

## ABSTRAK

**Windra Kukus. 2013, Skripsi: Pengaruh Penggunaan Media Grafis Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Materi Dimensi Dua.** (Suatu Penelitian Terhadap Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Gorontalo).

Penelitian yang dilakukan merupakan suatu kajian studi eksperimen di salah satu SMK yang ada di Kota Gorontalo, yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang diajar menggunakan media grafis dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media grafis. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X yang ada di SMK Negeri 1 Gorontalo untuk tahun ajaran 2012/2013, Sample dalam penelitian ini adalah kelas X AK<sub>6</sub> dengan jumlah 29 siswa dan Kelas X UPW<sub>2</sub> dengan jumlah 30 siswa. Sampel ini ditentukan dengan menggunakan *cluster random sampling*. Data penelitian dikumpulkan melalui instrumen tes essay dan dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif dilakukan melalui tabel distribusi frekuensi dengan mempersentasikan rata-rata dan analisis inferensial dilakukan melalui uji-t untuk menguji hipotesis penelitian. maka rata-rata skor kemampuan pemecahan masalah matematika siswa menggunakan statistik uji t. Dari hasil pengujian hipotesis pada taraf signifikan didapatkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $3,412 > 1,671$ . Sehingga dari hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang berarti, dimana kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dengan pembelajaran menggunakan media grafis lebih unggul dari pada kemampuan pemecahan masalah siswa dengan pembelajaran konvensional.

Kata kunci: Media Grafis, Dimensi Dua, Kemampuan Pemecahan Masalah.

## ABSTRACT

**Windra Kukus. 2013, Paper: Graphic Media Purpose influence to Mathematics Trouble-shooting ability Student On dimensioning Material Two.** (A Research for Student to class X SMK Country 1 Gorontalo).

Research that doing to constitute a studi's study experiment at one of SMK what do be at Gorontalo's City, one that intent to know what available difference among mathematics trouble-shooting ability student that teaching to utilize graphics media with learning that doesn't utilize graphics media. Population in observational it is exhaustive student class X one be at SMK Country 1 Gorontalo to school year 2012 / 2013, Sample in observational it is class X AK<sub>6</sub> with amount 29 students and class X UPW<sub>2</sub> with amount 30 students. This sample is prescribed by use of *cluster random is sampling* . Through gathered observational data instrument essays essay and analyzed is descriptive and inferensial. Descriptive Analisis is done table thru frequency distribution with persentation average and analisis inferensial is done through quiz t to test research hypothesis. therefore average trouble-shooting ability score mathematics student utilizes t.'s quiz statistic Of hypthosts testing result on signifikan's level is gotten  $t_{\text{computing}} > t_{\text{table}}$  which is  $3,412 > 1,671$ . So of yielding it points out that exists distinctive one mean, where is mathematics trouble-shooting ability student with learning utilizes more superior graphics media instead of student trouble-shooting ability with conventional learning.

Key word: Graphic media, Dimension Two, Trouble-shooting ability.