**SKRIPSI**

**Penerapan Model Pembelajaran *Mind, Acquire, Search, Trigger, Exhibit* dan *Reflect (Master***) **untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Prakarya Di MTS Miftahul Ulum Toabo**

Diajukan untuk memenuhi sebagai persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan/ Strata Satu (S1) pada Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitass Negeri Makassar

**Oleh:**

**MARIO MEGA**

**1229040053**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2018**

**ABSTRAK**

**MARIO MEGA. 1229040053. *“Penerapan Metode pembelajaran Mind, Acquire, Search, Trigger, Exhibit dan Reflect* (MASTER) *untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran PRAKARYA Di MTS Miftahul Ulum Toabo”.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar. Pembimbing : Marsud Hamid dan Muddassir.**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk menerapkan penerapan Metode pembelajaran *Mind, Acquire, Search, Trigger, Exhibit dan Reflect* (MASTER) pada mata pelajaran PRAKARYA. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari 3 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi/evaluasi dan refleksi, analisis data yang digunakan dalam penelitian ini analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari 18 persen pada pre tes menjadi 82 persen pada siklus I dengan peningkatan sebesar 100 persen pada siklus II. Adapun nilai rata-rata siswa dari 38,81 pada pre tes menjadi 72,2 pada siklus I dengan peningkatan pada siklus II sebesar 85,39. Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa penerapan *Metode pembelajaran Mind, Acquire, Search, Trigger, Exhibit dan Reflect* (MASTER) pada mata pelajaran PRAKARYA dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci**: Hasil belajar, *Metode pembelajaran Mind, Acquire, Search, Trigger, Exhibit dan Reflect* (MASTER)*.*

[1][2][3][4][5][6][7][8]

[1] F. Febrianto, M. Rais, and N. Nurmila, “ANALISIS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PREZI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X TPHP PADA MATA PELAJARAN PENGENDALIAN MUTU DALAM PROSES PENGOLAHAN DI SMK NEGERI 3 TAKALAR,” *J. Pendidik. Teknol. Pertan.*, vol. 2, pp. 47–56, 2018.

[2] M. Rais, “Pengaruh penggunaan multimedia presentasi berbasis prezi dan gaya belajar terhadap kemampuan mengingat konsep,” *J. MEKOM (Media Komun. Pendidik. Kejuruan)*, vol. 2, no. 1, 2015.

[3] B. I. Sappaile, “Pengaruh metode mengajar dan ragam tes terhadap hasil belajar matematika dengan mengontrol sikap siswa,” *J. Pendidik. dan Kebud. Ed. Khusus*, 2006.

[4] L. Hamka, “Prestasi Belajar Mahasiswa Penerima Beasiswa Bidik Misi FMIPA UNM Tahun Akademik 2010/2011,” *Sainsmat*, vol. 1, no. 1, pp. 52–60, 2012.

[5] B. I. Sappaile, “Hubungan kemampuan penalaran dalam matematika dan motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar matematika,” *J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 13, no. 69, pp. 985–1003, 2007.

[6] M. Y. Mappeasse, “Pengaruh cara dan motivasi belajar terhadap hasil belajar programmable logic controller (PLC) siswa kelas III jurusan listrik SMK Negeri 5 Makassar,” *J. Medtek*, vol. 1, no. 2, pp. 1–6, 2009.

[7] S. Suhaeb and Y. A. Djawad, “DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA KULIAH ELEKTRONIKA ANALOG,” in *Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM*, 2017, vol. 2, no. 1.

[8] M. Rais and W. Ardhana, “Project-based learning vs pembelajaran dengan metode ekspositori dalam menghasilkan kemampuan belajar teori perancangan mesin,” *J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 20, no. 1, pp. 33–44, 2014.