

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1). untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Drill and Practice* terhadap hasil belajar ranah psikomotor siswa kelas X SMK Negeri 1 Kwanyar pada mata pelajaran desain grafis. 2). untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Drill and Practice* ditinjau dari hasil belajar ranah psikomotor siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Kwanyar. 3). untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pengaruh metode pembelajaran *Drill and Practice* pada mata pelajaran desain grafis. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain *Quasi Experimental Design*. Populasi pada penelitian ini berjumlah 48 siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Kwanyar yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Non Probability Sampling* dengan sampel jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes psikomotorik, observasi guru, observasi siswa, angket, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil uji hipotesis pada penelitian ini, disimpulkan bahwa: 1). Terdapat penggunaan metode *Drill and Practice* terhadap hasil belajar siswa dengan  $T_{hitung}$  yang diperoleh sebesar 2,141, sedangkan nilai  $T_{tabel}$  untuk taraf signifikan 0,05 diperoleh sebesar 2,069. 2). Keterlaksanaan pembelajaran ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru diperoleh rata-rata sebesar 81% dan ditinjau dari aktivitas siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 78%. 3). Respon siswa pada penelitian diperoleh nilai rata-rata sebesar 80,5%.

**Kata kunci:** Metode Pembelajaran *Drill and Practice*, Camtasia, Desain Grafis, Hasil Belajar, Ranah Psikomotorik,

## **ABSTRACT**

*This study aims to: 1). to determine the effect of Drill and Practice learning methods on psychomotor learning outcomes in class X of SMK Negeri 1 Kwanyar on graphic design subjects. 2). to find out the feasibility of learning using the Drill and Practice learning method in terms of the psychomotor learning outcomes of class X TKJ at SMK Negeri 1 Kwanyar. 3). to find out how students respond to the effect of the Drill and Practice learning method on graphic design subjects. This research is a quantitative study using the Quasi Experimental Design. The population in this study amounted to 48 students of class X TKJ SMK Negeri 1 Kwanyar which consisted of the experimental class and the control class. Sampling uses the Non Probability Sampling technique with saturated samples. Data collection techniques used were psychomotor tests, teacher observation, student observation, questionnaires, and documentation. Based on the results of hypothesis testing in this study, it was concluded that: 1). There is the use of the Drill and Practice method for student learning outcomes with  $T_{hitung}$  obtained at 2.141, while the  $T_{tabel}$  value for the significant level of 0.05 is obtained at 2.069. 2). The implementation of learning in terms of the observation sheet of teacher activity obtained an average of 81% and in terms of student activities obtained an average value of 78%. 3). The responses of students to the research obtained an average value of 80.5%.*

**Keywords:** *Drill and Practice Learning Methods, Camtasia, Graphic Design, Learning Outcomes, Psychimotor realm Psychomotor domains.*