

ABSTRAK

Mata pelajaran pemrograman dasar merupakan materi yang berkaitan dengan dasar-dasar logika dimana sintak-sintak yang diberikan bersifat universal dan lebih mengedepankan pembentukan pola pikir siswa tentang bagaimana membuat sebuah program yang efektif dan efisien. Namun permasalahan yang terjadi pada siswa kelas X RPL SMKN 1 Kamal yaitu rendahnya tingkat pemahaman siswa tentang dasar-dasar pemrograman, hal tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *project based learning* berbasis GRASPS (*Goal Role Audience Situation Product Standart*) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar. Penelitian ini merupakan penelitian *Quasy Eksperimental Design* dengan menggunakan bentuk *Noneequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Kamal dengan teknik sampel *Nonprobability Sampling* dengan jenis *Sampling Purposive*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi, dan angket. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *project based learning* berbasis GRASPS terhadap hasil belajar siswa, dan respon siswa terhadap model pembelajaran. Hasil uji hipotesis menunjukkan (1) terdapat pengaruh model pembelajaran *project based learning* berbasis GRASPS terhadap hasil belajar dengan perolehan nilai t_{hitung} sebesar 3,5735 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2,101 dengan demikian dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. (2) Dari penyebaran angket yang diberikan kepada siswa kelas eksperimen diperoleh hasil angket respon siswa sebesar 81% dengan kategori “sangat kuat”.

Kata Kunci: Pengaruh, *Project Based Learning*, GRASPS, Hasil Belajar

ABSTRACT

Basic programming subject is the material which relates to the basics of logic where the syntax that given is universal and emphasizes the formation of student's mindset about how to make an effective and efficient program. However, the problem that occurs on X RPL students at SMK 1 Kamal is the low level of student understanding of the basics of programming, it has an impact on the low student learning outcomes. The purpose of this study is to determine the effect of project based learning model based GRASPS (Goal Role Audience Situation Product) on student learning outcomes on basic programming subjects. This research is a quasi Experiment Design study using the Nonequivalent Control Group Design form. This research was conducted at SMK 1 Kamal with a Nonprobability Sampling technique with the type of Purposive Sampling. Data collection techniques are used are test, observations, and questionnaire. This study aims to determine the effect of project based learning model based GRASPS on student learning outcomes, and student responses to learning model. Hypothesis test results show (1) there is the effect of GRASPS-based project based learning model on learning outcomes with the acquisition of t_{count} value of 3.5735 greater than t_{table} value of 2.101 thus it can be stated that H_0 is rejected and H_a is accepted. (2) From the distribution of questionnaires given to students in the experimental class the results of the student questionnaire responses were 81% with the category "very strong".

Keywords: Influence, Project Based Learning, GRASPS, Learning Outcomes