



**KEEFEKTIFAN METODE INDEX CARD MATCH
TERHADAP HASIL BELAJAR DASAR DESAIN
GRAFIS SISWA KELAS X MULTIMEDIA DI SMK
PERDANA SEMARANG**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Program Studi Teknologi Pendidikan
Universitas Negeri Semarang**

Oleh

Faris Tri Priantono

1102415056

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Efektifitas Metode Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Siswa Kelas X Multimedia SMK Perdana Semarang” karya:

Nama : Faris Tri Priantono

NIM : 1102415056

Program Studi : Kurikulum dan Teknologi pendidikan

Semarang 11 Februari 2020

Ketua Jurusan



Dr. Yuli Utanto, M.Si

NIP. 197907272006041002

Pembimbing



Drs. Sugeng Purwanto,

M.pd.

NIP. 19561026198601101

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “KEEFEKTIFAN METODE INDEX CARD MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR DASAR DESAIN GRAFIS SISWA KELAS X MULTIMEDIA DI SMK PERDANA SEMARANG” karya,

Nama : Faris Tri Priantono
NIM : 1102415056
Program Studi : Teknologi Pendidikan S1

Telah dipertahankan dalam sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Pada hari Kamis, tanggal 12 Maret 2020.

Semarang, 12 Maret 2020

Sekretaris

Ghanis Putra W, M.Pd
NIP. 198208192015041001



Penguji I

Dr. Kustiono, M.Pd
196303071993031001

Penguji II

Heri Triluqman BS, M.Pd
NIP. 198201142005011001

Penguji III

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd
NIP. 195610261986011001

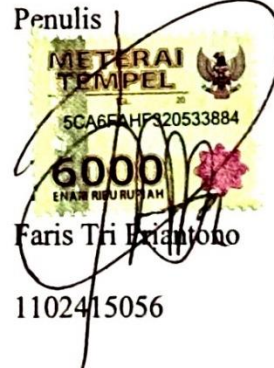
PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya Faris Tri Priantono menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi “Keefektifan Metode Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Desain Grafis Siswa Kelas X Multimedia SMK Perdana Semarang” benar — benar hasil karya saya sendiri. bukan menjiplak dari karya tulis orang lain. baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Dengan ini pernyataan saya buat berdasarkan dengan sesungguhnya dalam keadaan sadar. dan tanpa tekanan manapun.

Semarang, Februari 2020

Penulis



METERAI
TEMPEL
5CA6FAHP320533884
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Faris Tri Priantono

1102415056

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Tidak penting seberapa lambat kita melaju, selagi kita tidak berhenti.”

Persembahan:

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- Ibu, Bapak, dan kedua kakakku yang selalu menuntut untuk menyelesaikan skripsi ini secepatnya.
- Partner yang telah menemaniku selama kurang lebih lima tahun dan selalu memberiku semangat ketika mulai merasa dikalahkan oleh kerasnya hidup.
- Teman-teman Teknologi Pendidikan 2015 secara keseluruhan yang telah mengisi hari-hari perkuliahanku dengan hal-hal yang menyenangkan.
- Bapak dan Ibu dosen prodi jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan UNNES.
- Almamaterku, Universitas Negeri Semarang.

ABSTRAK

Priantono, Faris Tri. 2020. “Keefektifan Metode *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Siswa Kelas X Multimedia SMK Perdana Semarang”. Skripsi. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.

Kata kunci: metode *index card match*, dasar desain grafis, hasil belajar

Mata pelajaran Dasar Desain Grafis merupakan mata pelajaran yang sering dianggap sulit dan membosankan oleh sebagian siswa. Sehingga menyebabkan kurangnya antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Mata pelajaran Dasar Desain Grafis adalah mata pelajaran yang sebagian materinya berupa teori dan membutuhkan proses pembelajaran yang menarik agar siswa tidak mudah bosan. Sedangkan di SMK Perdana Semarang ini, proses pembelajaran yang dilaksanakan masih cenderung membuat siswa cepat bosan, karena guru masih sering menerapkan metode langsung atau ceramah dalam menyampaikan materi. Penggunaan metode langsung atau ceramah ini dirasa kurang sesuai dengan mata pelajaran Dasar Desain Grafis yang sebagian besar materinya berupa teori. Karena itulah, untuk menghindari rasa bosan siswa dibutuhkan penerapan metode pembelajaran yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran Dasar Desain Grafis, yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran aktif tipe *index card match*. metode *index card match* dapat mamacu siswa untuk saling berinteraksi dan menjelaskan pemikiran antarsiswa sehingga siswa mampu mengembangkan potensi pada dirinya sendiri. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan metode pembelajaran *index card match* terhadap hasil belajar dasar desain grafis siswa kelas X multimedia SMK Perdana Semarang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *quasi experimental design*. Pola yang digunakan adalah *the matching only pretest-posttest control grup*. Hasil penelitian menunjukkan penerapan metode pembelajaran *index card match* terhadap hasil belajar siswa kelas kelas X Multimedia di SMK Perdana Semarang dapat disimpulkan efektif. Hal ini dibuktikan dengan diperoleh rata-rata selisih *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 6,11. Selain itu hasil uji t yang diketahui bahwa t_{hitung} 3,362 dan $t_{tabel} (df, 34;0,05) = 2.032$. Sedangkan besarnya nilai signifikansi diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* $0,002 < 5\%$ atau 0,05. Sehingga, karena $t_{hitung} 3.362 > t_{tabel} = 2.032$, dan $sig. = 0.002 < 0.05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak, yang artinya metode pembelajaran *index card match* efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X Multimedia di SMK Perdana Semarang.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penyusunan skripsi dengan judul “Keefektifan Metode Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Siswa Kelas X Multimedia di SMK Perdana Semarang” dapat terselesaikan dengan baik. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini tentunya tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Hum selaku Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifa’I RC, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin penelitian di SMK Perdana Semarang.
3. Dr. Yuli Utanto, S.Pd., M.Si selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi pendidikan Universitas Negeri Semarang yang selalu memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi.

4. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd selaku dosen wali sekaligus pembimbing dan penguji III yang telah memberikan bimbingan serta kritik saran yang membangun.
5. Seluruh dosen penguji skripsi yang telah memberikan kritik serta saran pada hasil peneitian yang telah peneliti buat.
6. Ibu Deasy, S.Pd selaku WK. Kurikulum SMK Perdana Semarang yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
7. Seluruh dosen dan staf karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama perkuliahan.
8. Kementrian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi yang telah memberikan beasiswa bidikmisi selama perkuliahan ini.
9. Ayah, Ibu, kakak, dan partner saya tercinta yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang, bimbingan, dan semangat yang tak terhingga untuk menyelesaikan skripsi dan meraih cita-cita.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka dari itu segala masukan, kritik, dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk dapat lebih baik lagi. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para penulis dan pembaca.

Semarang, 11 Februari 2020

Faris Tri Priantono
1102415056

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1. Tujuan Umum	9
2. Tujuan Khusus	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
1. Manfaat Teoritis	10
2. Manfaat Praktis	11
KAJIAN PUSTAKA.....	13
2.1 LANDASAN TEORI	13
2.1.1 Pengertian Metode	13
2.1.2 Jenis-Jenis Metode	15
2.1.3 Metode Pembelajaran Index Card Match.....	19
2.1.4 Langkah-Langkah Dalam Metode Pembelajaran Index Card Match.....	21
2.1.5 Kelebihan dan Kelemahan Metode Index Card Match	22
2.1.6 Hakikat Belajar.....	24
2.1.7 Hakikat Pembelajaran	26

2.1.8	Hasil Belajar.....	28
2.1.9	Definisi Desain Grafis.....	29
2.1.10	Komponen Dasar Desain Grafis.....	30
2.1.11	Prinsip Dasar Desain Grafis.....	37
2.2	HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN.....	41
2.3	KERANGKA BERFIKIR.....	47
2.4	HIPOTESIS.....	50
BAB III.....		51
METODE PENELITIAN.....		51
3.1	Desain Penelitian.....	51
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	52
3.2.1	Tempat Penelitian.....	52
3.2.2	Waktu Penelitian.....	53
3.3	Populasi dan Sampel.....	53
3.3.1	Populasi.....	53
3.3.2	Sampel.....	53
3.4	Variabel Penelitian.....	54
3.4.1	Variabel Independen.....	55
3.4.2	Variabel Dependen.....	55
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	55
3.5.1	Dokumentasi.....	55
3.5.2	Observasi.....	56
3.5.3	Wawancara.....	56
3.5.4	Tes.....	57
3.6	Instrumen Penelitian.....	58
3.6.1	Instrumen Variabel Penelitian.....	58
3.7	Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	61
3.7.1	Pengujian Validitas.....	61
3.7.2	Pengujian Reliabilitas.....	63
3.8	Teknik Analisis Data.....	65
3.8.1	Analisis Deskriptif Data.....	66
3.8.2	Teknik Analisis Statistik Dan Hasil Penelitian.....	66

BAB IV	71
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	71
4.1 Hasil Penelitian.....	71
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	71
4.1.2 Deskripsi Analisis Data Hasil Penelitian	73
4.1.3 Uji Normalitas	75
4.1.4 Uji Homogenitas	76
4.1.5 Uji Hipotesis	77
4.2 Pembahasan	80
BAB V.....	84
PENUTUP.....	84
5.1 Simpulan.....	84
5.2 Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN.....	90

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan penting bagi manusia dalam menghadapi perkembangan dan pembangunan suatu bangsa dan negara. Pendidikan sangat diperlukan oleh manusia untuk meningkatkan kualitas hidup, mewujudkan diri sesuai dengan tahapan tugas perkembangan secara optimal sehingga mencapai taraf kedewasaan tertentu, serta memiliki kemampuan dalam keilmuan dan ketaqwaan.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat, dan bangsa”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa pendidikan merupakan wadah yang dipandang sebagai pembentuk sumber daya manusia yang bermutu tinggi. Pendidikan pada dasarnya bertumpu pada suasana belajar dan proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas agar dapat mencapai tujuan Pendidikan yaitu adanya peningkatan pada aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan dari peserta didik. Melalui Pendidikan inilah diharapkan manusia dapat bertransformasi menjadi lebih baik sehingga apa yang didapatkannya dari

dunia Pendidikan nantinya dapat di manfaatkan untuk kebaikan dirinya dan sesama.

Tantangan dalam bidang pendidikan yang telah dirasakan selama ini yaitu sulitnya meningkatkan mutu pendidikan, sehingga usaha pemerintah dibidang pendidikan selalu diarahkan untuk meyempurnakan sistem pengajaran maupun materi pelajaran. Proses belajar merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah, salah satu prinsip dalam melaksanakan pendidikan adalah peserta didik secara aktif mengikuti kegiatan pendidikan yang sedang dilaksanakan, karena proses belajar merupakan salah satu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Kegiatan belajar yang telah sering dilakukan dapat bermakna dalam kehidupan seseorang apabila dapat menimbulkan hasil belajar yang dapat terwujud melalui adanya perubahan di dalam keperibadian, dengan menyatakan diri sebagai pola baru dari reaksi yang berupa kecakapan, sikap, dan kebiasaan.

Dalam kegiatan belajar mengajar harus terjadi komunikasi dua arah antara guru dengan peserta didik agar suasana pembelajaran menjadi kondusif. Tidak lagi *teacher center* melainkan *student center* sehingga proses belajar mengajar akan terarah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Paradigma selama ini, pembelajaran yang dilakukan hanya berpusat dengan guru (*teacher center*) sebagai sumber belajar, bukan berpusat pada siswa (*student center*) sehingga guru akan mendominasi proses pembelajaran. Selayaknya guru harus mampu menguasai empat kompetensi dasar yang diharapkan akan terjalin komunikasi dua arah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Proses pembelajaran dapat dikatakan baik apabila dalam proses tersebut mampu membuat kegiatan belajar yang aktif dan efektif, sehingga dapat mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Suatu proses pembelajaran dapat menjadi efektif dengan berbagai faktor pendukung. Salah satu pendukungnya yaitu bagaimana cara seorang guru mampu mengemas metode pembelajaran dengan baik. Metode pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pendukung sebuah proses pembelajaran salah satunya yaitu metode pembelajaran aktif (*active learning*). Pembelajaran aktif (*active learning*) sendiri dapat dimanfaatkan untuk merangsang potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga peserta didik dapat menguasai materi yang diberikan oleh guru. Metode pembelajaran tersebut lebih menekankan pada peran aktif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Metode pembelajaran adalah cara atau tahapan yang digunakan dalam interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran.

Peran guru dalam menyusun metode pembelajaran sangatlah penting. Dalam hal ini penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat dilakukan dengan cara mengamati, mengarahkan, membimbing, dan memberikan klarifikasi kepada siswa. Keterampilan guru dalam mendesain pembelajaran yang efektif sangat dibutuhkan, karena proses pembelajaran yang dilakukan akan berdampak pada kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Metode pembelajaran sendiri banyak sekali jenis dan macamnya. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yaitu metode pembelajaran aktif *index*

card match (ICM). Metode pembelajaran *index card match* ini dapat membantu guru untuk merangsang kreatifitas dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Index Card Match adalah suatu metode yang cukup menyenangkan digunakan untuk memantapkan pengetahuan siswa terhadap materi yang dipelajari (Suprijono, 2013: 120). Metode *index card match* ini berhubungan dengan cara-cara belajar agar siswa lebih lama mengingat materi pelajaran yang dipelajari dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan (Silberman, 2006: 250).

Sistem kerja dari metode pembelajaran *index card match* ini sendiri yaitu belajar sambil bermain, dimana siswa akan diajak bermain menggunakan kartu berpasangan, dimana siswa diharuskan mencari pasangan kartu yang berisikan soal atau jawaban tentang materi yang telah disampaikan oleh guru sebelumnya. Tidak hanya materi yang telah diberikan oleh guru saja yang dapat digunakan untuk menggunakan metode tersebut, tetapi materi baru juga tetap bisa digunakan dengan catatan peserta didik diberikan tugas untuk mempelajari materi yang akan diajarkan terlebih dahulu sehingga peserta didik ketika masuk ruang kelas sudah memiliki bekal pengetahuan mengenai materi tersebut. Walaupun dilakukan dengan cara bermain, metode pembelajaran *index card match* dapat merangsang peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar secara tanggung jawab

Metode pembelajaran *index card match* sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran yang

diberikan oleh guru. Selain itu, menurut beberapa penelitian sebelum-sebelumnya yang telah dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari *metode index card match* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. telah terbukti berhasil. Seperti yang telah dinyatakan oleh Zahra (2017: 6) dalam penelitiannya, menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode pembelajaran *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar pencatatan jurnal khusus. Keberhasilan tindakan tersebut dibuktikan pada siklus I nilai rata-rata sebelum tindakan (*pretest*) pada sebesar 62,09 menjadi 79,69 setelah tindakan (*post-test*). Pada siklus II, rata-rata nilai siswa sebelum tindakan (*pretest*) sebesar 68,39 menjadi 80,95 setelah tindakan (*post test*).

Darajah (2018) juga menyatakan bahwa melalui penerapan metode *index card match* penerapan belajar peserta didik meningkat dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Hasil penelitian dari siklus 1 menunjukkan nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 90 dengan nilai rata-rata 67,9. Sedangkan Persentase ketuntasan mencapai 58%. Hasil penelitian pada Siklus 2 menunjukkan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 95 dengan rata-rata 74,2. Sedangkan persentase ketuntasan mencapai 91%. Berdasarkan hasil penelitian siklus 1 dan siklus 2 nilai peserta didik mengalami peningkatan rata-rata nilai dan juga persentase ketuntasan.

Dari beberapa penelitian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode pembelajaran aktif *index card match* sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, terutama untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, metode pembelajaran tersebut juga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai berbagai materi pelajaran

tertentu yang sulit dikuasai atau belum dimengerti oleh peserta didik. Salah satu materi yang perlu dikuasai oleh peserta didik yaitu materi dasar-dasar desain grafis pada mata pelajaran desain multimedia. Dasar-dasar desain grafis ini perlu sekali dipahami oleh peserta didik khususnya pada peserta didik SMK yang mengambil jurusan multimedia.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jenjang pendidikan yang tujuan utamanya yaitu untuk mencetak calon tenaga kerja, hal ini tentunya berbeda dengan Sekolah Menengah Atas (SMA) yang menyiapkan siswanya untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Kurikulum yang terdapat di SMK cenderung menyiapkan para siswa untuk siap terjun dalam dunia kerja. Hal ini menjadikan salah satu faktor utama guru SMK untuk bisa mendidik siswanya menjadi calon tenaga kerja yang berkopetensi dibidangnya. SMK Perdana merupakan Sekolah Menengah Kejuruan swasta yang terletak di Kecamatan Gayamsari, Semarang. SMK Perdana sendiri mempunyai dua kompetensi program keahlian, salah satunya yaitu Multimedia.

Pada program keahlian Multimedia yang terdapat di SMK Perdana ini masih memiliki permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar siswa dalam materi dasar desain grafis. Pada mata pelajaran tersebut siswa masih banyak mengalami kendala. Hal tersebut dapat diketahui dari nilai-nilai praktik siswa dalam mata pelajaran desain grafis. Dimana rata-rata nilai praktik siswa dalam mata pelajaran desain grafis masih dirasa jauh dari yang diharapkan.

Hal tersebut terjadi karena metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode konvensional dan juga minat belajar siswa terhadap

pelajaran dasar desain grafis ini sangat kecil. Hal ini juga dijelaskan oleh guru yang mengampu mata pelajaran dasar desain grafis kelas X Multimedia yaitu Bapak Abdurahman Yusuf, beliau menjelaskan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis ini rata-rata mendapat nilai rendah dikarenakan banyak siswa yang kurang berminat terhadap bidang desain grafis. Oleh karena itu, pada mata pelajaran ini harus menerapkan inovasi-inovasi proses pembelajaran yang mampu merangsang minat siswa terhadap proses pembelajaran desain grafis.

Salah satu inovasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi dasar-dasar desain grafis yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran aktif tipe *index card match*.. Penerapan metode pembelajaran index card match dalam mata pelajaran desain grafis diharapkan mampu menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan kurangnya minat dan hasil belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran dasar-dasar desain grafis. Khususnya pada kelas X Multimedia di SMK Perdana Semarang. Dasar-dasar desain grafis ini sangat penting untuk bekal ketika ingin membuat sebuah karya desain grafis yang baik. Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Efektifitas Metode *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Siswa Kelas X Multimedia SMK Perdana Semarang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, terdapat permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas X Multimedia SMK Perdana Semarang tentang dasar desain grafis masih kurang, hal ini dapat dilihat dari hasil ujian akhir yang masih jauh dari tujuan yang diharapkan.
2. Pembelajaran masih bersifat konvensional, dimana proses pembelajaran masih berpusat pada guru.
3. Guru belum pernah menerapkan metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga proses pembelajaran dapat berpusat pada siswa dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penerapan metode *Index Card Match* (ICM) digunakan sebagai inovasi dari proses belajar, agar proses belajar dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
2. Materi dasar desain grafis: komponen & prinsip desain grafis dan penerapannya
3. Objek penelitian diarahkan pada siswa kelas X Multimedia SMK Perdana Semarang.
4. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penilaian kemampuan kognitif berupa penguasaan materi pelajaran Dasar Desain Grafis materi dasar-dasar desain grafis yang diperoleh melalui tes hasil belajar

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran di SMK Perdana Semarang?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar Dasar Desain Grafis antara pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dengan pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran konvensional?
3. Apakah metode pembelajaran *Index Card Match* (ICM) berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Dasar Desain Grafis siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah segala sesuatu yang ingin dicapai dalam penelitian. Jika tujuan tersebut dapat tercapai, maka penelitian yang dilaksanakan dapat dikatakan berhasil. Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang terangkum dalam tujuan umum dan tujuan khusus penelitian. Penjelasan mengenai tujuan umum dan tujuan khusus dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum yang dilaksanakan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *Index Card Match* (ICM) terhadap hasil belajar dasar desain grafis dibandingkan dengan metode konvensional yang biasa diterapkan oleh guru pada mata pelajaran Desain Grafis di SMK.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus merupakan tujuan yang berlandaskan pada rumusan masalah dalam penelitian, meliputi:

- (1) Untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Desain Grafis materi dasar-dasar desain grafis antara pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dengan pembelajaran yang tidak menggunakan metode pembelajaran *Index Card Match*.
- (2) Untuk mengetahui keefektifan metode ICM terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis materi dasar-dasar desain grafis.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Manfaat teoritis adalah hasil penelitian dapat bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Manfaat praktis dapat bermanfaat bagi berbagai pihak untuk memperbaiki kinerja, bagi siswa, guru maupun sekolah. Uraian dari manfaat teoritis dan praktis selengkapnya yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan dapat membantu dan menambah referensi dalam Pendidikan, khususnya tentang peningkatan kualitas pembelajaran Dasar Desain Grafis.

