

ABSTRAK

Benny. NIM 5142111002. Penerapan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Pada Siswa Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Skripsi, Fakultas Teknik – Universitas Negeri Medan. 2020

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Pada Siswa Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam dengan menggunakan model pembelajaran berbasis Pemecahan Masalah Secara Kreatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020. Penelitian ini terdiri dari siklus I dan siklus II dengan dua kali pertemuan pada setiap siklusnya. Siklus ini terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Teknik Gambar Bangunan yang berjumlah 33 orang. Teknik pengumpulan data dengan tes hasil belajar praktek yang menggunakan lembar kerja siswa (LKS). Dari hasil penelitian pada siklus I Diperoleh persentase ketuntasan hasil belajar siswa 60,60% (20 orang), Dengan Rata-rata Nilai 74,75. Sedangkan pada siklus II diperoleh persentase ketuntasan hasil belajar siswa 100% (33 orang), dengan Rata-rata Nilai 86,45, dapat dilihat hasil belajar mengalami peningkatan sebesar 15,65 %. Dari hasil uji t diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,44 > 1,63$. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa terima H_a yang berarti adanya peningkatan hasil belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak. Dengan demikian Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak pada siswa kelas kelas XI program keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam tahun ajaran 2019/2020.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Menggambar Dengan Perangkat Lunak, Penelitian Tindakan Kelas, Pemecahan Masalah Secara Kreatif.



ABSTRACT

Benny NIM 5142111002. Application of Creative Problem Solving (CPS) Learning Model to Improve Learning Outcomes of Drawing With Software in Class XI Students in the Engineering Drawing Skills Program at SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Thesis, Faculty of Engineering - Medan State University. 2020

Abstract. This study aims to improve the learning outcomes of Drawing With Software in Class XI Students in the Engineering Drawing Skills Program of SMK Negeri 1 Lubuk Pakam by using a creative problem-based learning model. This type of research is a classroom action research (CAR) conducted in the odd semester of the 2019/2020 school year. This research consisted of cycle I and cycle II with two meetings in each cycle. This cycle consists of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 33 students of Class XI Building Drawing Engineering. Data collection techniques with practical learning outcomes tests using student worksheets (LKS). From the results of research in the first cycle Obtained the percentage of students' learning outcomes 60.60% (20 people), with an average value of 74.75. While in the second cycle the percentage of completeness of student learning outcomes obtained 100% (33 people), with an average value of 86.45, it can be seen that learning outcomes have increased by 15.65%. From the results of the t test, the value of $t_{count} > t_{table}$ is $5.44 > 1.63$. So it can be concluded that accept H_a which means an increase in learning outcomes Drawing With Software. Thus the results of the study show that the application of the Creative Problem Solving learning model (CPS) can improve learning outcomes Drawing With Software subjects in class XI students of the expertise program Technical Drawing Building of SMK Negeri 1 Lubuk Pakam in the academic year of 2020/2020.

Keywords: Learning Outcomes, Drawing With Software, Classroom Action Research, Creative Problem Solving.

