

**PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI *THINKING ALOUD PAIR*
PROBLEM SOLVING (TAPPS) TERHADAP HASIL BELAJAR DASAR
DESAIN GRAFIS SISWA KELAS X TKJ SMK NEGERI 5 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Program
Strata 1 Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Elektronika FT UNP*



Oleh :

RAHMA KHALIDA HANUM

1302958/2013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI *THINKING ALOUD PAIR
PROBLEM SOLVING* (TAPPS) TERHADAP HASIL BELAJAR DASAR
DESAIN GRAFIS SISWA KELAS X TKJ SMK NEGERI 5 PADANG

Nama : Rahma Khalida Hanum
NIM : 1302958
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Agustus 2018

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Drs. Efrizon, M.T.
NIP. 19620524 198703 1 002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika



Drs. Hanesman, M.M.
NIP. 19610111 198503 1 002

HALAMAN PERSETUJUAN

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang*

Judul : PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI *THINKING ALOUD PAIR PROBLEM SOLVING* (TAPPS) TERHADAP HASIL BELAJAR DASAR DESAIN GRAFIS SISWA KELAS X TKJ SMK NEGERI 5 PADANG

Nama : Rahma Khalida Hanum

NIM : 1302958

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Padang, Agustus 2018

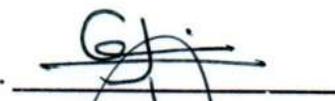
Tim Penguji

Tanda Tangan

Ketua : Drs. Zulhedra, M.Kom.

1. 

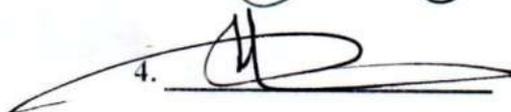
Sekretaris : Drs. Efrizon, M.T.

2. 

Anggota : Drs. Denny Kurniadi, M.Kom

3. 

Anggota : Drs. Almasri, M.T.

4. 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rahma Khalida Hanum

NIM : 1302958

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI *THINKING ALOUD PAIR PROBLEM SOLVING* (TAPPS) TERHADAP HASIL BELAJAR DASAR DESAIN GRAFIS SISWA KELAS X TKJ SMK NEGERI 5 PADANG

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2018

Yang menyatakan,



Rahma Khalida Hanum

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirrabbi'lamin, puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat-Nya. Kita berlindungkepada Allah dari kejahatan diri kita dan keburukan amal kita. Barang siapa mendapat petunjuk dari Allah, maka tidak akan ada yang menyesatkannya dan barang siapa yang sesat maka tidak ada pemberi petunjuk baginya. Aku bersaksi bahwa tidak ada Tuhan selain Allah dan bahwa Muhammad adalah Hamda dan Rasul-Nya. Semoga doa, shalawat tercurah pada junjungan dan suri tauladan kita Nabi Muhammad SAW, keluarganya, dan sahabat serta siapa saja yang mendapat petunjuk hingga hari kiamat.

Persembahan Skripsi ini dan rasa terima kasih aku ucapkan untuk :

1. (Almh) Umi, Abi, Abang dan keluarga besar yang telah memberikan semangat, motivasi dan do'a selama menyelesaikan skripsi ini.
2. Anggota Ka-Mi yang telah bersedia untuk direpotkan selama pelaksanaan sidang skripsi .
3. 3AM Squad (Om lele, Embul, Pak Thanos, Pak yan, Mamantole, Donat, Okit) yang selalu sedia 24 jam demi kelancaran penyelesaian skripsi dan juga sebagai tim hore.
4. Uda – Uda BP 10 yang selalu bersedia menjadi tempat kerusuhan selama pembuatan skripsi
5. Café DD Squad yang selalu menjadi tempat mengadu demi selesainya skripsi (yang tidak disebutkan namanya satu persatu)

6. Teman-teman PTI 2013 yang seperjuangan saat proses skripsi berlangsung hingga akhirnya selesai.
7. Teman-teman dan saudara-saudara yang telah memberi dukungan dan bantuannya yang tidak bisa disebutkan namanya satu per satu.