2. **Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik bagi siswa, guru, sekolah, maupun peneliti.

1. **Bagi Siswa**

- (1) Dapat meningkatkan hasil belajar Dasar Desain Grafis siswa.
- (2) Dapat meningkatkan kreativitas dan daya ingat siswa terhadap mata pelajaran Desain Grafis.
- (3) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas.
- (4) Dapat meningkatkan komunikasi antar siswa.

2. **Bagi Guru**

- (1) Menambah pengetahuan guru tentang metode pembelajaran *Index Card Match* (ICM).
- (2) Hasil penelitian dapat digunakan sebagai pertimbangan guru untuk menerapkan metode pembelajaran tersebut pada kelas dan mata pelajaran yang lain.

3. **Bagi Sekolah**

Memberikan kontribusi bagi sekolah dalam rangka memperbaiki atau meningkatkan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan dasar siswa dalam mata pelajaran Desain Grafis.

4. Bagi Peneliti

- (1) Dapat menambah pengetahuan mengenai penerapan Metode Pembelajaran *Index Card Match* (ICM) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).
- (2) Terciptanya pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran Desain Grafis Kelas X SMK Multimedia.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 LANDASAN TEORI

2.1.1 Pengertian Metode

Metode memiliki peran yang sangat strategis dalam menagajar. Metode berperan sebagai rambu-rambu atau “bagaimana memproses” pembelajaran sehingga dapat berjalan baik dan sistematis. Bahkan dapat dikatakan proses pembelajaran tidak dapat berlangsung tanpa suatu metode. Oleh karena itu, seorang guru selalu dituntut untuk menguasai berbagai metode dalam rangka memproses pembelajaran efektif, efesien, menyenangkan dan tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Secara implementatif metode pembelajaran dilaksanakan sebagai Teknik, yaitu pelaksanaan apa yang sesungguhnya dilakukan guru untuk mencapai sebuah tujuan.

Metode secara harfiah berarti “cara”. Secara umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam pendapat lain juga dijelaskan bahwa metode adalah cara atau posedur yang dipergunakan oleh guru dalam interaksi belajar dengan memperhatikan keseluruhan sistem untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan kata “mengajar” sendiri berarti memberi pelajaran.

Adapun beberapa definisi dari metode yang dikemukakan oleh para ahli antara lain:

- 1) Triyo Supriyatno, Sudyiono, Moh. Padli dalam bukunya menjelaskan bahwa metode adalah cara atau prosedur yang dipergunakan oleh fasilitator dalam interaksi belajar dengan memperhatikan keseluruhan sistem untuk mencapai suatu tujuan.
- 2) Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetyo dalam bukunya menjelaskan adalah teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada peserta didik di dalam kelas, baik secara individual atau secara kelompok agar pelajaran itu dapat diserap, dipahami, dan dimanfaatkan oleh peserta didik dengan baik. Makin baik metode mengajar, makin efektif pula pencapaian tujuan.
- 3) Wina Sanjaya dalam bukunya menjelaskan pengertian metode adalah cara yang digunakan untuk melaksanakan strategi.
- 4) Muhammad Azhar dalam bukunya menjelaskan bahwa metode adalah cara yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan. Ini berlaku untuk guru (metode mengajar), maupun untuk anak didik (metode belajar).

Berdasarkan beberapa pandangan ahli di atas dapat dipahami bahwa metode pembelajaran adalah cara atau alat yang digunakan untuk menyajikan bahan pelajaran kepada peserta didik agar mampu mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Metode itu sendiri merupakan salah satu sub sistem dalam sistem pembelajaran yang tidak bisa dipisahkan begitu saja. Oleh karena itu, salah satu

masalah yang sangat memerlukan perhatian dalam kegiatan pembelajaran adalah metode pembelajaran (*learning method*).

Dalam hal ini guru harus pandai menentukan metode yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran, karena tidak semua metode cocok digunakan untuk semua proses pembelajaran. Penerapan metode yang tepat harus sesuai dengan situasi, kondisi siswa, dan lapangan. Sehingga guru mampu menerapkan metode yang tepat agar sesuai dengan tujuan, materi, siswa dan kompetensi yang terdapat dalam sebuah proses pembelajaran sehingga dapat berjalan dengan efektif.

2.1.2 Jenis-Jenis Metode

Metode pembelajaran ini memiliki banyak sekali macam dan jenisnya. Setiap metode mempunyai kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Berikut ini adalah uraian dari beberapa jenis-jenis metode pembelajaran sebagai berikut:

1) Metode Ceramah

Metode ceramah adalah metode yang memang sudah ada sejak adanya Pendidikan, sehingga metode ini lebih sering digunakan dalam setiap pembelajaran dan dikenal sebagai metode tradisional. Dalam pelaksanaannya, metode ceramah mempunyai kelebihan dan kelemahan tersendiri. Berikut beberapa kelemahan dan kekurangan yang terdapat pada metode ceramah:

a. Kelebihan Metode Ceramah

Adapun beberapa kelebihan pelaksanaan metode ceramah dalam proses pembelajaran adalah:

1. Guru mudah menguasai kelas.
2. Mudah dilaksanakan.
3. Dapat diikuti siswa dalam jumlah besar.
4. Guru mudah menerangkan banyak bahan pelajaran kepada siswa.

b. Kekurangan Metode Ceramah

Sementara itu, beberapa kelemahan dari penggunaan metode ceramah adalah:

1. Siswa yang lebih tanggap dari sisi visual akan merasa dirugikan, sedangkan siswa yang lebih tanggap terhadap kemampuan auditif, akan mendapatkan manfaat lebih besar dari metode ini.
2. Bila terlalu lama, metode ini akan membuat siswa merasa bosan.
3. Suka mengontrol sejauh mana pemerolehan belajar siswa.
4. Menyebabkan siswa menjadi pasif.

2) Metode Eksperimen

Metode eksperimen adalah metode pemberian kesempatan kepada siswa, baik secara perorangan atau kelompok, untuk dilatih melakukan sesuatu proses atau percobaan. Dengan metode ini, diharapkan ia bias sepenuhnya terlibat dalam merencanakan dan melakukan eksperimen, menemukan fakta, mengumpulkan data, mengendalikan variable, dan memecahkan masalah yang dihadapinya secara nyata.

a. Kelebihan Metode Eksperimen

1. Metode ini dapat membuat siswa lebih percaya data kebenaran atau kesimpulan berdasarkan percobaannya sendiri daripada hanya menerima kata dari guru atau buku.
 2. Siswa dapat mengembangkan sikap untuk mengadakan studi eksplorasi (menjelajahi) ilmu dan teknologi, suatu sikap yang dituntut dari seorang ilmuwan.
 3. Dengan metode ini, akan terbina manusia yang dapat membawa terobosan-terobosan baru, dengan penemuan yang diharapkan dapat bermanfaat bagi kesejahteraan hidup manusia.
- b. Kelemahan Metode Eksperimen
1. Tidak cukupnya alat-alat atau sarana untuk bereksperimen, sehingga tidak setiap siswa berkesempatan untuk mengadakan eksperimen.
 2. Jika eksperimen memerlukan jangka waktu yang lama, maka siswa harus menanti untuk melanjutkan pelajaran.
 3. Metode ini lebih sesuai untuk menyajikan bidang-bidang ilmu dan teknologi.
- 3) Metode Diskusi
- Metode diskusi adalah proses membahas suatu persoalan dengan melibatkan banyak orang, dimana hasil dari pembahasan tersebut akan menjadi alternatif jawaban dalam memecahkan masalah. Dalam kaitan ini, orang-orang yang terlibat di dalamnya mengemukakan pandangannya sendiri-sendiri terhadap persoalan yang dilontarkan.

Selanjutnya, berbagai pandangan tersebut dianalisis dan dicari pandangan peserta diskusi. Hasil dari analisis itulah yang kemudian menjadi jawaban alternatif.

a. Kelebihan Metode Diskusi

1. Menyadarkan siswa bahwa masalah dapat dipecahkan dengan berbagai jalan dan bukan satu jalan (satu jawaban saja).
2. Menyadarkan para siswa bahwa dengan berdiskusi, mereka bias saling mengemukakan pendapat secara konstruktif, sehingga dapat diperoleh keputusan yang lebih baik.
3. Membiasakan siswa untuk mendengarkan pendapat orang lain, sekalipun berbeda dengan pendapatnya sendiri dan membiasakan bersikap toleran.

b. Kelemahan Metode Diskusi

1. Tidak dapat dipakai pada kelompok yang besar.
2. Peserta diskusi mendapat informasi yang terbatas.
3. Dapat dikuasai oleh orang-orang yang suka berbicara.
4. Biasanya orang menghendaki pendekatan yang lebih formal.

4) Metode Latihan

Metode latihan atau *drill*, juga biasa disebut dengan metode *training*. Metode ini merupakan metode yang digunakan guru untuk mengajar dalam upaya menanamkan berbagai kebiasaan atau keterampilan tertentu kepada para siswa. Dengan begitu, mereka akan menguasai

keterampilan atau kebiasaan baru, sehingga dapat dijadikan bekal dalam kehidupan mereka kelak.

a. Kelebihan Metode Latihan

1. Siswa dapat memperoleh kecakapan motoric, seperti menulis, melafalkan huruf, membuat dan menggunakan alat-alat.
2. Siswa dapat memperoleh kecakapan mental, misalnya dalam perkalian, penjumlahan, pengurangan, pembagian, tanda-tanda/symbol, dsb.
3. Siswa dapat membentuk kebiasaan dan menambah ketepatan ataupun kecepatan dalam bentuk pelaksanaan.

b. Kelemahan Metode Latihan

1. Menghambat bakat dan inisiatif siswa, karena ia lebih banyak dibawa pada penyesuaian dan diarahkan jauh dari pengertian.
2. Menimbulkan penyesuaian secara statis pada lingkungan.
3. Terkadang latihan yang dilaksanakan secara berulang-ulang merupakan hal yang monoton dan membosankan.
4. Dapat menimbulkan verbalisme.

2.1.3 Metode Pembelajaran Index Card Match

Metode Index Card Match dikenal juga dengan istilah “mencari pasangan kartu”. Metode ini berpotensi membuat siswa senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Unsur permainan yang terkandung dalam metode ini tentunya membuat pembelajaran tidak membosankan (Astining Rahayu, 2013).

Metode pembelajaran *Index Card Match* ini merupakan salah satu metode pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar aktif dan bertujuan agar peserta didik memiliki jiwa kemandirian dalam proses belajar di kelas, penuh tanggung jawab, serta dapat menumbuhkan daya kreativitas peserta didik dalam belajar di kelas. Tipe pembelajaran *Index Card Match* ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingatkan kembali apa yang telah dipelajari oleh peserta didik dan sekaligus menguji pengetahuan dan kemampuan peserta didik dengan menggunakan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan soal atau jawaban sambil belajar mengenal suatu konsep atau materi dalam suasana yang menyenangkan.

Metode pembelajaran *Index Card Match* ini merupakan suatu metode pembelajaran yang biasa dibilang cukup menyenangkan yang dapat digunakan untuk mengulang suatu materi pelajaran yang telah diberikan oleh guru sebelumnya. Akan tetapi, materi baru pun masih tetap bisa digunakan dengan catatan peserta didik sudah diberikan tugas untuk mempelajari materi yang akan diajarkan terlebih dahulu sehingga peserta didik sudah memiliki bekal pengetahuan sebelum memulai proses pembelajaran. *Dengan metode pembelajaran Index Card Match*, peserta didik dapat belajar secara aktif dan memiliki jiwa mandiri, walaupun dilakukan dengan cara bermain, metode pembelajaran *Index Card Match* dapat merangsang peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar secara tanggung jawab dan disiplin sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa metode pembelajaran *Index Card Match* merupakan suatu cara atau alat pembelajaran aktif dan menyenangkan yang dapat digunakan untuk mengulang atau meninjau kembali materi pelajaran yang telah diajarkan serta mampu merangsang peserta didik agar mampu melakukan aktivitas belajar yang tanggung jawab dan disiplin.

2.1.4 Langkah-Langkah Dalam Metode Pembelajaran Index Card Match

Langkah-langkah dalam metode pembelajaran *Index Card Match* menurut Zaini, dkk (2008: 67) adalah sebagai berikut:

- (1) Buatlah potongan-potongan kartu sejumlah siswa yang ada di dalam kelas,
- (2) Bagi kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- (3) Tulis pertanyaan tentang materi yang telah diajarkan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- (4) Pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat.
- (5) Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban,
- (6) Beri setiap siswa satu kertas. Kemudian jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan dengan cara berpasangan. Separuh siswa akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban.

- (7) Minta siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan. Terapkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
- (8) Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.
- (9) Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Penggunaan metode ini tentunya sangat memerlukan sebuah manajemen waktu yang tepat. Guru harus mampu mempersiapkan soal yang bervariasi dan menarik. Dalam penerapan metode ini tentunya juga terdapat sebuah kendala yang dimana ketika jumlah siswa yang ada tidak genap atau berjumlah ganjil. Meskipun demikian, metode *Index Card Match* ini tetap dapat diterapkan dengan adanya modifikasi dan penyesuaian dengan jumlah siswa dan materi pelajaran yang ada.

2.1.5 Kelebihan dan Kelemahan Metode *Index Card Match*

Metode pembelajaran *Index Card Match* merupakan salah satu alternatif dari sekian banyak metode pembelajaran yang dapat digunakan sebagai inovasi dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Namun metode *Index Card Match* ini berbeda dengan metode-metode lainnya, dimana dalam metode ini siswa akan diajak untuk mengulang kembali materi yang sudah diberikan oleh guru dengan cara bermain

mencari pasangan kartu. Meskipun demikian metode ini tetap memiliki kelebihan dan kekurangan sama seperti metode pembelajaran lainnya.

Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh metode pembelajaran *Index Card Match* menurut Handayani (2009: 1) yang menyatakan kelemahan dan kelebihan dari metode pembelajaran *Index Card Match* sebagai berikut:

1) Kelebihan metode pembelajaran *Index Card Match*

- a) Menumbuhkan kegembiraan dalam proses pembelajaran.
- b) Materi pembelajaran yang disampaikan dapat lebih menarik perhatian peserta didik.
- c) Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
- d) Mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik mencapai taraf ketuntasan belajar.
- e) Penilaian dapat dilakukan Bersama pengamat/observer dan pemain (peserta didik).
- f) Terjadi proses diskusi dan presentasi dapat menguatkan topik/konsep yang hendak diulang maupun topik yang baru.

2) Kelemahan metode pembelajaran *Index Card Match*

- a) Membutuhkan waktu yang lama bagi peserta didik untuk menyelesaikan tugas dan presentasi.
- b) Guru harus membuat persiapan yang matang dengan waktu yang lebih lama.

- c) Menurut sifat tertentu dari peserta didik untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.
- d) Suasana kelas menjadi “gaduh” sehingga dapat mengganggu kelas lain.
- e) Kurang efektif apabila satu kelas pesertanya banyak (gemuk).

Tidak hanya itu, dalam metode pembelajaran ini sangat membutuhkan kerja sama antara dua peserta didik, mereka harus mencari pasangannya dengan teliti. Jadi, di dalam suatu metode pembelajaran pastilah memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Oleh karena itu, sebelum menerapkan suatu metode pembelajaran alangkah baiknya perhatikan terlebih dahulu kelebihan dan kelemahan yang dimiliki oleh metode tersebut, termasuk metode pembelajaran Index Card Match ini. Jika dirasa sudah cocok baru terapkan metode tersebut secara maksimal supaya kegiatan pembelajaran yang berlangsung dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

2.1.6 Hakikat Belajar

Belajar merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja. Aktivitas yang dimaksudkan ini mengarah pada keaktifan dari seseorang dalam melakukan aspek mental yang mengakibatkan terjadinya sebuah perubahan pada dirinya. Dengan demikian, dapat dipahami juga bahwa sebuah kegiatan belajar dapat dikatakan baik apabila intensitas keaktifan jasmani maupun mental seseorang semakin tinggi. Sebaliknya, jika seseorang dikatakan belajar, namun keaktifan jasmani dan mentalnya rendah berarti kegiatan belajar

yang dilakukan tersebut tidak secara nyata memahami bahwa dirinya melakukan sebuah kegiatan belajar.

Kegiatan belajar juga dapat diartikan sebagai sebuah interaksi dari individu dengan lingkungannya. Lingkungan dalam hal ini adalah obyek-obyek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman-pengalaman atau pengetahuan, baik pengalaman atau pengetahuan baru maupun sesuatu yang sudah pernah didapat atau ditemukan sebelumnya tetapi menimbulkan perhatian kembali bagi individu tersebut sehingga memungkinkan terjadinya interaksi.

Beberapa tokoh psikologi belajar memiliki persepsi dan pemikiran tersendiri tentang hakikat belajar dan proses kearah perubahan sehingga sebagai hasil belajar. Berikut ini adalah beberapa kelompok teori yang memberikan pandangan khusus terhadap belajar:

- a. Behaviorisme, teori ini meyakini bahwa manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang memberikan pengalaman tertentu kepadanya. Behaviorisme menekankan pada apa yang dilihat, yaitu tingkah laku, dan kurang memperhatikan apa yang terjadi di dalam pikiran karena tidak dapat dilihat.
- b. Kognitivisme, merupakan salah satu teori belajar yang dalam berbagai pembahasan juga sering disebut model kognitif. Menurut teori belajar ini tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi atau pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan. Oleh karena itu, teori ini memandang bahwa belajar itu sebagai perubahan persepsi dan pemahaman.

- c. Teori Belajar Psikologi Sosial, menurut teori ini proses belajar bukanlah proses yang terjadi dalam keadaan menyendiri, akan tetapi harus melalui interaksi.
- d. Teosi Belajar Gagne, yaitu teori belajar yang merupakan perpaduan antara behaviorisme dan kognitivisme. Belajar merupakan sesuatu yang terjadi secara alamiah, akan tetapi hanya terjadi dengan kondisi tertentu. Yaitu kondisi internal yang merupakan kesiapan peserta didik dan sesuatu yang telah dipelajari, kemudian kondisi eksternal yang merupakan situasi belajar yang secara sengaja diatur oleh pendidik dengan tujuan memperlancar proses belajar.
- e. Teori Fitrah, pada dasarnya peserta didik lahir telah membawa bakat dan potensi-potensi yang cenderung kepada kebaikan dan kebenaran. Potensi-potensi tersebut pada hakikatnya yang akan dapat berkembang dalam diri seseorang anak.

