

**SKRIPSI**

**Penerapan Metode Pembelajaran *Interactive Educational Game “Let Guess”* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Di SMK Kristen Pelangi Makale**

**RIZA FENNISYA**

**1429041044**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

 **2018**

**ABSTRAK**

**RIZA FENNISYA**. 2018. *Penerapan Metode Pembelajaran Interactive Educational Game “LET GUESS” untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Kristen Pelangi Makale.* Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. Pembimbing H. Muhammad Yahya dan Mustari S. Lamada

 Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital melalui penerapan metode *Interactive Educational Game “LET GUESS”*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action* *research*) yang dilakukan selama 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ yang berjumlah 21 orang. Data yang diperoleh melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian penerapan metode *Interactive Educational Game “LET GUESS”* pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital menunjukkan bahwa sebelum penerapan metode ini persentase hasil belajar siswa kelas X TKJ masih di bawah standar atau kategori belum tuntas (belum mencapai nilai KKM) dan siswa belum aktif dalam pembelajaran. Setelah penerapan metode pembelajaran *Interactive Educational Game “LET GUESS”* peningkatan hasil belajar siswa kelas X TKJ di atas kategori tuntas (telah mencapai nilai KKM) serta siswa semakin aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Interactive Educational Game “LET GUESS”* dapat meningkat serta siswa semakin aktif dalam pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X TKJ SMK Kristen Pelangi Makale.

**Kata Kunci :** Metode *Interactive Educational Game “LET GUESS”*, Peningkatan Hasil Belajar, PTK.

**DAFTAR PUSTAKA**

[1][2][3][4][5][6]

[1] A. Bahri, “Strategi pembelajaran reading questioning and answering (RQA) pada perkuliahan fisiologi hewan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif mahasiswa,” *bionature*, vol. 17, no. 2, 2017.

[2] R. Tuken, “PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE ROLE PLAYING DI KELAS VI SDN IV KOTA PAREPARE,” *Publ. Pendidik.*, vol. 6, no. 2, 2016.

[3] M. Muliyati, R. Rachmawaty, Y. Hala, and O. Jumadi, “Peningkatan Motivasi, Aktivitas, dan Hasil Belajar Biologi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Numbered Head Together Pada Peserta Didik Kelas XI IPA 5 SMA Negeri 1 Masamba,” *UNM J. Biol. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 6–14, 2018.

[4] M. Tawil, “Upaya peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Asesmen Kinerja DI SMA Negeri 1 Sungguminasa Kab. Gowa,” in *Prosiding Seminar Nasional Peranan asesmen dan ujian dalam peningkatan mutu pendidikan nasional*, 2015.

[5] Y. Yulvinamaesari, H. Helmi, and K. Khaeruddin, “Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Strategi Reciprocal Teaching (Pembelajaran Timbal-Balik) pada SISWA kelas VII SMP Negeri 24 Makassar,” *J. Math. Nat. Sci.*, vol. 4, no. 1, 2015.

[6] A. Rahman and A. S. Ahmar, “Pengembangan Perangkat Perkuliahan Berbasis IT (Suatu Upaya Untuk Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Mahasiswa),” 2016.