Padang, Agustus 2018

Penulis

ABSTRAK

Rahma Khalida Hanum : PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI *THINKING ALOUD PAIR PROBLEM SOLVING* (TAPPS) TERHADAP HASIL BELAJAR DASAR DESAIN GRAFIS SISWA KELAS X TKJ SMK NEGERI 5 PADANG

Masalah pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMKN 5 Padang yang beberapa masih dibawah KKM. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dengan menggunakan strategi *Thinking Aloud Pair Problem Solving* dan strategi pembelajaran langsung pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X TKJ SMKN 5 Padang Tahun Ajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini bersifat *Quasi Experiment*. Pengambilan sampel dengan teknik *Probability Sampling*. Sampel penelitian yaitu kelas X TKJ A sebagai kelas eksperimen menggunakan Strategi pembelajaran *Thinking Aloud Pair Problem Solving* dan kelas X TKJ B sebagai kelas kontrol menggunakan strategi pembelajaran langsung. Teknik pengumpulan data dari *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian dianalisis untuk uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Dari hasil penelitian kelas eksperimen didapatkan nilai rata-rata 83.27, sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 77.18. Hasil perhitungan hipotesis pada taraf signifikan $\alpha=0,05$ didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2.89 > 2.08$, karena t_{hitung} besar dari t_{tabel} , maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dapat disimpulkan berarti pada taraf nyata, penelitian ini memperlihatkan bahwa model pembelajaran *Thinking Aloud Pair Problem Solving* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Dasar Desain Grafis kelas X TKJ di SMKN 5 Padang. Maka model pembelajaran *Thinking Aloud Pair Problem Solving* lebih baik di bandingkan dengan model pembelajaran langsung.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Thinking Aloud Pair Problem Solving*, Model Pembelajaran Langsung, Hasil Belajar.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirrabbi'lamin, puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian berjudul “**PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI *THINKING ALOUD PAIR PROBLEM SOLVING* (TAPPS) TERHADAP HASIL BELAJAR DASAR DESAIN GRAFIS SISWA KELAS X TKJ SMK NEGERI 5 PADANG**”.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan studi pada Program S1 di Universitas Negeri Padang. Dalam penelitian dan penulisan ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Efrizon,MT., selaku Penasehat Akademik (PA) dan Pembimbing I yang telah memberi motivasi dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Zuhendra,M.Kom., selaku ketua penguji yang telah memberikan saran dan kritikan yang dapat membangun penulisan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Denny Kurniadi, M.Kom., selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan kritikan yang dapat membangun penulisan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Almasri,MT., selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan kritikan yang dapat membangun penulisan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Delta Mahendra, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 5 Padang yang telah memberikan izin untuk penelitian.

6. Ibu Deassy Metriani, S.Pd., selaku guru pamong yang telah banyak membantu jalannya penelitian di SMKN 5 Padang.
7. Bapak, Ibu guru dan seluruh staf pegawai SMKN 5 Padang.

Semoga bantuan dan bimbingan serta arahan yang diberikan menjadi amal dan mendapat pahala dari Allah SWT, Aamiin. Disadari bahwa adanya keterbatasan kemampuan dan pengalaman dalam menulis skripsi ini, maka diharapkan saran dan kritikan yang membangun dari semua pihak demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang khususnya dan untuk semua pihak pada umumnya.