2.1.7 Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Peran dari guru sebagai pembimbing bertolak belakang dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Dalam belajar ini tentunya banyak sekali perbedaannya, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lamban dalam mencerna materi pelajaran. Kedua perbedaan itulah yang menyebabkan guru mampu mengatur startegi dalam pembelajaran yang

menyebabkan guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap peserta didik. Oleh karena itu, jika hakikat belajar adalah :perubahan_, maka hakikat pembelajaran adalah “pengaturan”.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar secara Nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini belajar dari pihak pendidik dan kegiatan belajar secara paedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi secara seketika, tetapi berproses melalui tahap-tahap tertentu. Dalam pembelajaran, pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan.

Pembelajaran merupakan aspek dari sebuah kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat

diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Berdasarkan uraian tersebut, dapat dilihat bahwa pembelajaran adalah sebuah interaksi dua arah yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik, kemudian diantara keduanya menghasilkan komunikasi yang terarah sehingga dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2.1.8 Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian dari hasil menunjukkan pada sebuah perolehan akibat dari dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan perubahan input secara fungsional. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar, perubahan dari perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Sudjana (2009: 22) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Suprijono (2009: 5) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Rifa'i dan Anni juga menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Hasil belajar dapat diperoleh setelah siswa mengalami aktivitas belajar, yaitu mengenai sebuah konsep yang akan menuai penguasaan konsep sebagai hasil dari belajar siswa.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan kognitif yang dialami oleh siswa setelah mengalami kegiatan atau aktivitas belajar.

2.1.9 Definisi Desain Grafis

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap sebagai gambar, karena merupakan hasil dari abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam bentuk desain komunikasi dan *fine art*. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk pada proses pembuatan, cara merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (desain). Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa setiap karya yang dihasilkan dari desain grafis tersusun dari beberapa kombinasi antara teks, garis, kubus, lingkaran, dan lain sebagainya yang disusun dengan mempertimbangkan keindahan sehingga menghasilkan sebuah karya yang estetik

Menurut Suyatno (2009: 2), desain grafis adalah sebagai aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri. Aplikasi-aplikasi tersebut meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan, lingkungan grafis, desain informasi dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa desain grafis adalah suatu seni komunikasi visual yang menggabungkan antara teks dan gambar sebagai media perantara penyampain sebuah informasi agar menjadi lebih efektif dan efisien.

2.1.10 Komponen Dasar Desain Grafis

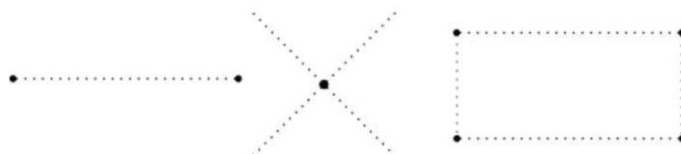
Komponen dasar desain grafis merupakan unsur pembentuk dari desain grafis itu sendiri. Dalam membuat sebuah karya desain grafis, sangat diperlukan beberapa komponen-komponen yang menjadi dasar visual dalam memberikan peranan komunikasi secara visual. Untuk itu, komponen desain grafis terdiri dari tujuh komponen, yaitu titik, garis, bentuk, ruang, terang-bayang, warna, dan tekstur. Dari tujuh komponen tersebut, perancangan desain grafis dapat membangun atau membuat sebuah karya desain yang menjadi sarana komunikasi secara visual. Komponen-komponen dasar tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

1) Titik/Dot/Verteks

Titik sebagai salah satu komponen dasar desain grafis yang paling mendasar, baik berdiri sebagai individual maupun sebagai kelompok. Komponen titik memberikan nuansa komunikasi yang berarti dalam sebuah desain. Potensi titik, antara lain sebagai berikut:

- a. Membentuk sebuah makna: titik tunggal bermakna selesai, titik berkelompok bermakna kesatuan atau kebersamaan;
- b. Mengekspresikan nilai stais dan emosi: titik tunggal yang berdiri sebagai kemantapan atau bernilai absolut serta berdiri sebagai penekanan selesai;
- c. Dalam desain, bisa berperan sebagai pemberian aksen (sebagai elemen dekoraif, elemen emosi, dan elemen bahasan gambar);

Gambar 2.1 Contoh Titik/Dot/Verteks



2) Garis/Line

Garis adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan perapatan dari sekelompok titik yang berurut dan beruntut, baik berdiri sebagai elemen utama maupun bagian dari (aksen) komunikasi. Komponen garis memberikan juga nuansa komunikasi yang berarti dalam sebuah desain. Potensi garis, antara lain sebagai berikut:

- a. Membentuk garis tepi/kontur sebuah benda;
- b. Mengekspresikan gerak dan emosi (garis horizontal: tenang, mati; garis diagonal: labil (tidak stabil); garis zigzag: kehancuran, retak, tidak tenang; garis bergelombang: hidup, kelembutan);
- c. Dalam desain, bisa berperan sebagai pemberian aksent (sebagai pembatas, kolom, dan dekoratif desain);

Gambar 2.2 Contoh Garis/Line



3) Bentuk/Raut?Kurva

Bentuk/raut/kurva adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan bertemunya titik awal garis dengan titik akhir garis. Tentunya, hasil dari garis yang bertemu ini membentuk sebuah bidang.

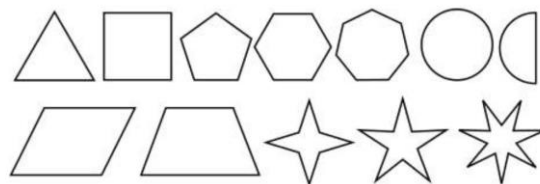
Bidang tersebut, baik berdiri sebagai elemen utama maupun bagian dari (aksen) kimunkasi, sangat berperan dalam memberikan nuansa komunikasi yang berarti dalam sebuah desain. Poteni bentuk, anatara lain sebagai berikut:

- a. Istilah bentuk digunakan untuk menyatakan suatu bangun/*shape* yang tmapak dari suatu benda.
- b. Bentuk merupakan rupa keliling dari sebuah rancangan.
- c. Bentuk mempunyai garis luar (Outline) atau pembatas disekitarnya.
- d. Bentuk memaksimalkan karakter/kesan yang ingin dicapai.

Ada dua bentuk dalam desain grafis, yaitu: Geometris dan Organis.

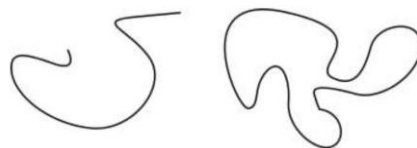
- a) Bentuk Geometris (segitiga, segiempat, segilima, lingkaran, trapezium, dan seterusnya). Bentuk geometris ini merupakan sebagaian dari bentuk dasar yang dipergunakan sebagai acuan dasar desainer dalam merancang.

Gambar 2.3 Macam-macam bentuk geometris



- b) Bentuk Organis, lengkunag bebas dan fleksibe.

Gambar 2.4 Macam-macam bentuk organis

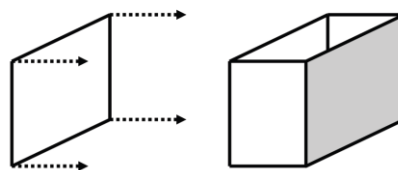


4) Ruang/Space/Massa

Ruang adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan kelanjutan dari bentuk yang dikembangkan dapat membentuk ruang imajiner yang terkait persepsi pengamatnya. Hasil dari pengembang bidang yang menjadi ruang ini lebih banyak berperan sebagai elemen utama (berdasarkan tingkat kerumitannya), tetapi tidak menutup kemungkinan pula dapat berdiri sebagai bagian dari komunikasi. Ruang sangat berperan dalam memberikan nuansa 3 dimensi dalam unsur komunikasi visual. Potensi ruang, antara lain:

- a. Ruang menjadi pengembangan bidang yang menjadi bidang lain, tetapi tidak hanya sekedar bidang baru. Ruang harus memiliki dimensi sehingga melahirkan berat/massa pada bidang baru yang disebut ruang.
- b. Sebuah bentuk 3 dimensi dapat digambarkan pada permukaan papir yang terdiri atas beberapa bentuk 2 dimensi.
- c. Selain membentuk nuansa 3 dimensi, ruang juga dapat memperlihatkan penggabungan bentuk dari sisi/cara pandang yang berbeda (gestalt).

Gambar 2.5 Contoh Ruang/Space/Massa



- d. Ruang kosong dimanfaatkan agar rancangan tidak terlalu penuh.

- e. Ruang kosong dimanfaatkan sebagai pemisah.

5) Terang-Bayang/Gradasi

Terang-Bayang adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan permainan baru dalam bentuk ranah/lingkup arsir. Dari penambahan elemen arsir tersebut (biasanya adalah efek gradasi), bentuk yang dikembangkan akan memiliki nuansa realistik yang diambil dari prinsip jatuhnya unsur gelap-terang pada sebuah benda bila terkena sumber cahaya. Hasil dari komponen terang-bayang ini berperan sebagai ilustrasi utama (berdasarkan nilai realistiknya), tetapi tidak menutup kemungkinan pula dapat berdiri sebagai bagian dari komunikasi yang kreatif. Potensi terang-bayang, antara lain sebagai berikut:

- a. Terang-Bayang dari arsiran adalah upaya menambah nuansa jatuhnya *highlight* dan *shadow* pada sebuah benda.
- b. Pendekatan terang-bayang ini menghasilkan nuansa realistic dan/atau fotografik pada sebuah komponen desain.
- c. Peranannya bisa kepada ilustrasi yang utama juga bisa sebagai sebuah elemen aksentuasi dekoratif.

6) Warna/Color

Warna adalah sensasi yang ditimbulkan oleh otak sebagai akibat daripada sentuhan gelombang-gelombang cahaya pada retina mata. Kira-kira ada sepuluh juta warna yang berbeda dapat dilihat dari mata manusia. Warna dapat berupa warna alam maupun buatan. Pada warna

alam, warna asli dari bahan yang ditampilkan, sedangkan warna buatan, warna asli ditutup dengan lapisan cat atau diubah dengan cara lain. Selain itu ada warna yang disebut sebagai warna pigmen (dihasilkan dari pencampuran tinta/cat) dan warna cahaya (dihasilkan dari sinar) seperti layer monitor, layer televisi, layer *handphone*.

Warna pada dasar keilmuan grafis mengacu pada lingkaran warna pigmen (*subtractive*), yang membagi warna dasar/primer menjadi merah, kuning, dan biru, kemudian masuk dalam turunan pertama/sekunder, dan seterusnya. Sementara dalam pekerjaan yang berhubungan dengan layar (animasi, televisi, *web design*) mengacu pada lingkaran warna cahaya (*additive*). Potensi warna dalam desain grafis antara lain:

- a. Warna serta nilai gelap dan terangnya, dapat dimanfaatkan untuk memberikan kesan berat-ringan benda, volume, kedalaman komposisi, dan sebagainya.
- b. Warna menciptakan suasana/ mood/ sifat/ karakter/ tertentu pada rancangan.

Desainer grafis harus cerdas dalam menentukan warna yang cocok dalam perancangan. Pemilihan warna dapat ditentukan dari konsep analisis dan strategi yang ditentukan sebelumnya. Jika konsep warna sudah didapatkan dari proses analisa dan strategi, tentu pekerjaan akan lebih mudah dan terarah.

7) Tekstur

Tekstur adalah sebuah komponen desain grafis yang merupakan tampilan/ karakteristik/ gambaran/ representasi sifat dari suatu permukaan. Tekstur dapat dibiarkan sebagaimana adanya atau diolah secara khusus menurut kehendak perancangannya. Permukaan dapat polos, bersisik, licin, kasar, pudar, kusam, kilap, lembut, halus, berlendir, terasa gatal, berbulu, dan lain sebagainya. Tekstur merupakan salah satu unsur seni yang unik karena ia dapat mengaktifkan dua proses penginderaan sekaligus (visual dan raba). Tekstur dapat berukuran kecil, menekankan pada kedua dimension permukaan sebagai hiasan, atau berukuran besar yang menekankan pada kesan raba pada 3D. Potensi tekstur dalam desain grafis, antara lain:

- a. Memperkaya kenikmatan visual;
- b. Dipakai dalam memvisualkan objek;
- c. Membangkitkan peransaan untuk meraba;
- d. Memperjelas kesan adanya ruang;
- e. Tekstur dan kesan ruang: tekstur detail/ halus (jarak dekat) dan tekstur *blur*/ kurang jelas (jarak jauh).

Untuk meningkatkan sensai rabaan lewat tekstur, kita bisa lakukan dengan teknik cettak, misalnya *matte* (dilapisi dengan bahan kimia sehingga hasil cetakan terasa keset/*doff*), *uv glass* (dilapisi dengan bahan kimia sehingga tampilan lebih mengkilap dan tahan air).

Selain dari teknik cetak, kita juga dapat meningkatkan kekuatan desain lewat material/media cetaknya yaitu kertas. Pada masa sekarang sudah sangat banyak pabrik dan distributor kertas dengan beragam ketebalan, warna, dan tekstur untuk meningkatkan tampilan fisik desain grafis. Dengan berbagai pilihan tekstur kerta, kita dapat menyesuaikan karakter desain yang ingin dicapai.

2.1.11 Prinsip Dasar Desain Grafis

Prinsip dasar desain grafis terbagi menjadi lima yaitu, komposisi (composition), keseimbangan (balance), irama (rhythm), perbandingan/proposisi (proportional), dan kesatuan (unity). Berikut penjelasan dari kelima prinsip dasar desain grafis:

1) Komposisi (Composition)

Merancang/mendesain pada dasarnya adalah hasil penyusunan pengalaman visual dan emosional dengan memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain yang dituangkan dalam satu kesatuan komposisi yang pas.

Komposisi = Composition = Componere (asal kata dari Bahasa Latin), yang artinya penggabungan. Pada dasarnya, suatu komposisi merupakan penggabungan dari banyak bagian menjadi suatu bentuk yang serasi.

Definisi umum: suatu susunan unsur desain yang digunakan dalam perencanaan komposisi, yang ditata/di-*layout* secara serasi/*harmony* dengan berlandaskan prinsip-prinsip desain sehingga tercapai kesatuan

antara unsur-unsur desain (*total organization*). Komposisi sebagai pedoman dasar/arahan umum/wacana berpekir awal ini mampu mencapai rancangan bentuk abstrak, alamiah, nonobjektif, ornamental, ataupun struktural.

Dalam menyusun unsur-unsur untuk membuat suatu karya rancangan harus mengetahui memperhatikan empat dasar pokok prinsip seni dan desain berikut ini. Prinsip-prinsip ini patut dipahami, untuk mendapatkan satu pandangan yang efektif (tepat guna) terhadap suatu karya seni/desain.

2) Keseimbangan (Balance)

Keseimbangan dapat dicapai dengan menampilkan unsur-unsur desain, seperti bentuk dan ukuran, warna, tekstur, dan sebagainya agar unsur-unsur yang ada dikomposisikan dengan tempatnya. Secara garis besar, sifat keseimbangan dibagi menjadi dua macam, yaitu:

1. Keseimbangan Nyata (*Formal Balance*)
2. Keseimbangan Tak Nyata (*Informal Balance*)

Dalam ilmu dasar desain, bentuk keseimbangan terbagi menjadi dua macam, yaitu simetris (*symmetric*) dan Asimetris (*asymmetric*).

Prinsip Dasar: bilamana pada dua sisi terdapat benda dengan berat dan jarak yang sama terhadap sumbu khayal/maya, pada kedua belah sisi dari sumbu khayal tersebut tampak seolah-olah berbobot sama.

- a. Simetris/*symmetric* (Berkesan Statis)

Pada umumnya, yang terjadi bersifat *formal balance*, tetapi bias juga *informal balance*. Keseimbangan simetris terbagi menjadi dua macam, yaitu *axial balance* (berdasar garis sumbu), bentuk yang sama (posisi, letak, ukuran, warna, dan lain-lain) dalam dua ruang (kiri-kanan, atas-bawah sebagai garis sumbu), dan *radial balance* (berdasarkan titik sumbu). Keseimbangan bias terjadi, baik secara fisik maupun secara optis. Untuk menghayatinya letak objek yang akan disusun menurut prinsip keseimbangan.

b. Asimetris/*asymmetric* (Berkesan Dinamis)

Memiliki sifat *informal balance*, karena bagian-bagiannya (entah itu posisinya, letaknya, ukuran, warnanya, atau lainnya) dirancang variatif untuk pencapaian kedinamisan. Namun, memiliki kesan sama berat-seimbang. Hal ini merupakan upaya menciptakan penekanan dalam sebuah tampilan visual. Penekanan ini dilakukan untuk mengurangi unsur kejenuhan visual yang tampil dari sudut visual yang simetris. Pola asimetris ini pada hakikatnya juga menyentuh upaya aplikasi golden ratio dalam meningkatkan unsur estetika.

3) Irama (Rhythm)

Merupakan upaya memvisualisasikan unsur gerak pada media grafis yang statis. Penampilan gerak ini dilakukan untuk mendapatkan unsur dinamis dalam menambah nuansa penekanan yang informatif. Untuk itu, unsur gerak tidak selalu ditampilkan dalam visual yang ikonik,

tetapi juga permainan psikologi visual yang dapat mengarahkan mata pengamat. Secara psikologi, mata manusia akan mengarah dari unsur warna yang gelap ke terang, dan/atau dari area yang kompleks ke area yang sederhana (*simple*).

4) Perbandingan/Proporsi (*Proportional*)

Suatu perbandingan antara suatu unsur/materi yang satu dengan yang lain, berhubungan dengan ukuran dan bentuk bidang yang akan disusun untuk menunjukkan ukuran perbandingan bagian-bagian atau keseluruhan antara serangkaian unsur yang dikomposisikan. Perbandingan merupakan salah satu prinsip yang menentukan baik tidaknya suatu komposisi/struktur/susunan, dan seterusnya dalam mewujudkan bentuk, bias merupakan perbandingan ruang (*space*) yang berelasi dengan satuan ukuran: Panjang, lebar, dan tinggi.

Golden ratio adalah sebuah perbandingan satuan ukuran yang banyak dipakai dalam membuat sebuah karya seni dan grafis. Perbandingan ukuran ini dapat ditemukan dengan mengukur pembagian lingkaran sebuah kerang, sehingga dipakai sebagai patokan ukuran proporsi yang sempurna. Seperti halnya ilustrasi *Vitruvian Man* milik Leonardo da Vinci, di dalamnya terdapat perbandingan *golden ratio* yang memperkuat asumsi kesempurnaan sebuah proporsi tubuh manusia. Saat ini perbandingan satuan ukuran yang proposional ini banyak dipakai oleh para pencipta seni, terutama yang terkait dengan pendekatan estetika manusia.

5) Kesatuan (*Unity*)

Keserasian adalah prinsip desain yang diartikan sebagai keseteraturan di antara unsur-unsur desain lainnya. Penggabungan elemen-elemen/unsur-unsur desain grafi dengan memperhatikan keseimbangan, irama, perbandingan, dan semuanya dalam suatu komposisi yang utuh agar nikmat untuk dipandang. Semua hal yang membentuk suatu rancangan sehingga memberi kesan menjadi satu (hubungan/ikatan antara unsur-unsur yang satu dengan yang lainnya sebagai suatu bentuk yang tak dapat dipisahkan).

Penelitian ini dilakukan pada kelas X Multimedia SMK Perdana Semarang pada mata pelajaran Desain Grafis materi dasar-dasar desain grafis, yang bertujuan untuk memberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran desain grafis.

2.2 HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN

Berikut ini adalah beberapa penelitian mengenai penerapan dan penggunaan metode pembelajaran *Index Card Match* (ICM) yang telah dilakukan dan dapat digunakan sebagai kajian dalam penelitian ini yaitu dari:

- (1) Nafisah (2017) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Sistem Gerak”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa, penerapan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Prestasi belajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa yaitu, rata-rata nilai *pretest* yaitu 39,03 mengalami

peningkatan setelah pembelajaran dengan model aktif tipe Index Card Match dengan rata-rata nilai posttest yaitu 77,11 dan nilai N-gain yaitu 38,07.

