

## ABSTRAK

Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dengan Menggunakan Penilaian Autentik (*Authentic Assessment*) Pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer (PC) Di SMKN 2 Bandung

OLEH :

**Nurwulandari Hamid**

**NIM. 1101826**

Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia,  
Bandung

<sup>a</sup>Email: nurwulanfathr@gmail.com,

Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah masih banyaknya siswa yang belum mencapai standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yakni dari 39 siswa hanya memiliki rata-rata nilai sebesar 2,64 sedangkan standar KKM yang diterapkan adalah 2,67 dan penggunaan metode pembelajaran ceramah yang dianggap kurang efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dengan Menggunakan Penilaian Autentik (*Authentic Assessment*) Pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer (PC) Di SMKN 2 Bandung kelas X TKI 4 dengan menggunakan metode *pre-experimental design* dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Adapun metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah dengan teknik analisis deskriptif dan instrument yang digunakan untuk pengumpulan data adalah tes hasil belajar ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hal tersebut dapat ditunjukkan dari hasil perhitungan gain dan rata-rata hasil belajar siswa, untuk aspek kognitif diperoleh gain sebesar 66,1 %, dan berdasarkan perhitungan hampir 79% siswa memiliki rata-rata nilai lebih besar dari nilai KKM yaitu 2,67 baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Untuk memperkuat penulis menggunakan hasil dari uji hipotesis, yang menerima hipotesis 1 ( $h_1$ ) dan menolak hipotesis 0 ( $h_0$ ) di ranah kognitif, afektif, dan psikomotor berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) dengan Menggunakan Penilaian Autentik (*Authentic Assessment*) Pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer (PC) efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci :** *Authentic Assessment, Project Based Learning, Hasil Belajar, Perakitan Komputer (PC)*

Nurwulandari Hamid, 2016

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PROJECT BASED LEARNING) DENGAN MENGGUNAKAN PENILAIAN AUTENTIK (AUTHENTIC ASSESSMENT) PADA MATA PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER (PC) DI SMKN 2 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**IMPLEMENTATION OF BASED LEARNING PROJECT  
MODEL (PROJECT BASED LEARNING) WITH USING  
AUTHENTIC ASSESSMENT (AUTHENTIC ASSESSMENT)  
BY SUBJECT ASSEMBLING COMPUTER (PC) AT  
VOCATIONAL HIGH SCHOOL 2 BANDUNG**

Nurwulandari Hamid, Yoyo Somantri, and Wawan Purnama  
Faculty of Technology and Vocational Education  
Indonesia University of Education  
Setiabudi Street 207, Bandung

**ABSTRACT**

The problems underlying this study are still many students who have not reached the standard value Minimum Criteria for completeness (KKM), i.e. from 39 students only has an average value of 2.64 whereas the KKM standards applied are 2.67 and use the lecture method of teaching that is considered less effective in increasing motivation and student learning outcomes. Based on this background, this study aims to improve the motivation and student learning outcomes through the adoption of Based Learning Project Model (Project Based Learning) Using Assessment Authentic (Authentic Assessment) By Subject Assembling Computer (PC) in SMKN 2 Bandung class X TKI 4 using pre-experimental design with the design of the study one group pretest-posttest design. The method used to analyze data is descriptive analysis techniques and instruments used for data collection is achievement test cognitive, affective, and psychomotor. The results showed that there was an increase in student learning outcomes in the cognitive, affective, and psychomotor. It can be shown from the calculation of the gain and the average student learning outcomes, for cognitive obtained a gain of 66.1%, and based on almost 79% of students had an average value of greater than 2.67 KKM is well within cognitive, affective and psychomotor. To strengthen it could also use the results of hypothesis testing, which accepts the hypothesis 1 (H1) and reject the hypothesis 0 (H0) in the cognitive, affective, and psychomotor based on these results it can be concluded that the adoption of Based Learning Project Model (Project Based Learning) with Using Authentic Assessment (Authentic Assessment) By Subject Assembling Computer (PC) is effective and can improve student learning outcomes.

**Keywords:** *Authentic Assessment, Project Based Learning, Learning Outcomes, Assembling Computer (PC)*