Padang, Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Belajar dan Pembelajaran.....	12
1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran.....	12
2. Tujuan Belajar	16
3. Proses Pembelajaran.....	16
4. Konsep Belajar	19
B. Hasil Belajar	22
1. Pengertian Hasil Belajar.....	22
2. Evaluasi Pembelajaran	24
C. Metode TAPPS.....	26
1. Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Think Pair Share</i>	26
2. Pendekatan Problem Solving	29
3. Tahap Pembelajaran TAPPS	30
4. Strategi Pembelajaran Thinking Aloud Pair Problem	

Solving	32
5. Dasar Desain Grafis.....	35
6. Kompetensi Dasar-Dasar Desain Grafis.....	40
7. Pengenalan Aplikasi Dasar Desain Grafis.....	40
D. Penelitian Relevan.....	49
E. Kerangka Konseptual	51
F. Hipotesis Penelitian.....	54
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	55
B. Variabel dan Data	56
C. Tempat Penelitian.....	57
D. Populasi dan Sampel.....	57
1. Populasi	57
2. Sampel	58
E. Prosedur Penelitian.....	59
1. Tahap Persiapan	59
2. Tahap Pelaksanaan	60
3. Tahap Penyelesaian	60
F. Instrumen Penelitian.....	61
G. Teknik Analisis Data	62
1. Analisis Deskriptif.....	62
2. Analisis Induktif.....	64
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	68
B. Hasil Penelitian.....	69
1. Pelaksanaan Pembelajaran	70
2. Analisis Deskriptif.....	71
3. Analisis Induktif	74
C. Pembahasan	79
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	81

B. Saran 82

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Konseptual	49

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Nilai Ujian Akhir Semester Ganjil Kelas X Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis SMKN 5 Padang Tahun Ajaran 2017 – 2018	8
Tabel 2. Rancangan Penelitian	52
Tabel 3. Tabel Populasi Kelas X TKJ	55
Tabel 4. Distribusi Sampel yang Akan di Teliti.....	56
Tabel 5. Tabel Pelaksanaan Prosedur Penelitian.....	56
Tabel 6. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	67
Tabel 7. Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	68
Tabel 8. Nilai rata-rata, Simpangan Baku, Varians, Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	69
Tabel 9. Hasil Analisis Deskriptif Data Penelitian	69
Tabel 10. Nilai Rata - Rata Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen...	70
Tabel 11. Nilai Rata – Rata Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Kontrol.....	71
Tabel 12. Hasil Uji Normalitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di SMKN 5 Padang	71
Tabel 13. Tabel Liliefors	72
Tabel 14. Hasil Uji Homogenitas Kelompok Data	72
Tabel 15. Hasil Pengujian dengan <i>t-test</i>	74
Tabel 16. Tabel Distribusi T	75

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. KI KD Dasar Desain Grafis.....	83
Lampiran 2. Silabus Dasar Desain Grafis.....	85
Lampiran 3. RPP Kelas Eksperimen Dasar Desain Grafis	88
Lampiran 4. RPP Kelas Kontrol Dasar Desain Grafis	99
Lampiran 5. Lembar Wawancara Penelitian.....	112
Lampiran 6. Nilai Ujian Akhir Semester Dasar Desain Grafis Kelas X TKJ	113
Lampiran 7. Bahan Ajar Dasar Desain Grafis	114
Lampiran 8. Kisi-kisi Soal Uji Coba Dasar Desain Grafis	168
Lampiran 9. Soal Uji Coba Dasar Desain Grafis	170
Lampiran 10. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Dasar Desain Grafis.....	175
Lampiran 11. Validitas Soal Oleh Guru Dasar Desain Grafis	183
Lampiran 12. Kesimpulan Soal Uji Coba Dasar Desain Grafis.....	185
Lampiran 13. Kisi-kisi Soal Posttest Dasar Desain Grafis	186
Lampiran 14. Soal Posttest Dasar Desain Grafis	188
Lampiran 15. Kunci Jawaban Soal Posttest Dasar Desain Grafis.....	194
Lampiran 16. Daftar Hadir Siswa Penelitian	201
Lampiran 17. Daftar Nilai Posttest Penelitian.....	205
Lampiran 18. Tabulasi Data Penelitian Kelas Eksperimen.....	206
Lampiran 19. Tabulasi Data Penelitian Kelas Kontrol	207
Lampiran 20. Analisa Data Deskriptif Hasil Penelitian.....	208
Lampiran 21. Normalitas Penelitian	211
Lampiran 22. Uji Homogenitas Posttest	215
Lampiran 23. Uji Hipotesis Manual.....	216
Lampiran 24. Tabel Distribusi t	222
Lampiran 25. Tabel Liliefors (Normalitas).....	223
Lampiran 26. Tabel F.....	224
Lampiran 27. Surat Penelitian dari Fakultas	226
Lampiran 28. Surat Penelitian dari Dinas Pendidikan	227
Lampiran 29. Surat Penelitian dari SMK Negeri 5 Padang	228