- (2) Suwarni (2017) yang berjudul “Metode Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mapel IPS Kelas VI SD”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran Index Card Match terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi gejala alam pada siswa kelas VI SDN 2 Sumberbening Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek pada semester II tahun pelajaran 2016/2017. Untuk angka ketuntasan belajar siswa dari pra siklus ke siklus I naik menjadi 12 anak atau sebesar 46,15% dan menjadi 20 anak pada siklus II atau sebesar 80%. Dan angka ketuntasan belajar pada siklus II sebanyak 21 anak atau sebesar 80,77%.
- (3) Defi (2018) yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Index Card Match* Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas III SD N Wirokerten Yogyakarta”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa presentase rata-rata minat belajar siswa mengalami peningkatan dari pratindakan sebesar 40,52% meningkat menjadi 57,37% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 81,57% pada siklus II. Sedangkan peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran dengan metode pembelajaran *Index Card Match* dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Nilai rata-rata siswa pada pratindakan sebesar 59,29. Kemudian mengalami peningkatan

sebesar pada siklus I menjadi 64,59. Sedangkan pada siklus II kembali mengalami peningkatan menjadi 81,14.

- (4) Asnimar (2017) yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran *Index Card Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjaskes Siswa Kelas V SD Negeri 002 Batu Bersurat”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar Penjaskes pada siswa kelas V SD Negeri 002 Batu Bersurat tahun pelajaran 2016/2017. Hasil belajar sebelum PTK adalah 66,7 dengan kategori kurang dan ketuntasan klasikal sebesar 62,5% dengan kategori tidak tuntas. Hasil belajar siklus I pertemuan I adalah 75,8 dengan kategori cukup dan ketuntasan klasikal sebesar 87,5% dengan kategori tuntas. Hasil belajar siklus I pertemuan 2 adalah 79,2 dengan kategori cukup dan ketuntasan klasikal sebesar 91,7% dengan kategori tuntas. Hasil belajar siklus II pertemuan 3 adalah 82,1 dengan kategori baik dan ketuntasan klasikal sebesar 95,8% dengan kategori tuntas. Hasil belajar siklus II pertemuan 4 adalah 87,9 dengan kategori baik dan ketuntasan klasikal sebesar 100% dengan kategori tuntas.
- (5) Riris (2018) yang berjudul “Penerapan Strategi *Index Card Match* Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa penggunaan strategi pembelajaran *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peristiwa.

1. Hasil belajar siswa sebelum menerapkan strategi *index card match* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi peristiwa dikelas V SD IT Al-Hijrah Laut Dendang menunjukkan bahwa persentase ketuntasan klasikal belum mencapai 75 %, siswa yang tuntas berjumlah 7 siswa dengan persentase ketuntasan klasikalnya yaitu 33,33% sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 14 siswa dengan persentase hanya mencapai 56,19%.
2. Hasil belajar siswa setelah menerapkan strategi *index card match* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi peristiwa mengalami peningkatan walaupun harus melalui dua siklus pembelajaran. Pada siklus I, hasil belajar siswa meningkat dari sebelumnya, siswa yang tuntas berjumlah 12 siswa dengan persentase ketuntasan klasikalnya yaitu 57,14%, sedangkan yang tidak tuntas berjumlah 9 siswa dengan persentase ketuntasan klasikalnya yaitu 42,86% dan nilai rata-rata yang didapat 68,57%. Namun, peningkatan hasil belajar siswa ternyata belum mencapai ketuntasan secara klasikal yang telah ditetapkan yaitu 75%. Oleh karena itu diperlukan tindakan lanjutan penelitian yaitu pada siklus II. Pada siklus II setelah penelitian memberikan perbaikan tindakan persentase keberhasilan siswa meningkat lebih tinggindan mencapai ketuntasan secara klasikal yang telah ditetapkan yaitu 75%. Siswa yang tuntas berjumlah 19 siswa dengan persentase ketuntasan kalsikalnya 90,48%, sedangkan siswa

yang tidak tuntas berjumlah 2 siswa dengan persentase ketuntasan klasikalnya yaitu 9,52% dan nilai rata-rata yang didapat 87,61%.

3. Dengan demikian maka dapat dikatakan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan penerapan strategi *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peristiwa.

- (6) Hermawan (2016) yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* Pada Materi Ilmu Bangunan Siswa Kelas X TGB Di SMK Negeri 3 Surabaya”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa, kelayakan perangkat pembelajaran mendapat rata-rata rating sebesar 81,44%, termasuk dalam kategori sangat layak digunakan. Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan metode pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* mendapat rata-rata total sebesar 82,25%, termasuk ke dalam kategori sangat baik. Sedangkan hasil belajar siswa memperoleh rata-rata total sebesar 80,13%, dengan thitung sebesar 1,775. Nilai ttabel sebesar 1,697, dengan derajat kebebasan sebesar 5% (0,05), maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Disimpulkan bahwa Metode Pembelajaran *Index Card Match* layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di SMK.
- (7) Dian (2017) yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran Index Card Match (ICM) Terhadap Hasil Belajar Akuntansi”. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa penelitian ini di laksanakan di SMK 7 Medan yang beralamat di jalan STM NO 12 E MEDAN. populasi yang Di gunakan adalah kelas X AK-4 dan kelas X AK-3 yang berjumlah 73

orang siswa. Teknik pengumpulan sampel yang di gunakan adalah posttest only control Design. Instrumen yang digunakan adalah tes tertulis dan tes tertulis iniberbentuk essay tes yang berjumlah 1 soal 10 transaksi. Dari hasil analisis data post tes kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 72,29 dengan standart deviasi 6,824 dan kelas Eksperimen diperoleh nilai rata-rata 79.58 dengan standart 8.139. penelitian ini menggunakan uji F untuk mengetahui homogenitas data. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t berdasarkan hail perhitungan uji hipotesis harga thitung = 1,6660 berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis maka diperoleh thitung > ttabel ($18 > 1,6660$) yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh Metode Pembelajaran index card Match (ICM) terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas X SMK negri 7 Medan tahun pembelajaran 2016/2017. Hal ini membuktikan bahwa hasil Match (ICM) dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas X SMK Negri 7 Medan tahun pemebelajaran 2016/2017.

- (8) Syahrir (2017) yang berjudul “Application Of Cooperative Learning Model Index Card Match In Improving Student Learning Results On Composition And Composition Functions Of Functions Invers In MAN 1 Mataram”. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa, respon belajar siswa mengalami peningkatan. Dilihat dari respon belajar siswa yaitu mengalami peningkatan dari siklus I rata-rata sebesar 69,78 kategori cukup menjadi 78,94 pada siklus II dengan kategori Baik. Begitu juga

dengan persentase ketuntasan klasikal hasil belajar siswa, dimana pada siklus I ketuntasan klasikal hanya mencapai 78,79% meningkat menjadi 87,89% pada siklus II artinya dari hasil menerapkan model pembelajaran *Cooperative tipe index card match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pokok fungsi komposisi dan fungsi invers.

- (9) Maria Novalia (2018) yang berjudul “The Effect of Index Card Match And Learning Motivation Toward Student’s Learning Outcomes In Elementary”. Hasil dari penelitian ini menyebutkan bahwa, (1) *There are differences in learning outcomes student civic education using Index Card Match method with expository method. The learning outcomes student civic education using Index Card Match method with an average value of 89,33, while the learning outcomes student of civic education using expository method obtained an average score of 84.00*, (2) *There is a difference in learning outcomes student civic education has a belief High learning motivation with low learning motivation. Students who have learning motivation with the average value of civic education learning outcomes of 89.59, while students who have low learning motivation to get the average value is 83.94*, (3) *There is interaction learning method and learning motivation in affecting learning outcomes student civic education.*

2.3 KERANGKA BERFIKIR

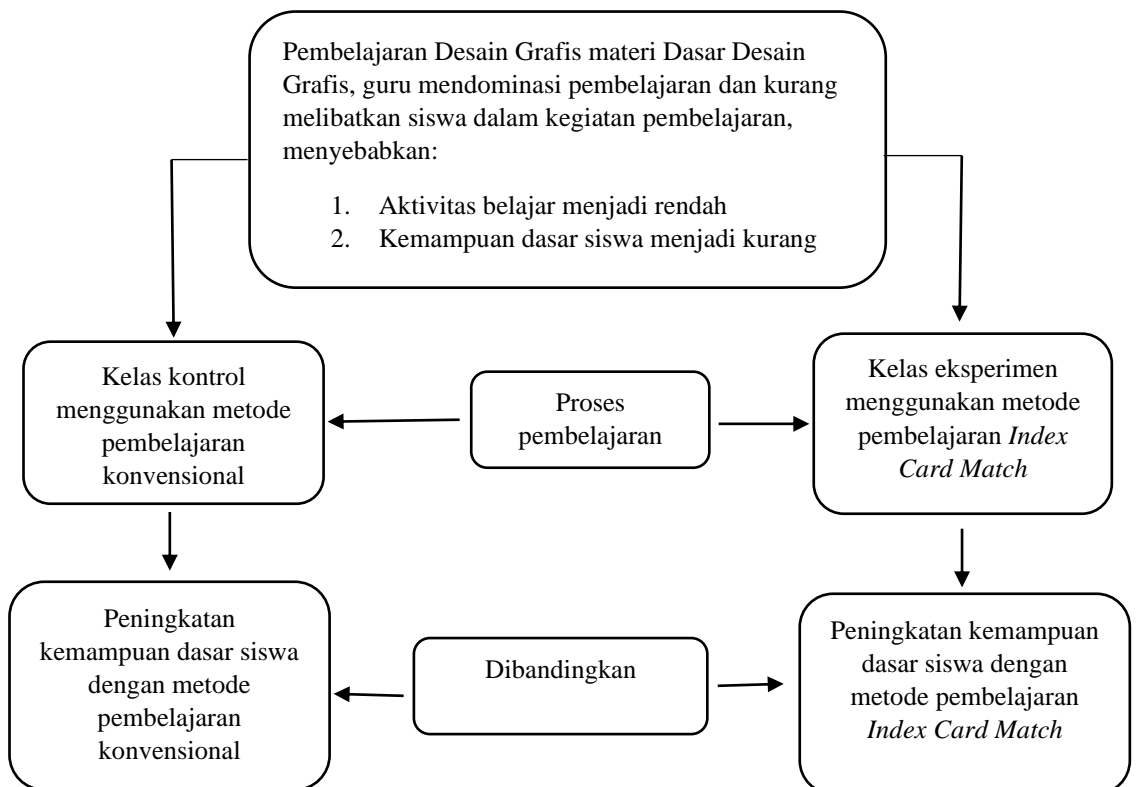
Kegiatan pembelajaran desain grafis biasanya dilakukan dengan metode konvensional, praktek, dan juga penugasaan baik secara individual maupun

kelompok. Pelajaran desain grafis sebetulnya menyenangkan dan menarik jika metode yang digunakan tepat. Selain penggunaan metode yang tepat juga harus diimbangi dengan praktek. Namun, terdapat beberapa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang memiliki jurusan Multimedia tetapi tidak memiliki laboratorium yang cukup untuk dapat digunakan oleh siswa. Dengan keterbatasan laboratorium yang dimiliki oleh sekolah, maka guru akhirnya mau tidak mau harus melakukan pembelajaran di dalam kelas dan dengan menggunakan metode seadanya yang guru bisa. Salah satu metode yang sering digunakan oleh guru ini yaitu ceramah. Penerapan metode ceramah ini sendiri jika terus-terusan digunakan dalam pembelajaran desain grafis tentu dapat menghambat perkembangan serta pengetahuan siswa tentang desain grafis.

Oleh karena itu, agar kegiatan pembelajaran desain grafis tidak jadi membosankan dan siswa pun mampu memahami materi pelajaran, sangat diperlukan sebuah inovasi dalam menyampaikan materi. Pembelajaran desain grafis sebenarnya dapat dilakukan di dalam kelas tanpa harus pergi ke laboratorium untuk praktik. Namun, guru harus mampu menerapkan metode yang tepat dalam menyajikan materi agar kegiatan pembelajaran tidak jadi membosankan walau dilakukan di dalam kelas saja. Dalam kegiatan pembelajaran desain grafis ini dapat dilaksanakan dengan menerapkan metode pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*. Proses pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan mampu menarik minat siswa untuk ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Siswa dapat menjadi lebih aktif

dalam proses pembelajaran, berdiskusi dengan pasangan, berlatih mencari jawaban dari sebuah masalah, dan memaparkan hasil diskusi kepada audien. Dan pada akhirnya siswa mampu menjadi lebih aktif dan mampu memahami materi meskipun hanya belajar di dalam kelas. Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berfikir dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.6 Kerangka Berfikir Penelitian



2.4 HIPOTESIS

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian yang belum dibuktikan kebenarannya. Berdasarkan landasasn teori dan kerangka berfikir yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

- (1) H_{a1} : Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Desain Grafis materi dasar desain grafis antara pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional.
- (2) H_{o1} : Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa dala, pembelajaran Desain Grafis materi dasar desain grafis antara pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dengan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional.
- (3) H_{a2} : Penggunaan metode pembelajaran *Index Card Match* (ICM) efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Desain Grafis materi dasar desain grafis.
- (4) H_{o2} : Penggunaan metode pembelajaran *Index Card Match* (ICM) tidak efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Desain Grafis materi dasar desain grafis.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu desain *Quasi Experimental Design*. *Quasi Experimental Design* merupakan pengembangan dari *true experimental design*. Jenis desain eksperimen ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2016: 77). Dalam desain penelitian *Quasi Experimental* memiliki dua bentuk desain, yaitu *Time-Series Design* dan *Nonequivalent Control Group Design*. Dari dua bentuk desain tersebut peneliti memilih desain *Nonequivalent Control Group Design* sebagai desain dalam penelitian ini. Desain *Nonequivalent Control Group Design* ini sendiri hampir sama dengan pretest-posttest, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2016: 79). Bentuk dari desain *Nonequivalent Control Group Design* dapat digambarkan seperti dibawah ini:

O1	X	O2
		O4
O3		

Bagan 3.1 Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design*

Keterangan:

O1 : hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan

O2 : hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan

O3 dan O4 : hasil belajar siswa pada kelompok kontrol

X : bentuk perlakuan yang diberikan, yaitu metode pembelajaran *Index Card Match*

Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberi perlakuan (X) dengan menggunakan metode pembelajaran *Index Card Match*, sedangkan kelompok control adalah kelompok yang tidak diberi perlakuan atau kelompok yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini, tempat yang akan dijadikan sasaran dalam penelitian ini adalah SMK Perdana Semarang yang berada di Jl. Slamet Riyadi NO. 12 Semarang.

Hal yang menjadi pertimbangan dalam penelitian ini antara lain:

- 1) Peserta didik kelas X Multimedia SMK Perdana Semarang masih banyak yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran.
- 2) Peserta didik kurang termotivasi untuk bisa mendapatkan prestasi belajar yang terbaik.
- 3) Peserta didik belum memahami dasar-dasar desain grafis yang baik dan benar.
- 4) Peserta didik masih menganggap bahwa dasar-dasar desain grafis ini tidak terlalu penting.
- 5) Peserta didik kurang fokus ketika guru menyajikan materi pelajaran.
- 6) Peserta didik tidak terlalu peduli dengan nilai yang mereka peroleh.

3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu dilaksanakan sejak tanggal dikelurakan ijin penelitian dalam kurun waktu kurang lebih 2 (dua) bulan, 1 bulan pengumpulan data dan 1 bulan pengolahan data yang meliputi penyajian dalam bentuk skripsi dan proses bimbingan berlangsung.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016: 80). Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek.

Dengan demikian, maka dalam penelitian ini populasi yang akan digunakan sebagai penelitian adalah peserta didik kelas X Multimedia SMK Perdana Semarang semester II tahun ajaran 2019/2020 dengan peserta didik berjumlah 18 anak. Peneliti menjadikan sekolah ini sebagai tempat penelitian karena peneliti ingin mencoba menerapkan metode pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran desain grafis.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016: 81). Sampel yang baik yaitu sampel yang dapat mewakili populasi, artinya yang menggambarkan keadaan populasi atau

mecerminkan populasi secara maksimal, karena hasil dari penelitian akan digeneralisasikan pada populasi tersebut. Oleh karena itu, agar sampel yang diambil dapat mewakili populasi, maka perlu diterapkan teknik *sampling*. Teknik *sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dalam suatu populasi.

Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *sampling* jenuh. Teknik *sampling* jenuh sendiri merupakan teknik pengambilan sampel yang dapat dilakukan bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2016: 85). Hal ini sering dilakukan apabila jumlah dari populasi kecil atau kurang dari 30 orang. Alasan dari pemilihan teknik pengambilan sampel ini adalah karena jumlah peserta didik dari masing-masing kelas (X-MMA dan X-MMB) tidak terlalu banyak, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil sekali. Dalam penelitian ini, peneliti memilih kelas X Multimedia B sebagai kelompok eksperimen dan kelas X Multimedia A sebagai kelompok kontrol.

3.4 Variabel Penelitian

Sugiyono (2016: 38) menjelaskan bahwa “variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Variabel dapat memberikan informasi dalam pemecahan masalah penelitian. Dalam penelitian ini variabel yang akan digunakan yakni variabel independen dan variabel dependen.

3.4.1 Variabel Independen

Variabel independen sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *predictor*, *antecedent*. Dalam bahasa Indonesia variabel independen sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel independen dalam penelitian ini yaitu penerapan metode pembelajaran *Index Card Match*.

3.4.2 Variabel Dependen

Variabel dependen sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut juga sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel independen (bebas). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel dependen (terikat) yakni hasil belajar Desain Grafis materi dasar desain grafis.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti akan mencari data dan informasi yang obyektif, lengkap dan dapat dipertanggungjawabkan. Oleh karena itu, dalam penelitian akan menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

3.5.1 Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mengumpulkan data dengan melihat atau mencatat suatu laporan yang sudah tersedia. Metode ini dilakukan dengan melihat dokumen-dokumen resmi seperti monografi, catatan-catatan serta buku-buku peraturan yang ada.

Evaluasi mengenai kemajuan, perkembangan, atau keberhasilan belajar peserta didik juga dapat dilengkapi atau diperkaya dengan cara melakukan pemeriksaan terhadap dokumen-dokumen. Sebagai informasi mengenai kegiatan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran bukan tidak mungkin pada saat-saat tertentu sangat diperlukan sebagai bahan pelengkap bagi guru dalam melakukan evaluasi hasil belajar.

3.5.2 Observasi

Observasi adalah upaya untuk menentukan segala peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan perbaikan itu berlangsung dengan bantuan atau tanpa alat bantuan. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan di kelas selama kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengetahui adanya kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan tindakan serta untuk mencatat data aktivitas peserta didik. Kriteria keberhasilan proses observasi ditentukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dilakukan oleh pengamat.

Dalam penelitian ini observasi merupakan alat bantu yang digunakan peneliti ketika mengumpulkan data melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang diselidiki. Adapun instrument observasi sebagaimana terlampir.

3.5.3 Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan ini dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (peneliti) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (pendidik dan peserta didik) yang memberikan jawaban atas pertanyaan. Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara

dengan guru kelas X Multimedia yang mengampu mata pelajaran desain grafis dan peserta didik kelas XA dan XB. Bagi guru, wawancara dilakukan untuk memperoleh data awal tentang proses pembelajaran sebelum melakukan penelitian. Bagi peserta didik, wawancara dilakukan untuk menelusuri dan menggali peserta didik tentang materi dasar desain grafis yang diberikan.

Dalam wawancara peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

3.5.4 Tes

Tes adalah seruntunan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes merupakan suatu alat atau prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data-data atau keterangan yang diinginkan tentang seseorang, dengan cara yang boleh dikatakan tepat dan cepat.

