

ABSTRAK

Zamzuri, Mohamad. 2017. *Pengaruh Metode Problem Solving Menggunakan Media Pembelajaran CBI (Computer Based Instruction) Terhadap Hasil Belajar Desain Grafis di SMK Agung Mulia*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Program Sarjana Universitas Trunojoyo Madura.

Pembimbing : (I) Wanda Ramansyah, M.Pd., dan (II) Sigit Dwi Saptro, M.Pd.

Kata-kata Kunci : *metode problem solving menggunakan media pembelajaran CBI, hasil belajar siswa, desain grafis.*

Dalam proses pembelajaran desain grafis, siswa kesulitan untuk dapat memecahkan suatu permasalahan dalam bentuk tugas soal maupun dalam bentuk praktek yang diberikan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *problem solving* menggunakan media pembelajaran CBI (*Computer Based Instruction*) terhadap hasil belajar desain grafis. Penelitian yang dilaksanakan pada bulan Juni 2017 ini menggunakan metode *quasi eksperimental desaing* dengan desain *pretest* dan *posttest*. Pengambilan data sampel dilakukan menggunakan teknik *sample jenuh*. Sampel penelitian ini berjumlah 20 siswa untuk kelas eksperimen dan 19 siswa untuk kelas kontrol. Pengambilan data menggunakan instrumen tes berupa pilihan ganda, analisis data menggunakan uji-t *test*. Pada hasil awal (*pretest*) diperoleh perbandingan $t_{hitung} = -0,0619 < t_{tabel} = 2,021$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, artinya tidak terdapat rerata perbedaan hasil belajar desain grafis antara pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, sedangkan hasil akhir (*posttest*) diperoleh perbandingan $t_{hitung} = 3,93 > t_{tabel} = 2,021$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, artinya terdapat perbedaan rerata hasil belajar desain grafis antara pembelajaran antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata hasil akhir belajar siswa mengalami peningkatan yaitu *pretest* kelas eksperimen 56,6% dan *posttest* kelas eksperimen 80,3%, sedangkan *pretest* kelas kontrol yaitu 56,7% dan *posttest* kelas kontrol yaitu 68,7%. Untuk respon siswa terhadap penggunaan metode *problem solving* diperoleh hasil rata-rata yaitu 80,2%, dengan kesimpulan angket respon siswa memperoleh hasil baik.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *problem solving* dengan menggunakan media CBI (*Computer Based Instruction*) dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada pelajaran desain grafis. Disarankan kepada pihak sekolah hendaknya memberikan metode pembelajaran *problem solving* dengan menggunakan media CBI (*Computer Based Instruction*) pada mata pelajaran desain grafis maupun mata pelajaran lainnya karena metode ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

ABSTRAC

Zamzuri, Mohamad. 2017. *The Influence of Problem Solving Method Using Learning Media of CBI (Computer Based Instruction) to Result of Learning Graphic Design at SMK Agung Mulia*. Thesis, Study Program of Informatics Education, Bachelor Degree of Trunojoyo Madura University.

Advisors : (I) Wanda Ramansyah, M.Pd,. and (II) Sigit Dwi Saputro, M.Pd,.

Key Words : *method of problem solving using learning media of CBI, student learning result, graphic designs.*

This research aims to determine the effect of problem solving method using learning media of CBI (Computer Based Instruction) toward the result of graphic design learning. The research that conducted in June 2017 using the method of *quasi eksperimental desain* with *pretest* and *posttest* design. The collecting sample data use *a sample jenuh*. The sample of this research amount to 20 students for the experimental class dan 19 students for the control class. The collecting data use test instruments such as multiple-choice, beside the analyzing data use t-test *paired sample test*. In the first results (*pretest*) it is obtained the comparison of $t_{hitung} = -0,0619 > t_{tabel} = 2,021$ with the result that H_0 is received, it means that there is no average of diversification on the result of graphic design learning between experiment and control class, meanwhile the last result (*posttest*) is obtained the comparison of $t_{hitung} = 3,93 > t_{tabel} = 2,021$ with the result that H_0 is rejected, it means there is the diversification of the average in the result of graphic design learning between experiment and control class. The average of final result of student learning has increased 56,6% in experimental class *pretest* and 80,3% in experimental class *post test*, while 56,7% in the control class *pretest* and 68,7% in the control class *post test*. For the student response toward the using of *problem solving method* are obtained 80,2% average result, with the conclusion of student questionnaire responses obtain good result.

Based on the result, it can be concluded that the using of *problem solving* method by CBI media (Computer Based Instruction) can affect student learning result in graphic design lesson. It is suggested for school to apply learning method of *problem solving* using CBI media (Computer Based Instruction) on the lesson of graphic design or other lesson because this method is proven that able to improve student learning result.