Lampiran 30. Dokumentasi Penelitian.....	229
--	-----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai suatu sistem tentunya mempunyai masalah yang sangat luas, kompleks dan unik, baik pada tingkat makro maupun mikro, mulai dari permasalahan di dalam kelas, sekolah, sampai dengan fungsi – fungsi pendidikan dan korelasinya dengan berbagai fenomena sosial, itu semua terjadi tidak hanya di jalur pendidikan formal, tetapi juga pendidikan nonformal dan pendidikan informal. Permasalahan pendidikan bukan hanya untuk dilihat dan didengar tetapi juga harus ditemukan pemecahannya melalui penelitian.

Mahasiswa dan para praktisi pendidikan (guru, kepala sekolah, pengawas, pustakawan, dan tenaga teknis lainnya), tentunya harus terlibat dalam upaya pemecahan masalah tersebut salah satunya melalui karya tulis ilmiah (penelitian) sebagai bentuk tanggung jawab akademis dan tanggung jawab profesional. Selain itu, mahasiswa juga dapat memenuhi tuntutan akademis dalam menyelesaikan perkuliahannya, sedangkan bagi praktisi pendidikan dapat memenuhi tuntutan administratif untuk pengembangan karirnya. (Zainil Arifin.,2009.)

Untuk dapat melakukan penelitian terhadap pembelajaran, pada dasarnya harus menyusun perencanaan dan desain pembelajaran, merupakan langkah penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Perencanaan pembelajaran memiliki makna yang berbeda dengan desain pembelajaran. Perencanaan pembelajaran adalah proses pengambilan keputusan hasil berfikir secara rasional tentang sasaran dan tujuan pembelajaran tertentu, yakni perubahan

perilaku serta rangkaian kegiatan yang harus dilaksanakan sebagai upaya pencapaian tujuan tersebut dengan memanfaatkan segala potensi dan sumber belajar yang ada, sedangkan desain pembelajaran dapat diartikan sebagai proses sistematis untuk memecahkan persoalan pembelajaran melalui proses perencanaan bahan – bahan pembelajaran beserta aktivitas yang harus dilakukan, perencanaan sumber – sumber pembelajaran yang dapat digunakan serta perencanaan evaluasi keberhasilan.

Ketika menetapkan kriteria keberhasilan pendidikan diukur dari hasil belajar, maka perlu konsistensi dan tidak malu – malu mengatakan bahwa tujuan pendidikan kita yang paling utama adalah penguasaan materi pembelajaran bukan pembentukan sikap mandiri yang kreatif, berakhlak mulia, dan memiliki tanggung jawab. Dengan begitu perlu adanya berbagai strategi untuk dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguasai materi pelajaran sebanyak banyaknya. (Wina Sanjaya.,2008)

Tidak hanya strategi pembelajaran yang diperlukan, tidak dapat dipungkiri bahwa kurikulum juga berperan penting terhadap pembelajaran. Perkembangan kurikulum sebagai suatu disiplin ilmu yang berkembang secara teoritis maupun praktis. Kurikulum merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan pendidikan, sekaligus merupakan pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran pada semua jenis dan jenjang pendidikan. (Zainal Arifin.,2009)

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu jenjang pendidikan menengah dengan kekhususan mempersiapkan lulusannya untuk siap bekerja. Pendidikan kejuruan mempunyai arti yang bervariasi namun dapat dilihat suatu

benang merahnya. Setiap bidang studi adalah pendidikan kejuruan sepanjang bidang studi tersebut dipelajari lebih mendalam dan kedalaman tersebut dimaksud sebagai bekal memasuki dunia kerja. Mengacu pada isi Undang - Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 3 mengenai tujuan pendidikan nasional dan penjelasan pasal 15 yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja di bidang tertentu.