Dalam penelitian ini tes digunakan sebagai pengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu. Tes tersebut diberikan kepada peserta didik guna mendapatkan data kemampuan peserta didik tentang materi dasar-dasar desain grafis pada mata pelajaran desain grafis.

Tes yang digunakan berbentuk soal pilihan ganda terdiri dari empat alternative jawaban dan masing-masing soal hanya bernilai satu poin. Hasil dari

tes ini nantinya akan di olah untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran yang merupakan metode pembelajaran *Index Card Match* pada mata pelajaran desain grafis.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian, dan disebut juga dengan teknik penelitian. Karena instrumen atau alat tersebut mencerminkan cara pelaksanaannya. Menurut Sugiyono (2013: 148) menyebutkan bahwa instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian. Jumlah instrument yang akan digunakan dalam penelitian tergantung pada jumlah variable yang diteliti. Intrumen penelitian adalah pedoman tertulis tentang wawancara, pengamatan, daftar pertanyaan, atau soal yang dipersiapkan untuk mendapatkan informasi dari objek yang diteliti. Dalam penelitian ini juga terdapat instrument kelengkapan pembelajaran, di antaranya adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), silabus pembelajaran dan silabus pengembangan kelas eksperimen. Intrumen yang digunakan untuk pegumpulan data dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

3.6.1 Instrumen Variabel Penelitian

3.6.1.1 Variabel *Index Card Match* (ICM)

Variabel *Index Card Match* dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan lembar observasi (pengamatan) metode *Index Card Match*. Observer yang mengamati penelitian dalam pelaksanaan metode pembelajaran *Index Card Mstch* yaitu guru multimedia kelas X SMK Perdana Semarang. Indicator metode

pembelajaran *Index Card Match* antara lain: 1) Mempersiapkan pasangan kartu; 2) Membagikan kartu; 3) Siswa maju ke depan kelas; 4) Berdiskusi Bersama pasangan; dan 5) Membuat kesimpulan. Indikator – indikator tersebut dirinci dalam bentuk kisi – kisi sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Pelaksanaan Metode Pembelajaran ICM

No.	Indikator Metode ICM	Butir
1.	Mempersiapkan pasangan kartu	4a
2.	Membagikan kartu	4b
3.	Siswa maju ke depan kelas	4c
4.	Berdiskusi Bersama pasangan	4d
5.	Membuat kesimpulan	4e

Cara menilai kesesuaian pelaksanaan metode yaitu dengan memberikan tanda cek list (√) pada lebar penamatan. Cara menghitung presentase pelaksanaan metode pembelajaran ICM berdasarkan lembar penamatan untuk setiap pertemuan yaitu:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Dengan kriteria presentase yaitu:

- (1) 0% - 24,99% : rendah
- (2) 25% - 49,99% : sedang
- (3) 50% - 74,99% : tinggi

(4) 75% - 100% : sangat tinggi

3.6.1.2 Variabel Hasil Belajar Siswa

Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel hasil belajar dalam penelitian ini berupa soal tes. Soal tes yang akan diberikan merupakan soal objektif pilihan ganda. Soal objektif berjumlah 20 soal dengan 5 alternatif jawaban, yang menggunakan ranah kognitif C1 (pengetahuan) sampai dengan C3 (aplikasi). Sebagai pedoman penyusunan soal, dibuat kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Soal Evaluasi

Standar Kopetensi	Kompetensi Dasar	Ranah Kognitif	Nomor Soal
1. Memahami unsur-unsur dasar desain grafis dan prinsipnya	1.1 Mendiskripsikan unsur-unsur dasar desain grafis dan prinsipnya	C1	1,2,5,9
		C2	3,6,18,20
		C1	4,12
		C2	7,10,11
		C1	13,14,15
		C2	16

		C2	17
	1.2 Menerapkan unsur-unsur dasar desain grafis dan prinsipnya	C3	19
		C3	8

Keterangan:

C1 = Pengetahuan C2 = Pemahaman C3 = Penerapan	$NA = \frac{\text{jumlah perolehan skor siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$
------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------

3.7 Validitas dan Reliabilitas Instrumen**3.7.1 Pengujian Validitas**

Validitas merupakan syarat terpenting dalam suatu alat evaluasi. Purwanto (2013: 138) menjelaskan bahwa validitas adalah ketepatan suatu instrumen dalam mengukur apa yang sebenarnya akan diukur. Tujuan pengujian validitas instrumen adalah agar instrumen sesuai dengan kriteria yang diharapkan dan dapat dikategorikan sebagai instrumen yang layak digunakan dalam penelitian. Ujia validitas dilakukan dengan menganalisis butir instrumen meliputi validitas logis dan validitas empiris. Penjelasan lebih lengkapnya akan dijelaskan di bawah ini.

3.7.1.1 Validitas Logis

Validitas logis adalah sebuah instrumen yang memenuhi persyaratan valid berdasarkan hasil penalaran. Pengujian validitas logis dilakukan dengan cara menilai kesesuaian butir-butir soal dengan kriteri dan kisi-kisi soal yang telah dibuat berdasarkan silabus oleh penilai ahli. Pengujian validitas logis akan dilakukan oleh tim ahli, yaitu dosen pembimbing dan guru multimedia kelas X Multimedia SMK Perdana Semarang.

3.7.1.2 Validitas Empiris

Validitas empiris adalah validitas yang dinyatakan berdasarkan hasil pengalaman. Sebuah instrumen data dikatakan memiliki validitas empiris apabila sudah diuji dari pengalaman. Instrumen akan diujikan kepada responden yang bukan sesungguhnya atau diluar sampel, yaitu responden kelas X Multimedia SMK Perdana Semarang. Dengan alasan jika instrumen diuji cobakan di kelas XI ada kemungkinan siswa lupa walaupun sudah diajarkan, sehingga soal yang menurut prediksi peneliti mudah dapat menjadi sulit, begitupun sebaliknya sehingga hasil uji coba kurang valid. Oleh karena itu, uji coba instrumen dilakukan di kelas yang sama namun diluar sampel agar uji coba menjadi valid. Selanjutnya, peneliti mengumpulkan data hasil uji coba dan menganalisisnya, yaitu dilakukan dengan menerapkan *cronbach's alpha* pada program SPSS versi 20. Untuk mencari validitas dalam SPSS versi 20 ini menggunakan menu *analyze - scale - reliability analysis*. Validitas soal dapat diketahui dengan membandingkan r hitung dengan r tabel pada kolom *Corrected Item - total Correlation*. Untuk Batasan r tabel dengan $df = 37$ ($n-2 = 39-2 = 37$) didapat r tabel sebesar 0,325 -ada

tabel r . Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ (uji dua sisi dengan signifikansi 5%) maka instrumen atau item-item pernyataan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid). Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ (uji dua sisi dengan signifikansi 5%) maka instrumen atau item-item pernyataan dinyatakan tidak valid (Priyatno, 2014: 64-7).

3.7.2 Pengujian Reliabilitas

Reliabilitas alat penelitian adalah ketetapan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya. Artinya, kapan pun alat penilaian tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relative sama. Pengujian reliabilitas didasarkan atau ujicoba instrumen yang dilakukan pada siswa kelas X Multimedia SMK Perdana Semarang yang bertujuan untuk mengukur konsistensi instrumen penelitian, sehingga dapat dipercaya untuk digunakan. Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan menerapkan *cronbach's alpha* pada program SPSS versi 20. Dengan menggunakan menu *analyze – scale – reliability analysis*. Reliabilitas soal dapat dilihat pada kolom *Cronbach's Alpha if Item Deleted*. Jika nilai *cronbach's alpha* di atas 0,6 maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut reliabel.

3.7.2.1 Analisis Tingkat Kesukaran

Menganalisis tingkat kesukaran soal artinya mengkaji soal-soal tes dari segi kesulitannya sehingga dapat diperoleh soal-soal mana yang termasuk mudah, sedang dan sukar. Cara untuk melakukan analisis untuk menentukan tingkat kesukaran soal yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$I = \frac{B}{N}$$

Keterangan:

- I : indeks kesulitan untuk setiap butir soal
- B : banyaknya siswa yang menjawab benar setiap butir soal
- N : banyaknya siswa yang memberikan jawaban pada soal yang dimaksudkan

Kriteria yang digunakan adalah makin kecil indeks yang diperoleh, makin sulit soal tersebut. Sebaliknya, makin besar indeks yang diperoleh, makin mudah soal tersebut. Kriteria indeks kesukaran soal yang dipakai yakni sebagai berikut untuk kategori pertama 0-0,30 termasuk soal kategori sukar, kategori kedua 0,31-0,70 termasuk soal kategori sedang dan kategori ketiga 0,71-1,00 termasuk kategori mudah (Sudjana, 2009: 137).

3.7.2.2 Analisis Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi. Menurut Arikunto (2013: 228) rumus untuk menentukan indeks diskriminasi adalah sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{I_A} - \frac{B_B}{I_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

- D : daya pembeda soal
- JA : banyaknya siswa kelompok atas
- JB : banyaknya siswa kelompok bawah
- BA : banyaknya siswa kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB : banyaknya siswa kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_A

$PA = \frac{B_A}{I_A}$: proporsi siswa kelompok atas yang menjawab benar

I_A

B_B

$PA = \frac{B_B}{I_B}$: proporsi siswa kelompok bawah yang menjawab benar

I_B

Untuk menafsirkan hasilnya dapat menggunakan kriteria sebagai berikut: (1)

$D = 0,00 - ,20$, berarti jelek (poor). (2) $D = 0,21 - 0,40$, berarti cukup

(satisfactory), (3) $D = 0,41 - 0,70$, berarti baik (good), (4) $D = \text{negatife}$, berarti

semuanya tidak baik, sehingga semua butir soal yang mempunyai nilai D negative dibuang saja.

Sebelum menganalisis daya beda soal, terlebih dahulu kelompok siswa dibagi menjadi dua sesuai jumlah skor soal atau jawaban benar yang didapat menjadi kelompok atas dan bawah. Pengujian daya beda diperoleh dari hasil penghitungan jumlah jawaban benar pada kelompok atas dibanding jumlah siswa pada kelompok atas (PA) dikurangi jumlah jawaban benar pada kelompok bawah dibanding jumlah siswa pada kelompok bawah (PB).

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dimaksudkan untuk melakukan penhajuan hipotesis dan menjawab rumusan masalah yang telah diajukan. Dalam penelitian ini teknik analisis data yang akan digunakan yaitu statistic inferensial, karena penelitian yang diterapkan pada sampel akan diberlakukan pada populasi. Statistik infirensial ini sendiri memiliki dua bentuk yakni statistik parametris dan nonparametris. Penggunaan statistik parametris dan nonparametris tergantung pada asumsi dan jenis data yang akan dianalisis. Statistik parametris memerlukan

terpenuhinya banyak asumsi. Asumsi yang utama adalah data yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Sedangkan statistik nonparametris tidak menuntut data yang akan dianalisis harus berdistribusi normal.

3.8.1 Analisis Deskriptif Data

Deskriptif data dilakukan dengan analisis deskriptif terhadap variabel-variabel penelitian, baik variabel bebas maupun variabel terikat. Deskripsi data variabel bebas pada penelitian ini yaitu berupa lembar pengamatan pelaksanaan pembelajaran di kelas control dan kelas eksperimen, guru melihat apakah pembelajaran yang dilaksanakan sesuai prosedur atau tidak. Pengamatan dilakukan oleh guru kelas. Deskripsi data variabel terikat pada penelitian ini berupa nilai hasil belajar siswa yang sudah diangkakan. Analisis variabel terikat dilaksanakan dengan menggunakan statistik deskriptif. Yang termasuk dalam statistik deskriptif antara lain adalah penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modeus, median, mean (pengukuran tendensi sentral), perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan prosentase. Deskripsi data mengenai variabel-variabel ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran besar dari hasil belajar siswa terhadap materi dasar desain grafis yang diperoleh melalui skor tes yang dilaksanakan setelah diberikan perlakuan.

3.8.2 Teknik Analisis Statistik Dan Hasil Penelitian

Analisis statistik data hasil penelitian yang dilakukan meliputi uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Selengkapnya akan dijelaskan dalam uraian berikut:

3.8.2.1 Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu uji kesamaan rata-rata, uji normalitas, dan uji homogenitas.

3.8.2.1.1 Uji Kesamaan Rata-Rata

Uji kesamaan rata-rata dilakukan untuk menguji kesetaraan kelas eksperimen dan kontrol. Uji kesamaan rata-rata dilakukan sebelum kelas eksperimen dan control mendapat perlakuan. Data yang digunakan dalam pengujian kesamaan rata-rata ini yaitu nilai ujian akhir semester gasal tahun akademik 2019/2020 kelas eksperimen maupun control. Uji kesamaan rata-rata dilakukan menggunakan uji satu sampel (*one sample t-test*) pada SPSS 20. Menu yang dapat digunakan untuk menguji kesamaan rata-rata adalah *analyse – sompare – means – one sample t-test*. Untuk dapat mengetahui apakah H_a atau H_o diterima atau ditolak adalah dengan melihat nilai t dalam kolom *one sampel test*. H_o diterima apabila $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$. Pengambilan keputusan dapat juga dilihat dari nilai signifikansi. Jika nilai signifikansinya $< 0,05$ maka H_o ditolak.

Data yang akan digunakan untuk melakukan uji kesamaan rata-rata ini yaitu data hasil nilai ujian akhir semester Gasal tahun ajaran 2019/2020 yang dilakukan di kelas kontrol dan kelas eksperimen.

3.8.2.1.2 Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas ini bertujuan untuk memastikan bahwa data dari setiap variabel yang dianalisis berdistribusi normal, sehingga dapat diketahui jenis statistic yang akan digunakan. Jika persebarannya merata, maka data tersebut berdistribusi normal dan analisis pengujian menggunakan statistik parametris. Jika

data berdistribusi tidak normal, maka pengujian analisisnya menggunakan statistik nonparametris. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 20. Menu yang akan digunakan untuk mengetahui normalitas data adalah uji *analyze – descriptive statistic – explore*, untuk mengetahui normal tidaknya data tersebut, dapat dilihat dari nilai signifikansi pada kolom *kolmogorov smirnov*. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Jika data berdistribusi tidak normal, maka langsung menggunakan analisis akhir dengan uji *U Mann Whitney*. Menu yang digunakan dalam *U Mann Whitney*, yaitu *analyze – Nonparametric Test - 2 Independent Samples*. Untuk mengetahui apakah H_a atau H_o diterima atau ditolak yaitu dengan melihat nilai pada kolom *Asymp. Sig. (2-tailed)*. Ketentuan dalam uji *U Mann Whitney* yaitu apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka H_o ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih dari atau sama dengan 0,05, maka H_o diterima dan H_a ditolak.

3.8.2.1.3 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menyelidiki terpenuhi tidaknya sifat homogen pada variasi antar kelompok. Uji ini dilakukan terhadap skor hasil belajar yang akan dikenai analisis variasi. Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji *ANOVA* pada SPSS 20. Menu yang digunakan untuk mengetahui homogenitas adalah *analyze – compare means – on way ANOVA*. Setelah itu, dilihat nilai signifikansinya pada table *Test of Homogeneity of Variances* kolom *Lavene Statistic*. Uji homogenitas dapat dilakukan apabila kelompok data tersebut berdistribusi normal. Nilai homogenitas ditunjukkan

melalui perhitungan dengan taraf signifikansi 5%. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa variannya sama atau homogen. Namun jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05 maka variannya tidak homogen.

3.8.2.2 Analisis Akhir (*Pengujian Hipotesis*)

Analisis akhir ini dilakukan pada saat semua data yang diperoleh dari lapangan telah terkumpul. Analisis akhir yang dilakukan yaitu analisis terhadap hasil belajar Desain Grafis materi dasar-dasar desain grafis dari kedua kelompok yang telah memperoleh perlakuan. Analisis akhir ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan dari metode pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar Desain Grafis. Analisis akhir ini diuji secara statistik parametris yaitu dengan menggunakan *independent sampel t-test* dan dihitung dengan program SPSS 20. Menu yang digunakan untuk menguji hipotesis ini yaitu *analyze – compare means – independent samples t-test*. Untuk mengetahui apakah H_a atau H_0 diterima atau ditolak adalah dengan melihat nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Pengambilan keputusan bias juga dilihat dari nilai signifikansi. Jika nilai signifikansinya $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

Jika data yang diuji ternyata berdistribusi tidak normal, maka analisis akhir hipotesis ini cukup menggunakan uji nonparametris yaitu uji *U Mann Whitney*. Rumus *U Mann Whitney* digunakan dalam perhitungan karena akan diperlukan untuk menguji kemampuan generalisasi (signifikansi hasil penelitian yang berupa perbandingan keadaan variabel dari dua rata-rata sampel). Uji *U Mann Whitney* menggunakan menu *analyze – nonparametris test – 2 independent samples*. Untuk

mengetahui apakah H_a atau H_o diterima atau ditolak yaitu dengan melihat nilai pada kolom *Asymp. Sig. (2-tailed)*. Ketentuan dalam uji *U Mann Whitney* yaitu apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka H_o ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih dari atau sama dengan 0,05, maka H_o diterima dan H_a ditolak.

Analisis statistik untuk uji keefektifan menggunakan uji pihak kanan. Uji pihak kanan digunakan untuk menguji keefektifan dari sebuah perlakuan karena hipotesis alternative (H_a) berbunyi “lebih baik” atau “efektif”. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji pihak kanan melalui *polled varian*. Pengujian menggunakan *polled varian* akan membuktikan apakah hipotesis alternative berhasil didukung atau tidak. Rumus dari *polled varian* ini yaitu:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1 + (n_2 - 1)s_2}{n_1 + n_2 - 2} \left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right]}}$$

Keterangan:

- n_1 : jumlah siswa kelas eksperimen
- n_2 : jumlah siswa kelas kontrol
- \bar{X}_1 : rata-rata siswa kelas eksperimen
- \bar{X}_2 : rata-rata kelas kontrol
- s_1 : varian kelas eksperimen
- s_2 : varian kelas kontrol

Untuk mengetahui H_a diterima atau ditolak, yaitu dengan cara membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} . Jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_o ditolak, sedangkan H_a diterima jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 21 Januari sampai dengan 29 Januari 2020 di SMK Perdana Semarang yang beralamat di Jl. Slamed Riyadi No. 12, Semarang, Jawa Tengah, Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan selama 1 minggu atau 3 kali pertemuan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan metode pembelajaran aktif tipe Index Card Match terhadap hasil belajar Dasar Desain Grafis siswa kelas X di SMK Perdana Semarang. Pertemuan pertama, dilakukan pada tanggal 21 Januari 2020, kegiatan pembelajaran diawali dengan pemberian pre-test untuk mengukur kemampuan awal peserta didik, setelah itu memberikan gambaran singkat mengenai materi yang akan diberikan dipertemuan selanjutnya yaitu materi mengenai dasar-dasar desain grafis. Pada pertemuan kedua, sampel yang terdiri dari dua kelas sudah dipisah (*matching*) berdasarkan rangking yang diperoleh dari hasil *pre-test* yang selanjutnya dinamai sebagai kelas control dan kelas eksperimen.

