasi 66%, keterampilan hidup berkaris 64%. 4) Dari pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan hasil belajar rata-rata nilai kelompok atas dari 82,4 menjadi 85,8, kelompok tengah dari 64,9 menjadi 66,5 dan tidak adanya peserta didik pada kelompok bawah. Dari hasil uji gain didapat hasil kelompok atas sebesar 0,38 dan sedang 0,17. Hasil uji hipotesis didapat nilai sig. 0,000 yang artinya multimedia yang digunakan meningkatkan hasil belajar dan nilai sig. 0,014 untuk penerapan metode *project base learning* (PjBL) dalam membantu mencapai keterampilan abad 21.

Kata Kunci : Keterampilan Abad 21, *Project Base Learning* (PjBL), Multimedia, Pembelajaran.

**METODE PROJECT BASE LEARNING UNTUK PENCAPAIAN
KETERAMPILAN ABAD 21 PADA MATA PELAJARAN ALGORITMA
PERCABANGAN**

Oleh

Octa Puspa Sari – Octapuspasari@gmail.com

1206006

ABSTRACT

This research was conducted and is designed to determine how to achieve the required skills of learners by applying the method project base learning (PjBL) multimedia-assisted learning in subjects Basic Programming. This research was motivated by the lack of skills in learners so that in this study required methods that can help learners to achieve the learning objectives so that students are more creative and have skills. Based on this required a learning method that is able to help students achieve a skill, one of the learning methods that can be used is a method of project base learning (PjBL). The project base learning is a project-based method based problems that do learners with the stage of important questions, plan, schedule, monitor, assess and evaluate. This research in the Research and Development (R & D). The results of this research are: 1) Multimedia used fit for use with media expert assessment of the percentage of 82% is very good scale, subject matter experts 66,8% scale well. 2) Response learners terhada multimedia votes at 72.94% scale well. 3) Skills 21st century learning skills and innovation is 66%, media and information technology skills 66%, 64% berkaris life skills. 4) From the project-based learning can boost learning hasi the average value of the top group from 82.4 to 85.8, the middle group from 64.9 to 66.5 and the absence of students in the lower group. From the test results obtained gain on group results of 0.38 and is 0.17. Hypothesis test results obtained sig. 0.000, which means the use of multimedia improve learning outcomes and sig. 0,014 for the project base learning method application (PjBL) in helping achieve 21st century skills.

Keywords: 21st Century Skills, Project Base Learning (PjBL), Multimedia, Learning.