Berdasarkan defenisi di atas, maka sekolah menengah kejuruan sebagai sub sistem pendidikan nasional mengutamakan mempersiapkan peserta didiknya untuk mampu memilih karir, memasuki lapangan kerja, berkompetisi, dan mengembangkan dirinya dengan sukses dilapangan kerja yang cepat berubah dan berkembang. Belajar dapat diartikan sebagai aktifitas mental atau (psikis) yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek-aspek : kognitif, psikomotor dan afektif. (Gulo W.,2002)

Strategi pembelajaran merupakan serangkaian rencana kegiatan yang termasuk di dalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam suatu pembelajaran. Strategi pembelajaran disusun untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Strategi pembelajaran di dalamnya mencakup pendekatan, model, metode dan teknik pembelajaran secara spesifik.

Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien (Kemp dalam Wina Sanjaya.,2006). Strategi digunakan untuk memperoleh

kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan (Wina Sanjaya.,2006). Sedangkan pendekatan adalah titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Strategi belajar mengajar tidak hanya terbatas pada prosedur kegiatan, melainkan juga termasuk didalamnya materi atau paket pengajarannya. Strategi belajar mengajar terdiri atas semua komponen materi pengajaran dan prosedur yang akan digunakan untuk membantu siswa mencapai tujuan pengajaran tertentu. Strategi belajar mengajar merupakan pemilihan jenis latihan tertentu yang cocok dengan tujuan yang akan dicapai. Tiap tingkah laku yang harus dipelajari perlu dipraktekkan. Karena setiap materi dan tujuan pengajaran berbeda satu sama lain, maka jenis kegiatan yang harus dipraktekkan oleh siswa memerlukan persyaratan yang berbeda pula.

Strategi pembelajaran sangat banyak jenisnya. Akan tetapi kita harus memilih strategi yang tepat sasaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Seringkali di sekolah-sekolah, guru menerapkan strategi konvensional seperti strategi demonstrasi. Dimana strategi demonstrasi adalah strategi penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan. Sebagai strategi penyajian, demonstrasi tidak terlepas dari penjelasan secara lisan oleh guru. Oleh karena itu kita harus membaca situasi dan menyesuaikan dengan peserta didik yang akan kita ajar. Strategi pembelajaran yang digunakan akan mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik dengan memberikan evaluasi yang diberikan apakah telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebagaimana dituntut Permendiknas No. 20 tahun 2007 tentang Standar Penilaian

Pendidikan. KKM adalah Kriteria Ketuntasan Belajar (KKB) yang ditentukan oleh satuan pendidikan.

Penetapan KKM merupakan tahapan awal pelaksanaan penilaian proses pembelajaran dan penilaian hasil belajar. Adapun unsur pembentuk KKM diantaranya kompleksitas pengajaran, daya dukung, dan *intake*. Kompleksitas pengajaran mengacu pada tingkat kesulitan setiap indikator, kompetensi dasar dan standar kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik. Daya dukung meliputi SDM, sarana dan prasarana. Sedangkan *Intake* merupakan kemampuan penalaran dan daya pikir siswa secara individual.

Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis merupakan mata pelajaran yang mempunyai ruang lingkup mendeskripsikan materi dasar tentang Dasar Desain Grafis. Materi Dasar Desain Grafis ini meliputi unsur – unsur tata letak, fungsi dan unsur warna CMYK dan RGB, prinsip – prinsip tata letak, prosedur *scanning*, pengolahan gambar vektor. Dasar Desain Grafis merupakan salah satu mata pelajaran yang memberikan pengetahuan dan pengenalan tentang perangkat lunak pengolahan gambar vektor dan gambar bitmap, maka diharapkan siswa siap dalam menerima pelajaran yang diberikan dan memahami pelajaran lainnya yang lebih dalam analisisnya. Mata pelajaran ini memiliki peranan yang penting dalam keberlanjutan pemahaman siswa. Hal ini dikarenakan mata pelajaran ini berkaitan langsung dengan pelajaran berikutnya.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti juga telah melakukan praktek lapangan kependidikan (PLK) di SMKN 5 Padang pada mata kuliah Praktek Lapangan Kerja. Observasi pertama dilakukan pada tanggal 24 Agustus 2015, observasi

kedua dan seterusnya dilakukan pada saat PLK dilakukan awal bulan september 2016. Dilihat dari segi pendapat, kebanyakan siswa berpendapat bahwa Dasar Desain Grafis merupakan mata pelajaran yang kurang menarik karena banyak teori, sehingga membuat mereka sering merasa bosan. Selain itu, siswa sering merasa bosan dengan suasana yang sama untuk setiap kali pertemuan sehingga siswa kurang memahami dan menguasai materi tersebut, walaupun guru sudah memberikan materi tersebut dengan jelas dan detail tetapi siswa yang menerima materi tersebut masih saja belum bisa menyerap dan menguasai dengan baik materi Dasar Desain Grafis, hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang berlangsung kurang menarik. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang belum memuaskan dan tidak mengalami ketuntasan dalam hasil belajarnya.

Kondisi tersebut tentunya bukan semata-mata karena daya serap siswa yang rendah, tetapi banyak faktor yang mempengaruhinya. Bisa jadi karena strategi pembelajaran yang kurang relevan, metode pembelajaran yang kurang menarik, media pembelajaran yang kurang mendukung, atau mungkin karena faktor kesiapan siswa dalam menerima materi pelajaran yang kurang, dan sebagainya. Namun dari beberapa faktor tersebut berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan terdapat kecenderungan yang mengarah pada faktor strategi dan media pembelajaran yang harus diperbaiki. Kegiatan belajar mengajar akan lebih bersemangat apabila seorang guru dapat menggunakan strategi dan media yang menarik dan bervariasi dalam mengajar.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMK Negeri 5 Padang khususnya pada tingkat X TKJ dalam proses pembelajaran Dasar Desain Ggafis, didapatkan informasi bahwa mata pelajaran Dasar Desain Grafis yang menuntut pemahaman siswa mengenai dasar – dasar penggunaan perangkat lunak berbasis gambar vektor dan gambar bitmap, membuat strategi pembelajaran yang diterapkan selama ini belum membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan kurangnya interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran jadi monoton. Dalam memahami materi yang diberikan guru, siswa sering kesulitan untuk belajar secara mandiri. Banyak diantara siswa yang tidak mau berbagi pengetahuan dengan teman sekelasnya. Jika pembelajaran dilaksanakan secara berkelompok, tentu permasalahan ini bisa diatasi. Hubungan kerjasama yang terjalin dengan baik, serta akan saling membantu mengatasi kesulitan dalam belajar.

Setiap lulusan SMK akan dituntut kemampuannya dalam berinteraksi dan menjalin hubungan kerjasama dengan sesama rekan kerja atau mitra bisnis. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan pembiasaan dan pembelajaran yang bisa melatih siswa sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.

Pengamatan yang dilakukan di SMK Negeri 5 Padang dapat dilihat dari hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 5 Padang pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis dapat dilihat melalui tabel 1.