Pada kelas eksperimen, guru dibantu dengan peneliti memberikan materi kepada peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran aktif tipe Index Card Match. Sebelum memulai pembelajaran guru dibantu dengan peneliti menjelaskan secara singkat materi tentang dasar-dasar desain grafis, setelah guru selesai menjelaskan materi pembelajaran, kemudian peserta didik dikondisikan dan dibagi terlebih dahulu menjadi 2 kelompok, berhubung jumlah siswa pada kelas

eksperimen ini berjumlah 18 orang, maka satu kelompok berjumlah 9 peserta didik. Peserta didik yang telah berkelompok dikondisikan dalam posisi sejajar kebelakang. 2 kelompok ini disebut dengan kelompok soal dan kelompok jawaban, dimana kelompok satu akan mendapatkan kartu berupa soal dan kelompok dua akan mendapatkan kartu jawaban. Peneliti membagikan kartu yang berisi soal dan jawaban dengan masing-masing peserta didik mendapat satu kartu sesuai dengan kelompoknya, setelah kartu dibagikan semua, peneliti memberikan penjelasan mengenai cara-cara atau aturan main dari metode pembelajaran *Index Card Match*. Setelah peneliti memberikan penjelasan singkat mengenai aturan mainnya, peserta didik mulai mencari pasangannya masing-masing. Kemudian peserta didik yang telah menemukan pasangannya diarahkan untuk mencari tempat untuk berdiskusi dengan pasangannya untuk menganalisis soal dan jawaban yang mereka dapat dan setelah masing-masing pasangan selesai menganalisis, selanjutnya setiap pasangan memaparkan hasil analisisnya kepada teman-teman satu kelas. Dalam penelitian ini peserta didik dituntut untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mampu memahami materi dasar-dasar desain grafis melalui metode pembelajaran *Index Card Match*.

Setelah peserta didik selesai menerapkan metode pembelajaran *Index Card Match* sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik, kemudian peserta didik diberikan lembar *post-test* untuk mengukur kemampuan belajar peserta didik setelah menerapkan metode pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*. Tetapi sebelumnya, siswa dipersilahkan untuk kembali ketempat duduk masing-masing dan membubarkan

kelompoknya terlebih dahulu. Hasil dari nilai *post-test* kelas eksperimen akan menentukan apakah metode pembelajaran *Index Card Match* efektif diterapkan untuk mata pelajaran Dasar Desain Grafis di kelas X SMK Perdana Semarang.

Pertemuan ketiga adalah pemberian soal *post-test* pada kelompok kontrol. Sebelum diberikan soal *post-test*, guru memberikan penjelasan kepada peserta didik mengenai materi dasar-dasar desain grafis dengan metode pembelajaran ceramah. Setelah diberikan materi peserta didik mulai mengerjakan lembar soal *post-test*. Hasil *post-test* dari kelompok kontrol selanjutnya akan dibandingkan hasilnya dengan hasil *post-test* dari kelompok eksperimen.

4.1.2 Deskripsi Analisis Data Hasil Penelitian

Statistik deskriptif bertujuan untuk mengetahui gambaran dari data penelitian tanpa bertujuan untuk menggeneralisasikan atau menjawab hipotesis penelitian. Pada penelitian ini, deskripsi analisis data hasil belajar ini diambil melalui nilai *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk menganalisis data dari hasil perolehan kumpulan nilai saat melaksanakan penelitian. Berikut hasil uji statistik deskriptif berbantuan *software SPSS 20*:

Berdasarkan output yang disajikan di atas, diperoleh temuan penelitian sebagai berikut:

1. Sejumlah 18 responden penelitian kelas *pre-test* eksperimen, terdapat nilai terendah 50, nilai tertinggi 70, nilai rata-rata 58.06. Serta nilai simpangan baku sebesar 7.1.

2. Sejumlah 18 responden penelitian kelas post-test eksperimen, terdapat nilai terendah 65, nilai tertinggi 80, nilai rata-rata 72.78. Serta nilai simpangan baku sebesar 5.2.
3. Sejumlah 18 responden penelitian kelas pre-test kontrol, terdapat nilai terendah 55, nilai tertinggi 75, nilai rata-rata 65.28. Serta nilai simpangan baku sebesar 6,53.
4. Sejumlah 18 responden penelitian kelas post-test kontrol, terdapat nilai terendah 60, nilai tertinggi 80, nilai rata-rata 66,67. Serta nilai simpangan baku sebesar 5,69.

Tabel 4.1 Hasil statistic deskriptif penelitian

Descriptive Statistics					
	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	18	50	70	58.06	7.100
Post-Test Eksperimen	18	65	80	72.78	5.208
Pre-Test Kontrol	18	55	75	65.28	6.524
Post-Test Kontrol	18	60	80	66.67	5.688
Valid N (listwise)	18				

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas yang diberi perlakuan dengan metode pembelajaran aktif tipe Index Card Match (ICM) memiliki nilai rata-rata yang lebih baik dibandingkan dengan kelas yang tidak diberi perlakuan, dengan selisih 6.11.

4.1.3 Uji Normalitas

Sebelum data diuji lebih lanjut, maka akan dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data tes kemampuan sampel dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data tes, maka dirumuskan hipotesis pengujian sebagai berikut:

Ho : Data tidak berdistribusi normal

Ha : Data berdistribusi normal

Uji statistic dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogrov Smirnov* dengan bantuan aplikasi SPSS. Dasar penentuan uji normalitas dalam penelitian ini dengan mengacu pada nilai signifikansi, jika signifikansi dibawah 0,05 maka data tidak berdistribusi normal (Ho diterima), namun jika signifikansi diatas 0,05 maka data berdistribusi normal (Ho ditolak).

Berdasarkan hasil perhitungan yang disajikan di atas, diperoleh temuan sebagai berikut:

1. Sebaran data pre-test pada kelas eksperimen berdistribusi normal, hal ini dibuktikan dengan koefisien sig = 0.044 > 0.05.
2. Sebaran data post-test pada kelas eksperimen berdistribusi normal, hal ini dibuktikan dengan koefisien sig = 0.048 > 0.05.
3. Sebaran data pre-test pada kelas kontrol berdistribusi normal, hal ini dibuktikan dengan koefisien sig = 0.129 > 0.05.
4. Sebaran data post-test pada kelas kontrol berdistribusi normal, hal ini dibuktikan dengan koefisien sig = 0.176 > 0.05.

Tabel 4.2 Uji Normalitas *Pre-Test* dan *Post-Test*

Kelas	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-Test Kelas Eksperimen (ICM)	.205	18	.044	.876	18	.022
	Post-Test Kelas					
Eksperimen (ICM)	.203	18	.048	.885	18	.032
	Post-Test Kelas					
Pre-Test Kelas Kontrol (Konvensional)	.180	18	.129	.917	18	.113
	Post-Test Kelas					
Kontrol (Konvensional)	.171	18	.176	.887	18	.034

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel yang disajikan di atas dapat dilihat bahwa semua data memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0.05. Maka variabel dan data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal, yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

4.1.4 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen). Dalam penelitian ini uji homogenitas dilakukan pada hasil tes kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji Levene Test dengan bantuan SPSS. Untuk menguji homogenitas data tes hasil belajar siswa, maka dirumuskan hipotesis pengujian sebagai berikut:

H_0 : Data tidak mempunyai varians yang sama (tidak homogen)

H_a : Data mempunyai varians yang sama (homogen)

Dasar penentuan uji homogenitas dilakukan dengan melihat nilai signifikansinya. Jika nilai signifikansi > 0.05 maka kelompok data berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen) artinya H_0 ditolak. Namun jika signifikansi < 0.05 maka kelompok data berasal dari populasi dengan varians yang berbeda (tidak homogen) artinya H_0 diterima. Berikut ini adalah hasil uji homogenitas yang diperoleh dari data post-test kelompok eksperimen dan kontrol:

Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas Data Post-Test

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar Siswa			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.039	1	34	.845

Hasil uji homogenitas yang dilakukan berdasarkan data post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.845 (>0.05) yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan nilai signifikansi ini dapat disimpulkan bahwa kelompok penelitian (kelas eksperimen dan kelas kontrol) memiliki varians yang sama atau berasal dari populasi yang homogen.

4.1.5 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan dari dua sampel atau variabel yang dibandingkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah diketahui data penelitian berdistribusi normal dan homogen, maka pengujian ini menggunakan uji *Independent Sampel T-Test* (uji-t) dengan bantuan aplikasi SPSS. Tujuan dari uji-t adalah untuk melihat keberhasilan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *Index Card Match* (ICM) dengan kelas kontrol yang menggunakan metode

pembelajaran langsung (ceramah). Kedua sampel dibandingkan untuk mengetahui adanya keberhasilan atau tidak setelah diberikan perlakuan (treatment) pada masing-masing sampel. Untuk menguji keberhasilan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen, hipotesis penelitiannya adalah sebagai berikut:

Ho : Penerapan metode pembelajaran Index Card Match (ICM) pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X tidak berhasil.

Ha : Penerapan metode pembelajaran Index Card Match (ICM) pada mata pelajaran Dasar Desai Grafis kelas X berhasil.

Dasar penelitian uji-t dalam penelitian ini berdasarkan pada nilai signifikansinya. Jika nilai signifikansi > 0.05 maka Ho diterima artinya tidak terdapat perbedaan rata-rata antar subjek penelitian (tidak berhasil). Namun, jika nilai signifikansi < 0.05 maka Ha diterima artinya terdapat perbedaan rata-rata antar subjek penelitian (berhasil).

Uji-t dilakukan pada kelas X MM-B sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 18 siswa dan kelas X MM-A sebagai kelas kontrol yang berjumlah 18. Rata-rata nilai post-test kelas eksperimen sebesar 72.78 dan rata-rata nilai post-test kelas kontrol sebesar 66,67. Berikut ini hasil uji-t yang diperoleh dari nilai post-test kelompok eksperimen dan kontrol yang diuji dengan SPSS.

Tabel 4.4 Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.039	.845	3.362	34	.002	6.111	1.818	2.417	9.805
	Equal variances not assumed			3.362	33.739	.002	6.111	1.818	2.416	9.806

Berdasarkan uji *Levene's Test* kedua kelas penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama. Sehingga analisis uji beda (uji-t) menggunakan *equal variance assumed*. Berdasarkan table hasil uji t di atas dapat diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 3,362 dan $t_{tabel} (df, 34;0,05) = 2.032$. Sedangkan besarnya nilai signifikansi diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* $0,002 < 0,05$. Sehingga, karena $t_{hitung} 3,362 > t_{tabel} = 2.032$, dan $sig. = 0.002 < 0.05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak.

Hasil analisis diperoleh rata-rata selisih *posttest* kelompok siswa yang diajar dengan menerapkan metode pembelajaran *index card match* dengan kelompok yang diajar dengan menggunakan metode pembelajaran langsung (ceramah) adalah 6,11. Dengan demikian menunjukkan bahwa hipotesis alternative (H_a) yang berbunyi “metode pembelajaran aktif tipe *index card match* efektif terhadap hasil

belajar siswa mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X Multimedia di SMK Perdana Semarang”, diterima.

4.2 Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Perdana Semarang pada kelas X Multimedia dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan metode pembelajaran aktif tipe *index card match* terhadap hasil belajar siswa kelas X Multimedia pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi Experimental Design* dengan menggunakan dua kelas penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang akan diberikan perlakuan penerapan metode pembelajaran *index card match*, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberi perlakuan atau menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah). Untuk mengetahui tingkat keefektifan metode pembelajaran *index card match* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan melakukan uji-t pada nilai rata-rata post-test keduanya.

Setelah dilakukan perhitungan analisis deskriptif pada hasil belajar siswa, rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *index card match* lebih tinggi dari pada siswa yang hanya menggunakan metode pembelajaran langsung atau ceramah dengan hasil perbandingan rata-rata nilai sebesar 72,78 dan 66,67. Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata post-test kelas eksperimen dibandingkan dengan rata-rata *post-test* kelas kontrol yaitu dengan selisih nilai rata-rata 6,11.

Metode pembelajaran *index card match* mampu memberikan inovasi baru dalam pembelajaran baik bagi siswa maupun bagi guru. penerapan metode *index*

card match mampu mendorong siswa untuk lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung sehingga tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013 yang menuntut siswa untuk lebih aktif dapat tercapai. Hal tersebut sejalan dengan tujuan dari metode pembelajaran aktif tipe *index card match* menurut Marwan, Bona (2011) yaitu, metode *index card match* adalah metode pemecahan masalah yang digunakan dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Metode *index card match* dapat memupuk kerja sama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu indeks yang ada di tangan mereka. Proses pembelajaran ini lebih menarik karena siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Kemudian penerapan metode *index card match* yang diterapkan dalam materi dasar-dasar desain grafis ini juga sangat tepat. Hal tersebut dapat memberikan siswa pengalaman pembelajaran yang baru. Penerapan metode *index card match* ini juga memberikan keuntungan bagi guru dan pihak sekoah. Metode *index card match* mampu menjadi solusi dari kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran yang ada di SMK Perdana Semarang. Penggunaan metode *index card match* mampu membantu siswa lebih mudah memahami materi dasar-dasar desain grafis sehingga mampu meningkatkan hasil belajar Dasar Desain Grafis.

Berdasarkan uji *Levene's Test* kedua kelas penelitian, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama. Sehingga analisis uji beda (uji-t) menggunakan *equal variances assumed*. Dari table hasil uji t di atas dapat diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 3,362 dan $t_{tabel} (df, 34;0,05) = 2.032$. Sedangkan besarnya nilai signifikansi diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* $0,002 < 5\%$ atau 0,05.

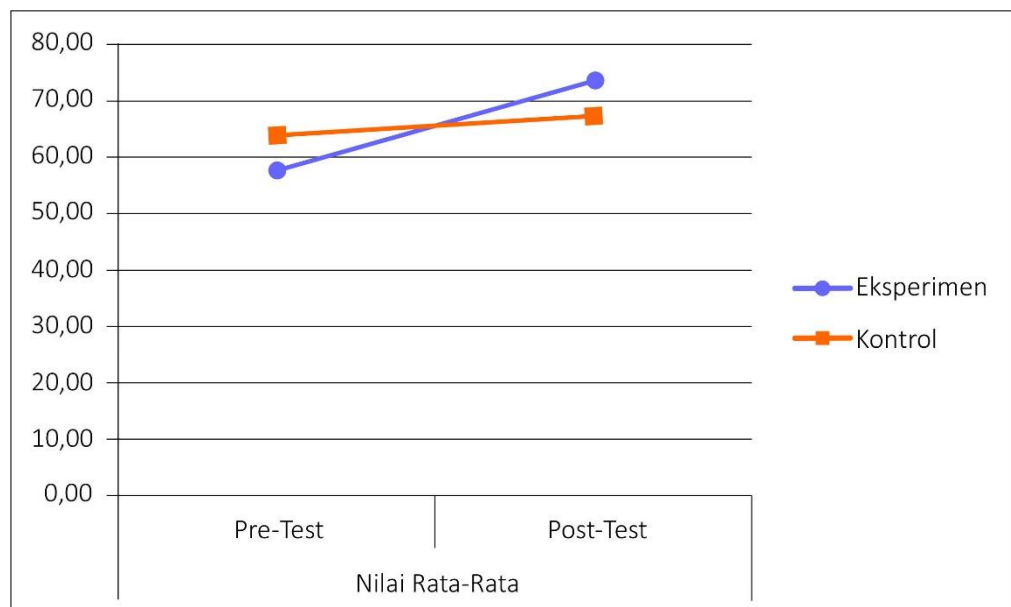
Sehingga, karena thitung $3,362 > t_{tabel} = 2.032$, dan sig. $- 0.002 < 0.05$, menunjukkan H_0 ditolak sehingga H_a diterima, artinya penerapan metode pembelajaran *index card match* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X Multimedia dinyatakan efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian dilakukan oleh Suwarni (2017), yang menyebutkan bahwa penerapan metode pembelajaran *index card match* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SDN 2 Sumberbening Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek,

Berdasarkan uji hipotesis tersebut dikatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran *index card match* mata pelajaran Dasar Desain Grafis pada kelas eksperimen dengan materi pokok dasar-dasar desain grafis dapat memberikan hasil yang lebih baik jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan metode pembelajaran langsung atau ceramah. Sehingga dapat dikatakan bahwa perbedaan hasil *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol salah satunya merupakan efek dari *treatment* atau perlakuan yang telah dilakukan. Hasil *post-test* pada kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *index card match* dalam pembelajaran Dasar Desain Grafis lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Metode pembelajaran aktif tipe *index card match* memberikan inovasi pembelajaran baru bagi siswa. Siswa menjadi lebih tertarik dengan proses kegiatan pembelajaran dan dapat lebih fokus terhadap materi yang disampaikan oleh guru. penerapan metode pembelajaran *index card match* juga dapat menuntun siswa agar menjadi lebih berani dalam bersosialisasi dan berdiskusi dengan siswa lainnya, sehingga dapat menghasilkan pertukaran informasi antar

siswa yang menyebabkan siswa mampu mengembangkan pemikiran awal yang dimiliki. Peran guru dalam hal ini lebih dari fasilitator, guru tidak lagi melakukan ceramah selama pelajaran hanya cukup mengulang sedikit mengenai materi yang telah disampaikan pada pertemuan yang telah lalu. Karena itulah metode pembelajaran aktif tipe *index card match* ini dirasa cocok untuk diterapkan di SMK Perdana Semarang untuk pelajaran teori yang dirasa dapat membuat siswa bosan jika hanya disajikan dengan menggunakan metode pembelajaran langsung atau ceramah.

Gambar 4.1 Grafik nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai keefektifan metode pembelajaran aktif tipe index card match terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X Multimedia di SMK Perdana Semarang, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang terdapat di SMK Perdana Semarang khususnya kelas X Multimedia pada mata pelajaran Dasar Desain grafis ini masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan guru belum pernah menerapkan inovasi metode pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar Dasar Desain Grafis antara pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran Index Card Match dengan pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis rata-rata selisih post-test kelompok siswa yang diajar dengan menerapkan metode pembelajaran index card match dengan kelompok yang diajar menggunakan metode pembelajaran langsung (ceramah) adalah 6,53.
3. Penerapan metode pembelajaran aktif tipe index card match terhadap hasil belajar siswa kelas X Multimedia di SMK Perdana Semarang dapat

disimpulkan efektif. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t menggunakan equal variance assumed menunjukkan $t_{hitung} 3.362 > t_{tabel} 2.032$, dan $sig. = 0.002 < 0.05$ yang menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran Index Card Match terhadap hasil belajar Dasar Desain Grafis siswa kelas X Multimedia efektif.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memiliki berbagai saran agar penelitian ini menjadi lebih baik. Adapun saran dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis dapat memanfaatkan metode pembelajaran index card match sebagai salah satu variasi metode pembelajaran di dalam kelas untuk melatih kemampuan berdiskusi dan berbicara siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.
2. Guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis pada materi dasar-dasar desain grafis dapat memanfaatkan metode index card match sebagai alternatif pengganti praktikum ketika tidak sedang menggunakan laboratorium.
3. Dasar Desain Grafis merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk dipahami siswa sebelum melanjutkan pembelajaran praktikum, karena itulah diharapkan guru mampu menguasai berbagai metode pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan materi yang dibahas agar proses pembelajaran dapat lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhamad, Chamalah, Evi, dan Wardani, Oktarina, Puspita. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA PRESS
- Agus, Suprijono. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pusaka Pelajar.
- Ahmadi, Abu dan Joko Tri Prasetyo. 1997. *Strategi Belajar Mengajar (SBM)*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asnimar, (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjaskes Siswa Kelas V SD Negeri 002 Batu Bersurat. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*. 1(2): 208-216.
- Dewantara, Dewi. Dkk. (2019). Blended Learning to Improve Learning Outcomes in Digital Electronis Courses. *Journal Advances in Social, Education and Research*, 407(1), 188-190.
- Djamarah, S., Bahri, dan A. Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitrah, (2017), Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*. 03(2). 333-352.
- Fauzi, Khusnaini. (2017). Cooperative Learning Index Card Match Model to Improve The Result of Dur'an Hadith Learning. *MUDARRISA: Journal of Islamic Education*, 9(1), 53-73.
- Handayani, 2009, *Strategi Belajar Mengajar dengan ICM*, <http://pelawiselatan.blogspot.com/2009/02/18/stategi-belajaraktif>. Diakses pada tanggal 25 September 2019.
- Hanim, Nafisah, (2017). Penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Sitem Gerak. *Jurnal Biotik*. 5(2): 141- 148.

- Hermawan, Suparji, (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match Pada Materi Ilmu Bangunan Siswa Kelas X TGB di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*. 1(1): 138-146.
- Maddox, W. T., Filoteo, J. V., & Zeithamova, D. (2010). Computational Models Inform Clinical Science and Assessment: An Application to Category Learning in Striatal-damaged Patients. *Journal of Mathematical Psychology*, 54(1), 109-122.
- Muhammad Azhar,Lalu. 1993. *Proses Belajar Mengajar Pola CBSA*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Mulyasa, E. 2009. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Padang, M. N. Br., Angin, R. B. P., & Saragi, D. (2018). The Effect of Index Card Match Method And Learning Motivation Toward Student's Learning Outcomes In Elementary School. *Journal of Research & Method in Education*, 8(1). 69-78.
- Priyatno, D. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS: Plus! Tata Cara dan Tips Menyusun Skripsi dalam Waktu Singkat!*. Yogyakarta: Penerbit Media Kom.
- Priyatno, D. 2014. *SPSS 22 Pengolahan Data Terpraktis*. Yogyakarta: Penerbit ANDI OFFSET.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Purwoto. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Rambe, N, K, Riris, (2018), Penerapan Strategi Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tarbiyah*. 25(1): 93-124.
- Serdyukov, P. (2017). Innovation in Education: What Works, What Doesn't, and What to do About it. *Journal of Research in Innovative Teaching & Learning*, 10(1), 4–33.

- Silberman, Melvin L. 2006. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Sitompul, Dian, Novianti, (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran *Index Card Match* (ICM) Terhadap Hasil Belajar Akuntansi. 1-15.
- Someren, M. V., & Urbancic, Tanja. (2006). Applications of Machine Learning: Matching Problem to Tasks and Methods. *Journal The Knowledge Engineering Review*, 20(4), 363-402.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwarni, S, (2017). Metode Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mapel IPS Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*. 1(1): 1-6.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inofatif*.(Sidoarjo:Masmedia Buana Pusaka).
- Syahrir, (2017). Application of Cooperative Learning Model Index Card Match Type In Improving Student Learning Result on Composition and Composition Functions Of Functions Invers In MAN 1 Mataram. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*. 6(3): 414-420.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2014. Yogyakarta: CV. Saufa.
- Widya Darma, Adi, Leonardo. 2016. *Pengantar Desain Grafis. Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan.
- Wijaya, Toni. 2011. *Cepat Menguasai SPSS 19: untuk olah dan interpretasi*. Yogyakarta: Cahaya Atma.
- Wina Sanjaya,Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Premada.

- Wolfel, Christiane., Merrit, Timothy. (2013). Method Card Design Dimensions A Survey of Card-Based Design Tools. *Journal IFIP International Federation for Information Processing*, 1(1), 479-486.
- Yonanda, D. A. (2017). Improvement of Social Learning Result Using Index Card Match Learning Model. *Journal Advances in Social, Education and Research*, 128(3), 97-100.
- Yuniantika, Defi, (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Index Card Match Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas III SD N Wirokerten Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*. 4(2): 347-352.
- Zaini, Hisyam, 2008, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta, Pustaka Insan Maadani.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat ijin penelitian Universitas Negeri Semarang



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon +6224-8508019, Faksimile +6224-8508019
Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/25808/UN37.1.1/LT/2020
Hal : Izin Penelitian

13 Februari 2020

Yth. Kepala Sekolah SMK Perdana Semarang
SMK Perdana Semarang

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Faris Tri Priantono
NIM : 1102415056
Program Studi : Teknologi Pendidikan, S1
Semester : Gasal
Tahun akademik : 2019/2020
Judul : Keefektifan Metode Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Dasar
Desain Grafis Siswa Kelas X Multimedia di SMK Perdana Semarang

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 21 Januari - 29 Januari.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:
Dekan FIP;
Universitas Negeri Semarang



Lampiran 2 Daftar Nama dan Nilai UTS DDG Siswa Kelas X MMA

No	Nama Siswa	UTS
1	Aisyah Rachma Salsabila	76
2	Akbar Firmansyah	82,5
3	Amalia Fitriyana	88,5
4	Bagas Mahendra	75
5	Bagus Ariyanto	92
6	Bayu Setiawan	87,5
7	Devi Febriyani	88,5
8	Erico Adi Syahputra	88,5
9	Fadli Arahman	88,5
10	Mochammad Dwi Oktachusvianto	75
11	Muhammad Raafi Noor	75
12	Mulyana	87,5
13	Redo Danasi Redondo	93,5
14	Sukma Ayu Adeliya	83,5
15	Surya Putra Mahendra	88,5
16	Vadia Rindi Pramudita	88,5
17	Vicky Pratama	88,5
18	Yoga Firman Pratama	75

Lampiran 3 Daftar Nama Dan Nilai UTS DDG Siswa Kelas X MMB

No	Nama Siswa	UTS
1	Adelia Maharani	76
2	Ardhy Fimas Achmad N.	66
3	Berliana Eka A.	70
4	Disky Adriyana P.	75
5	Hasanah Widhi H.	75
6	Indra Permana	75
7	Indriyani Ayunda S.	76
8	Iqbal Raafi Mughni	75
9	Jabez Evan Smart	76
10	Muhammad Bagus Susanto	75
11	Nadia Chistaliyani	75
12	Naiya Rachelia Mukhalifah	60
13	Nazril Anggilang W.S	65
14	Nila Desi Cisara	65
15	Nova Rio Chandra W.	70
16	Rafli Arya Saputra	66
17	Raihan Stany Afandi	60
18	Silviana Citra Amelia	66

Lampiran 4 Silabus Pembelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Multimedia

SILABUS PEMBELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS

Satuan Pendidikan : SMK

Kelas / semester : X (Sepuluh)/1

Materi : Komponen dan Prinsip Desain Grafis

Kompetensi Inti :

KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4 : Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Proses Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Mendiskripsikan komponen-komponen dan prinsip dasar desain grafis	<ul style="list-style-type: none"> Memahami tentang teori komponen dan prinsip desain grafis Memahami penerapan komponen dan prinsip desain grafis 	<ol style="list-style-type: none"> Mendengarkan penjelasan mengenai materi komponen dan prinsip desain grafis Melakukan uji penerapan komponen dan prinsip desain grafis Siswa melakukan pembelajaran mengenai komponen dan prinsip desain grafis menggunakan metode <i>index card match</i>. Siswa membuat laporan simpulan hasil pengamatan 	<ol style="list-style-type: none"> Tes tertulis Pengamatan sikap Penilaian kinerja. 	1 X 2 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku Siswa Kelas X Dasar Desain Grafis Semester I Widya, Leonardo, dkk. 2016 Kartu Index Card Match yang berisi soal dan jawaban

Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dasar Desain Grafis

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS

Satuan Pendidikan	: SMK
Mata Pelajaran	: Dasar Desain Grafis (DDG)
Kelas / Semester	: X / 10
Materi Pokok	: Komponen dan Prinsip DDG
Alokasi Waktu	: 1 x 2JP

A. Kompetensi Inti

- KI : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI : Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI : Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar

KI	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3	3.1 Mendiskripsikan komponen-komponen dasar desain grafis berupa garis, ilustrasi,	3.1.1 Mengidentifikasi komponen-komponen dasar desain grafis berupa garis, ilustrasi,

KI	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
	tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang 3.1.2 Menjelaskan komponen-komponen desain grafis berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang
	3.2 Mendiskusikan prinsip-prinsip dasar desain grafis berupa komposisi, keseimbangan, irama, perbandingan, dan kesatuan	3.2.1 Mengidentifikasi prinsip-prinsip dasar desain grafis berupa komposisi, keseimbangan, irama, perbandingan, dan kesatuan 3.2.2 Mengidentifikasi prinsip-prinsip dasar desain grafis berupa komposisi, keseimbangan, irama, perbandingan, dan kesatuan
4	4.1 Menempatkan komponen-komponen dasar desain grafis berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	4.1.1 Membaca tentang komponen-komponen dasar desain grafis berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang 4.1.2 Melaksanakan komponen-komponen dasar desain grafis berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang

KI	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
	4.2 Menempatkan prinsip-prinsip dasar desain grafis berupa komposisi, keseimbangan, irama, perbandingan, dan kesatuan	4.2.1 Membaca tentang prinsip-prinsip dasar desain grafis berupa komposisi, keseimbangan, irama, perbandingan, dan kesatuan 4.2.2 Melaksanakan prinsip-prinsip dasar desain grafis berupa komposisi, keseimbangan, irama, perbandingan, dan kesatuan

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat mengidentifikasi komponen-komponen dan prinsip-prinsip dasar desain grafis dengan benar.
2. Siswa dapat menjelaskan komponen-komponen dan prinsip-prinsip dasar desain grafis dengan baik.
3. Siswa dapat membaca tentang komponen-komponen dan prinsip-prinsip dasar desain grafis dengan disiplin.
4. Siswa dapat melaksanakan komponen-komponen dan prinsip-prinsip dasar desain grafis dengan tepat

D. Materi pembelajaran

- Pengertian komponen-komponen dasar desain grafis berupa garis, ilustrasi, tipografis, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang beserta contohnya
- Pengertian prinsip-prinsip dasar desain grafis berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang beserta contohnya.

E. Alokasi Waktu

1 x 2 JP (1 kali pertemuan)

F. Model dan Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran : Metode pembelajaran aktif tipe *index card match*.

Pendekatan : Scientific (mengamati, menanya, menyajikan, menalar, dan mencoba)

Metode Pembelajaran : - Metode ceramah
- Metode eksperimen
- Tanya jawab
- Diskusi

G. MEDIA, ALAT, DAN SUMBER PEMBELAJARAN

Media : buku pelajaran

Alat dan bahan : kartu

- **Alat dan Bahan Praktikum**

Alat dan bahan	Jumlah
kartu	18

Sumber Belajar : Buku Siswa Kelas X Dasar Desain Grafis Semester I

Widya, Leonardo, dkk. 2016. *Pengantar Deain Grafis*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. hal. 25-44.

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1 (2 x 45 menit)

Kegiatan	Guru	Waktu
Awal	<p>Fase 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Guru memasuki ruang kelas kemudian memberi salam kepada semua siswa. ☞ Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas, berdoa, presensi (Kehadiran, agenda kegiatan, kebersihan kelas, menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan) 	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Guru memberi apersepsi dengan mengajukan pertanyaan “Apakah kalian masih ingat tentang komponen dan prinsip desain grafis? Apakah kalian sudah ada yang pernah menerapkan komponen dan prinsip tersebut dalam desain grafis” ☞ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, nilai dan output yang diperoleh setelah mempelajari materi. ☞ Guru menyampaikan cakupan materi pembelajaran yaitu mengenai dasar desain grafis terlebih mengenai komponen dan prinsip desain grafis. ☞ Guru menjelaskan uraian kegiatan belajar yang akan dilakukan oleh siswa. ☞ Guru mengorientasikan siswa dengan mengadakan tanya jawab mengenai tatacara pelaksanaan diskusi dan tugas-tugas saat berdiskusi. 	
Inti	<p>Fase 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok, masing-masing kelompok berjumlah 9 anggota. ☞ Guru mengarahkan siswa untuk berkumpul bersama kelompok yang telah dibagi sebelumnya. ☞ Guru menjelaskan cara permainan dari <i>index card match</i> (mencari pasangan kartu). ☞ Guru membagikan kartu ke masing-masing siswa yang berisi soal dan jawaban. ☞ Siswa melaksanakan permainan <i>index card</i> 	

	<p><i>match</i> (mencari pasangan kartu) dengan mencari pasangan masing-masing.</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Setelah siswa menemukan pasangan masing-masing, kemudian siswa melakukan diskusi mengenai soal dan jawaban yang berisikan tentang materi komponen dan prinsip desain grafis. ☞ Seluruh anggota kelompok diwajibkan untuk sama rata dalam memahami materi sehingga mereka saling bertukar informasi ☞ Siswa secara berkelompok menyusun laporan ataupun jawaban dari hasil diskusi ☞ Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi dari materi yang mereka dapatkan ☞ Kelompok lain memperhatikan, mencatat pertanyaan yang penting serta mempersiapkan pertanyaan jika kurang paham yang disampaikan penyaji ☞ Kelompok penyaji bertanggung jawab dan berdiskusi dengan siswa lain terkait materi <p>Fase 3</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk kembali duduk seperti semula seperti sebelum berkelompok ☞ Guru membagikan lembar evaluasi pilihan ganda kepada siswa ☞ Setelah selesai mengerjakan, lembar evaluasi dikumpulkan oleh siswa. 	70 menit
Akhir	<p>Fase 5</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ Guru memberikan kesempatan kepada siswa 	10 menit

	<p>untuk bertanya jika ada hal yang belum jelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ guru mengajukan pertanyaan secara lisan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai komponen dan prinsip desain grafis. ☞ Melalui Tanya jawab, guru dan siswa membuat kesimpulan mengenai materi yang telah di ulas ☞ Guru menyampaikan lingkup materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. ☞ Guru mendorong siswa untuk mempersiapkan diri dengan mencari materi pada pertemuan selanjutnya ☞ berdo'a dan mengucapkan salam . 	
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

I. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian :
 - a. Penilaian keaktifan melalui observasi
 - b. Penilaian kompetensi pengetahuan melalui tes tertulis
2. Instrumen penilaian
 - a. Lembar observasi keaktifan
 - b. Tes objektif pilihan ganda

Lampiran 6 Kisi-kisi Soal**KISI – KISI SOAL**

Sekolah : SMK Perdana Semarang

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Kelas : X Multimedia

Jumlah Soal : 30 butir soal

Alokasi Waktu : 45 menit

No.	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar/Indikator	Materi Pokok	Indikator Soal	Bentuk Tes	Ranah Kognitif	Tingkat Kesukaran Soal	No. Soal
1.	1. Memahami komponen-komponen dasar desain grafis dan prinsipnya	1.1 Mendiskripsikan komponen-komponen dasar desain grafis dan prinsipnya	Komponen-komponen desain grafis dan prinsipnya	Siswa dapat menyebutkan komponen-komponen desain grafis	Pilihan Ganda	Mudah	C1	1,2,3,6,15,16
2.			Komponen-komponen desain grafis dan prinsipnya	Siswa dapat menyebutkan komponen-komponen desain grafis	Pilihan Ganda	Sedang	C2	4,8,9,10,17,26,30

3.			Komponen-komponen desain grafis dan prinsipnya	Siswa dapat menyebutkan prinsip-prinsip desain grafis	Pilihan Ganda	Mudah	C1	5,20
4.	1. Memahami unsur-unsur dasar desain grafis dan prinsipnya	1.1 Mendiskripsikan unsur-unsur dasar desain grafis dan prinsipnya	Komponen-komponen desain grafis dan prinsipnya	Siswa dapat menyebutkan kegunaan komponen-komponen desain grafis	Pilihan Ganda	Mudah	C1	11,12
5.			Komponen-komponen desain grafis dan prinsipnya	Siswa dapat memahami prinsip-prinsip desain grafis	Pilihan Ganda	Sedang	C2	13,18,19
6.			Komponen-komponen desain grafis dan prinsipnya	Siswa dapat menyebutkan jenis-jenis warna	Pilihan Ganda	Mudah	C1	21,22,23
7.			Komponen-komponen desain grafis dan	Siswa dapat memahami makna warna	Pilihan Ganda	Sedang	C2	24

			prinsipnya					
8.			Komponen-komponen desain grafis dan prinsipnya	Siswa dapat memahami jenis-jenis warna	Pilihan Ganda	Sedang	C2	25
9.	1. Memahami unsur-unsur dasar desain grafis dan prinsipnya	1.1 Mendiskripsikan komponen-komponen dasar desain grafis dan prinsipnya	Komponen-komponen desain grafis dan prinsipnya	Siswa dapat memahami kegunaan warna	Pilihan Ganda	Sedang	C2	29
10.		1.2 Menerapkan komponen-komponen dasar desain grafis dan prinsipnya	Komponen-komponen desain grafis dan prinsipnya	Siswa dapat menerapkan komponen-komponen desain grafis	Pilihan Ganda	Sulit	C3	7,27,28
11.			Komponen-komponen desain grafis dan prinsipnya	Siswa dapat menerapkan prinsip-prinsip desain grafis	Pilihan Ganda	Sulit	C3	14

Lampiran 7 Soal Uji Coba Evaluasi

Nama :
No :
Kelas :

SOAL UJI COBA EVALUASI MATERI KOMPONEN DAN PRINSIP DESAIN GRAFIS

Tahun Pelajaran 2019/2020

PETUNJUK UMUM

1. Tulislah terlebih dahulu nama, nomor absen, dan kelas di dalam kolom yang telah tersedia.
 2. Bacalah soal yang Anda terima dengan baik dan kerjakan dengan teliti.
 3. Berikan tanda silang (X) pada huruf jawaban yang anda anggap benar.
 4. Apabila ada jawaban yang Anda anggap salah dan ingin memperbaiki, maka coretlah dengan dua garis mendatar pada jawaban yang Anda anggap salah, kemudian berilah tanda silang (X) pada jawaban yang Anda anggap benar.
 5. Periksa kembali pekerjaan Anda sebelum diserahkan pada pengawas beserta lembar soalnya.
 6. Berdoalah sebelum Anda mengerjakan.
 7. Selamat mengerjakan.
-

1. Dalam desain grafis terdapat beberapa unsur yang menjadi komponen dasar, berikut ini yang tidak termasuk dalam unsur desain grafis yaitu...
 - a. Ilustrasi
 - b. Teks/kata-kata
 - c. Suara
 - d. Logo
 - e. Tekstur
2. Unsur gambar yang terbentuk dari menarik satu titik ke titik yang lain adalah...
 - a. Garis
 - b. Titik
 - c. Bidang
 - d. Gambar
 - e. Tekstur

3. Berikut ini yang termasuk dalam unsur-unsur konseptual nirmana adalah...
 - a. Warna
 - b. Tekstur
 - c. Gempal
 - d. Ukuran
 - e. Bentuk
4. Titik disebut sebagai unsur seni yang paling sederhana karena...
 - a. Ukuran kecil
 - b. Bersifat sederhana
 - c. Memiliki banyak raut
 - d. Belum memiliki dimensi
 - e. Mudah dalam membuatnya
5. Terdapat beberapa prinsip-prinsip dalam desain grafis, berikut ini yang bukan merupakan prinsip-prinsip dari desain grafis yaitu...
 - a. Keseimbangan
 - b. Tekanan
 - c. Irama
 - d. Ritme
 - e. Kesatuan
6. Ilmu yang mempelajari mengenai tata letak dan susunan huruf adalah...
 - a. Fonetik
 - b. Tipografi
 - c. Ilustrasi
 - d. Multimedia
 - e. Desain grafis
7. Agar pesan yang disampaikan dapat dipahami, diterima, dan dapat mengubah sikap sasaran (audiensi) sesuai tujuan pemasaran, yang perlu diperhatikan dalam desain grafis yaitu, kecuali...
 - a. Komunikatif
 - b. Visualisasi
 - c. Layout/tata letak
 - d. Pembuatan desain
 - e. Pemilihan warna
8. Untuk memvisualkan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya merupakan tujuan dari...
 - a. Tipografi
 - b. Layout
 - c. Elemen
 - d. Kesatuan
 - e. Navigasi
9. Gambar yang memvisualisasikan sebuah imajinasi, latar maupun karakter dari suatu cerita adalah...