Tabel 1. Nilai Ujian Akhir Semester Ganjil kelas X Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis SMKN 5 Padang Tahun Ajaran 2017 – 2018

No	Kelas	Jumlah siswa	Hasil Belajar	Total %

			Nilai \geq 75		Nilai $<$ 75		
			Jumlah	%	Jumlah	%	
1	TKJA	11	8	72.72	3	27.27	100
2	TKJB	11	7	63.63	4	36.36	100

Sumber: guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis SMK Negeri 5 Padang

Dari tabel 1 terlihat bahwa 27% siswa kelas X TKJ A dan 36% siswa kelas X TKJ B mendapatkan nilai masih di bawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa skor untuk ketuntasan belajar siswa masih belum memuaskan dan ketercapaian target hasil belajar yang belum harapan guru dalam meningkatkan proses belajar mengajar dikarenakan jumlah siswa yang sedikit namun tetap saja ketuntasan tidak dapat mencapai persentase yang memuaskan.

Dari paparan diatas, dibutuhkan suatu strategi pembelajaran khusus mengenai pembelajaran Dasar Desain Grafis. Pembelajaran khusus ini merupakan strategi pembelajaran yang menuntun siswa pada segi keaktifan dan berpikir cepat dalam proses pembelajaran, dengan menerapkan strategi *Thinking Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS) yang merupakan suatu strategi pembelajaran yang mengutamakan kerjasama antara pasangan *problem solver* dan *listener* dalam memecahkan masalah. Strategi ini berfungsi untuk mengembangkan cara berpikir siswa dalam memecahkan masalah dan mengungkapkannya secara lisan kepada teman lain.

Penelitian ini membahas tentang penerapan strategi pembelajaran *Thinking Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS) pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di kelas X TKJ SMK Negeri 5 Padang. Pada kompetensi dasar memahami perangkat lunak pengolah gambar berbasis vektor dan bitmap. Dengan menggunakan strategi

pembelajaran *Thinking Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS). Strategi ini merupakan salah satu strategi sederhana dan mudah untuk diterapkan di SMK, yang digunakan untuk menuntun siswa pada segi keaktifan dan berfikir cepat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka dilakukan penelitian mengenai penggunaan strategi pembelajaran *Thinking Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS) pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 5 Padang. Bertitik tolak dari permasalahan itu, maka akan dilaksanakan penelitian yang berjudul ***“Pengaruh Penggunaan Strategi TAPPS terhadap Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 5 Padang”***.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut, identifikasi masalah yang ditemui yaitu :

1. Strategi belajar pada Dasar Desain Grafis dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa.
2. Sarana dan Prasarana dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.
3. Dengan adanya penerapan strategi TAPPS dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar dasar desain grafis siswa kelas X TKJ.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, melihat luasnya permasalahan yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, maka penelitian yang akan dilakukan dibatasi pada :

1. Strategi belajar yang digunakan *Thinking Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS)
2. Mata pelajaran Dasar Desain Grafis dengan materi menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor dan gambar bitmap.
3. Kelas yang akan di berikan perlakuan Kelas X TKJ terdiri dari TKJ A dan TKJ B.
4. Pengaruh hasil belajar Dasar Desain Grafis dengan menggunakan strategi *Thinking Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar dasar desain grafis siswa kelas X TKJ dengan menerapkan strategi *Thinking Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS)?
2. Bagaimana pengaruh strategi TAPPS terhadap minat belajar siswa ?
3. Mengapa strategi pembelajaran penting terhadap hasil belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Membuktikan pengaruh strategi *Thinking Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS) terhadap hasil belajar dasar desain grafis siswa kelas X TKJ.

2. Bagaimana fasilitas belajar dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

Dengan selesainya penelitian ini diharapkan dapat digunakan dan bermanfaat:

1. Teoritis.
 - a. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pembaca untuk diteliti lebih lanjut.
 - b. Peneliti dapat menambah wawasan tentang strategi *Thinking Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS) dalam meningkatkan hasil belajar siswa
2. Praktis.
 - a. Metode *Thinking Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS) dapat digunakan sebagai strategi alternatif yang dapat meningkatkan kemampuan penalaran adaptif siswa pada proses pembelajaran.
 - b. Sekolah dapat merekomendasikan penggunaan strategi *Thinking Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS) untuk meningkatkan kemampuan siswa bahkan untuk mata pelajaran lain.