- a. Foto
 - b. Desain
 - c. Lukisan
 - d. Ilustrasi
 - e. Gambar
10. Salah satu unsur dasar desain grafis yang menggunakan teknik arsir agar menghasilkan nuansa realistik adalah...
- a. Bentuk
 - b. Tekstur
 - c. Gradasi
 - d. Ruang
 - e. Warna
11. Kategori desain grafis berikut ini yang memuat desain buku, majalah, leaflet, dan publisitas sejenis adalah...
- a. Printing
 - b. Web desain
 - c. Percetakan
 - d. Desain visual
 - e. Desain produk
12. Pekerjaan dalam bidang komunikasi yang berhubungan dengan bidang grafika dan atau pada bidang dua dimensi dan statis adalah...
- a. Animasi
 - b. Desain grafis
 - c. Ilustrasi
 - d. Komunikasi grafis
 - e. Komunikasi visual
13. Dalam bidang kompetensi desain grafis, terdapat beberapa hal yang harus dikuasai sebagai prakondisi sebelum bekerja, dibawah ini yang bukan merupakan kompetensi desain grafis yaitu...
- a. Sikap kerja
 - b. Keterampilan
 - c. Emosi
 - d. Kreativitas
 - e. Pengetahuan
14. Sesuai tujuan pemasaran, yang harus diperhatikan adalah salah satunya prinsip komunikatif, yang bukan merupakan cara untuk membuat karya visual menjadi komunikatif yaitu...
- a. Visualisasi pendukung
 - b. Pelajari pesan yang akan disampaikan
 - c. Buat sederhana dan menarik
 - d. Buat detail dan kompleks
 - e. Pelajari kebiasaan sasaran/audience

15. Komponen desain grafis merupakan unsur pembentuk desain grafis itu sendiri. Berikut ini komponen yang menjadi dasar visual dalam desain grafis yaitu...
 - a. Titik, garis, ukuran, kompleksitas
 - b. Titik, bentuk, suara, ruang, warna
 - c. Titik, garis, bentuk, ruang, warna
 - d. Titik, garis, perspektif, warna, ilustrasi
 - e. Titik, ukuran, warna, garis, visual
16. Salah satu komponen desain grafis yang menjadi komponen paling mendasar dalam desain grafis yaitu...
 - a. Titik
 - b. Kurva
 - c. Ruang
 - d. Garis
 - e. Bentuk
17. Komponen dasar desain grafis yang merupakan bertemunya titik awal garis dengan titik akhir garis adalah pengertian dari...
 - a. Titik/dots/vekteks
 - b. Bentuk/raut/kurva
 - c. Ruang/space/massa
 - d. Garis/line
 - e. Terang-bayang/gradasi
18. Hasil penyusunan pengalaman visual dan emosional dengan memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain merupakan pengertian dari prinsip...
 - a. Keseimbangan (balance)
 - b. Perbandingan (proporsi)
 - c. Irama (rhythm)
 - d. Kesatuan (unity)
 - e. Komposisi (composition)
19. Upaya untuk memvisualisasikan gerak pada media yang statis agar terkesan bergerak atau dinamis adalah pengertian dari prinsip...
 - a. Keseimbangan (balance)
 - b. Perbandingan (proporsi)
 - c. Irama (rhythm)
 - d. Kesatuan (unity)
 - e. Komposisi (composition)
20. Pada prinsip desain grafis terdapat prinsip keseimbangan (balance), dalam ilmu dasar desain grafis, bentuk keseimbangan terbagi menjadi dua macam, yaitu...
 - a. Formal balance – Informal balance
 - b. Balance – Unbalance
 - c. Axial balance – Radial balance

- d. Symetris – Asimetris
 - e. Axial formal – Axial informal
21. Kelompok warna yang bukan merupakan hasil dari campuran warna lainnya disebut...
- a. Warna primer
 - b. Warna sekunder
 - c. Warna tersier
 - d. Warna netral
 - e. Warna umum
22. Dibawah ini yang merupakan jenis warna sekunder yaitu...
- a. Merah – kuning – biru
 - b. Merah – hijau – biru
 - c. Orange – hijau – ungu
 - d. Orange – hijau – biru
 - e. Kuning – hijau – biru
23. Dibawah ini yang merupakan jenis warna primer yaitu...
- a. Merah – kuning – biru
 - b. Merah – hijau – biru
 - c. Orange – hijau – ungu
 - d. Orange – hijau – biru
 - e. Kuning – hijau – biru
24. Setiap warna memiliki makna masing-masing, seperti yang terdapat pada logo klub sepak bola Arsenal, bendera merah-putih, dan logo lainnya, warna merah merupakan warna untuk melambangkan sifat...
- a. Dingin , pasif, melankoli, enerjik
 - b. Gembira, ramah, supel, berani
 - c. Cepat, enerjik, berani, bahaya
 - d. Dorongan, semangat, merdeka, hidup
 - e. Kekuatan, kemuliaan, kemegahan
25. Warna yang merupakan warna-warna yang berasal dari cahaya yang disebut spektrum merupakan warna...
- a. Persuasive
 - b. Subtractive
 - c. Division
 - d. Additive
 - e. Vision
26. Komponen bentuk pada desain grafis dibagi menjadi dua yaitu geometris dan organis. Berikut ini yang bukan merupakan bentuk geometris yaitu...
- a. Segitiga
 - b. Lingkaran
 - c. Trapesium
 - d. Jajargenjang
 - e. Lengkungan bebas

27. Dalam desain grafis bentuk organis biasanya digunakan untuk membuat berbagai bentuk yang fleksibel, kecuali...
 - a. Membuat pola wajah
 - b. Membuat garis lengkung
 - c. Membuat garis simetris
 - d. Membuat pola abstrak
 - e. Mengikuti pola suatu objek
28. Untuk membuat vektor kita perlu menggabungkan beberapa komponen desain grafis, komponen-komponen tersebut yaitu...
 - a. Garis, titik, foto
 - b. Garis, kurva, dan foto
 - c. Titik, foto, dan lingkaran
 - d. Garis, titik, dan lingkaran
 - e. Garis, foto, dan lingkaran
29. Salah satu kegunaan dari warna dalam membuat sebuah desain grafis yaitu, kecuali...
 - a. Untuk membuat desain agar terlihat menarik
 - b. Membuat sebuah desain yang berkarakter
 - c. Menunjukkan sebuah identitas
 - d. Sebagai pelengkap desain
 - e. Untuk menceritakan sebuah simbol
30. Desain grafis memiliki unsur pembentuk kemudian menghasilkan dua format gambar yang berbeda, format gambar yang terbentuk terbagi menjadi dua, yaitu...
 - a. Raster – bitmap
 - b. Grid – vektor
 - c. Raster – grid
 - d. Raster – vektor
 - e. Grid – bitmap

Lampiran 8 Validitas dan Reabilitas Butir Soal**VALIDITAS DAN RELIABILITAS BUTIR SOAL****Validitas****N = 18****r tabel = 0,349****Jumlah soal = 30 butir**

No Butir Soal	Korelasi	Signifikansi	Validitas
1	0,00	NAN	NAN
2	0,370	-	Valid
3	0,613	Sangat Signifikan	Valid
4	0,436	Signifikan	Valid
5	0,556	Sangat Signifikan	Valid
6	0,422	Signifikan	Valid
7	0,00	NAN	Tidak Valid
8	0,028	-	Tidak Valid
9	-0,028	-	Tidak Valid
10	0,449	Signifikan	Valid
11	0,253	-	Tidak Valid
12	0,00	NAN	Tidak Valid
13	0,453	Sangat Signifikan	Valid
14	0,495	Signifikan	Valid
15	-0,526	-	Tidak Valid
16	0,619	Sangat Signifikan	Valid
17	0,201	-	Tidak Valid
18	0,430	Sangat Signifikan	Valid
19	0,458	Sangat Signifikan	Valid
20	0,559	Sangat Signifikan	Valid

21	0,653	Sangat Signifikan	Valid
22	0,400	Signifikan	Valid
23	0,557	Sangat Signifikan	Valid
24	0,495	Sangat Signifikan	Valid
25	0,475	Sangat Signifikan	Valid
26	0,595	Sangat Signifikan	Valid
27	0,619	Sangat Signifikan	Valid
28	-0,242	-	Tidak Valid
29	0,201	-	Tidak Valid
30	0,118	-	Tidak Valid

Reliabilitas**Rata-rata = 10,28****Simpang Baku = 4,42****KorelasiXY = 0,61****Reliabilitas = 0,76****Kriteria = Tinggi**

No.Urut	No. Subyek	Skor Ganjil	Skor Genap	Skor Total
1	1	12	10	22
2	2	5	2	7
3	3	7	7	14
4	4	5	4	9
5	5	6	3	9
6	6	7	2	9
7	7	9	2	11
8	8	7	6	13
9	9	7	3	10
10	10	8	4	12
11	11	7	0	7
12	12	3	3	6
13	13	7	2	9
14	14	9	9	18
15	15	4	2	6
16	16	6	2	8
17	17	6	5	11
18	18	3	1	4

*Klasifikasi Reliabilitas (Arikunto, 2010, hal. 221)

Interval	Kategori
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,70	Cukup
0,71 – 0,90	Tinggi
0,91 – 1,00	Sangat Tinggi

Lampiran 9 Rekap Hasil Analisis Daya Pembeda dan Tingkat Kesukaran**Butir Soal****REKAP HASIL ANALISIS DAYA PEMBEDA DAN TINGKAT****KESUKARAN BUTIR SOAL**

No. Butir	Korelasi	Indeks Daya Beda (&)	Kriteria	Jumlah Betul	Tingkat Kesukaran (%)	Tafsiran Tingkat Kesukaran
1	NAN	0,00	Jelek	18	100,00	Sangat Mudah
2	0,370	40,00	Baik	11	61,11	Sedang
3	0,613	80,00	Sangat Baik	6	33,33	Sedang
4	0,436	20,00	Cukup	1	5,56	Sangat Sukar
5	0,556	80,00	Sangat baik	11	61,11	Sedang
6	0,422	20,00	Cukup	5	27,78	Sukar
7	NAN	0,00	Jelek	0	0,00	Sangat Sukar
8	0,028	20,00	Cukup	4	22,22	Sukar
9	-0,028	-20,00	Sangat Jelek	11	61,11	Sedang
10	0,449	60,00	Baik	10	55,56	Sedang
11	-0,253	-20,00	Sangat Jelek	4	22,22	Sukar
12	NAN	0,00	Jelek	0	0,00	Sangat Sukar
13	0,453	40,00	Baik	7	38,89	Sedang
14	0,459	60,00	Baik	4	22,22	Sukar
15	-0,526	-20,00	Sangat Jelek	14	77,78	Mudah

16	0,619	60,00	Baik	4	22,22	Sukar
17	0,201	0,00	Jelek	6	33,33	Sedang
18	0,430	40,00	Baik	2	11,11	Sangat Sukar
19	0,458	60,00	Baik	12	66,67	Sedang
20	0,559	60,00	Baik	7	38,89	Sedang
21	0,653	60,00	Baik	5	27,78	Sukar
22	0,400	20,00	Cukup	7	38,89	Sedang
23	0,557	40,00	Baik	4	22,22	Sukar
24	0,495	60,00	Baik	4	22,22	Sukar
25	0,475	60,00	Baik	10	55,56	Sedang
26	0,595	40,00	Baik	2	11,11	Sangat Sukar
27	0,619	60,00	Baik	4	22,22	Sukar
28	-0,242	-20,00	Sangat Jelek	1	5,56	Sangat Sukar
29	0,201	0,00	Jelek	6	33,33	Sedang
30	0,711	80,00	Sangat Baik	5	27,78	Sukar

*Klasifikasi Daya Pembeda

Interval	Kriteria	Nomor Butir Soal	Jumlah butir soal
$DP \leq 0,00$	Sangat jelek	9, 11, 15, 28	4
0,000 – 0,20	Jelek	1, 7, 12, 17, 29	5
0,20 – 0,40	Cukup	4, 6, 8, 22	4
0,40 – 0,70	Baik	2, 10, 13, 14, 16, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27	14
0,70 – 1,00	Sangat baik	3, 5, 30	3

Lampiran 10 Rekap Hasil Analisis Butir Soal**HASIL ANALISIS BUTIR SOAL**

No. Butir	Korelasi	Indeks Daya Beda (&)	Tafsiran Tingkat Kesukaran	Validitas	Kriteria Soal
1	NAN	0,00	Sanagt Mudah	Tidak Valid	Dibuang
2	0,370	40,00	Sedang	Valid	Dipakai
3	0,613	80,00	Sedang	Valid	Dipakai
4	0,436	20,00	Sangat Sukar	Valid	Dipakai
5	0,556	80,00	Sedang	Valid	Dipakai
6	0,422	20,00	Sukar	Valid	Dipakai
7	NAN	0,00	Sangat Sukar	Tidak Valid	Dibuang
8	0,028	20,00	Sukar	Tidak Vailid	Dibuang
9	-0,028	-20,00	Sedang	Tidak Valid	Dibuang
10	0,449	60,00	Sedang	Valid	Dipakai
11	-0,253	-20,00	Sukar	Tidak Valid	Dibuang
12	NAN	0,00	Sangat Sukar	Tidak Valid	Dibuang
13	0,453	40,00	Sedang	Valid	Dipakai
14	0,459	60,00	Sukar	Valid	Dipakai
15	-0,526	-20,00	Mudah	Tidak Valid	Dibuang
16	0,619	60,00	Sukar	Valid	Dipakai
17	0,201	0,00	Sedang	Valid	Dipakai
18	0,430	40,00	Sangat Sukar	Valid	Dipakai
19	0,458	60,00	Sedang	Valid	Dipakai
20	0,559	60,00	Sedang	Valid	Dipakai

21	0,653	60,00	Sukar	Valid	Dipakai
22	0,400	20,00	Sedang	Valid	Dipakai
23	0,557	40,00	Sukar	Valid	Dipakai
24	0,495	60,00	Sukar	Valid	Dipakai
25	0,475	60,00	Sedang	Valid	Dipakai
26	0,595	40,00	Sangat Sukar	Valid	Dipakai
27	0,619	60,00	Sukar	Valid	Dipakai
28	-0,242	-20,00	Samgat Sukar	Tidak Valid	Dibuang
29	0,201	0,00	Sedang	Tidak Valid	Dibuang
30	0,711	80,00	Sukar	Valid	Dipakai

Lampiran 11 Soal Pre-Test Materi Komponen dan Prinsip Desain Grafis

Nama :
No :
Kelas :

SOAL *PRE-TEST*

MATERI KOMPONEN DAN PRINSIP DESAIN GRAFIS

Tahun Pelajaran 2019/2020

PETUNJUK UMUM

1. Tulislah terlebih dahulu nama, nomor absen, dan kelas di dalam kolom yang telah tersedia.
 2. Bacalah soal yang Anda terima dengan baik dan kerjakan dengan teliti.
 3. Berikan tanda silang (X) pada huruf jawaban yang anda anggap benar.
 4. Apabila ada jawaban yang Anda anggap salah dan ingin memperbaiki, maka coretlah dengan dua garis mendatar pada jawaban yang Anda anggap salah, kemudian berilah tanda silang (X) pada jawaban yang Anda anggap benar.
 5. Periksa kembali pekerjaan Anda sebelum diserahkan pada pengawas beserta lembar soalnya.
 6. Berdoalah sebelum Anda mengerjakan.
 7. Selamat mengerjakan.
-

1. Unsur gambar yang terbentuk dari menarik satu titik ke titik yang lain adalah...
 - b. Garis
 - c. Titik
 - d. Bidang
 - e. Gambar
 - f. Tekstur
2. Berikut ini yang termasuk dalam unsur-unsur konseptual nirmana adalah...
 - a. Warna
 - b. Tekstur
 - c. Gempal
 - d. Ukuran
 - e. Bentuk

3. Titik disebut sebagai unsur seni yang paling sederhana karena...
 - a. Ukuran kecil
 - b. Bersifat sederhana
 - c. Memiliki banyak raut
 - d. Belum memiliki dimensi
 - e. Mudah dalam membuatnya
4. Terdapat beberapa prinsip-prinsip dalam desain grafis, berikut ini yang bukan merupakan prinsip-prinsip dari desain grafis yaitu...
 - a. Keseimbangan
 - b. Tekanan
 - c. Irama
 - d. Ritme
 - e. Kesatuan
5. Ilmu yang mempelajari mengenai tata letak dan susunan huruf adalah...
 - a. Fonetik
 - b. Tipografi
 - c. Ilustrasi
 - d. Multimedia
 - e. Desain grafis
6. Salah satu unsur dasar desain grafis yang menggunakan teknik arsir agar menghasilkan nuansa realistik adalah...
 - a. Bentuk
 - b. Tekstur
 - c. Gradasi
 - d. Ruang
 - e. Warna
7. Dalam bidang kompetensi desain grafis, terdapat beberapa hal yang harus dikuasai sebagai prakondisi sebelum bekerja, dibawah ini yang bukan merupakan kompetensi desain grafis yaitu...
 - a. Sikap kerja
 - b. Keterampilan
 - c. Emosi
 - d. Kreativitas
 - e. Pengetahuan
8. Sesuai tujuan pemasaran, yang harus diperhatikan adalah salah satunya prinsip komunikatif, yang bukan merupakan cara untuk membuat karya visual menjadi komunikatif yaitu...
 - a. Visualisasi pendukung
 - b. Pelajari pesan yang akan disampaikan

- c. Buat sederhana dan menarik
 - d. Buat detail dan kompleks
 - e. Pelajari kebiasaan sasaran/audience
9. Salah satu komponen desain grafis yang menjadi komponen paling mendasar dalam desain grafis yaitu...
- a. Titik
 - b. Kurva
 - c. Ruang
 - d. Garis
 - e. Bentuk
10. Hasil penyusunan pengalaman visual dan emosional dengan memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain merupakan pengertian dari prinsip...
- a. Keseimbangan (balance)
 - b. Perbandingan (proporsi)
 - c. Irama (rhythm)
 - d. Kesatuan (unity)
 - e. Komposisi (composition)
11. Upaya untuk memvisualisasikan gerak pada media yang statis agar terkesan bergerak atau dinamis adalah pengertian dari prinsip...
- a. Keseimbangan (balance)
 - b. Perbandingan (proporsi)
 - c. Irama (rhythm)
 - d. Kesatuan (unity)
 - e. Komposisi (composition)
12. Pada prinsip desain grafis terdapat prinsip keseimbangan (balance), dalam ilmu dasar desain grafis, bentuk keseimbangan terbagi menjadi dua macam, yaitu...
- a. Formal balance – Informal balance
 - b. Balance – Unbalance
 - c. Axial balance – Radial balance
 - d. Symetris – Asimetris
 - e. Axial formal – Axial informal
13. Kelompok warna yang bukan merupakan hasil dari campuran warna lainnya disebut...
- a. Warna primer
 - b. Warna sekunder
 - c. Warna tersier
 - d. Warna netral
 - e. Warna umum

14. Dibawah ini yang merupakan jenis warna sekunder yaitu...
 - a. Merah – kuning – biru
 - b. Merah – hijau – biru
 - c. Orange – hijau – ungu
 - d. Orange – hijau – biru
 - e. Kuning – hijau – biru
15. Dibawah ini yang merupakan jenis warna primer yaitu...
 - g. Merah – kuning – biru
 - h. Merah – hijau – biru
 - i. Orange – hijau – ungu
 - j. Orange – hijau – biru
 - k. Kuning – hijau – biru
16. Setiap warna memiliki makna masing-masing, seperti yang terdapat pada logo klub sepak bola Arsenal, bendera merah-putih, dan logo lainnya, warna merah merupakan warna untuk melambangkan sifat...
 - a. Dingin , pasif, melankoli, enerjik
 - b. Gembira, ramah, supel, berani
 - c. Cepat, enerjik, berani, bahaya
 - d. Dorongan, semangat, merdeka, hidup
 - e. Kekuatan, kemuliaan, kemegahan
17. Warna yang merupakan warna-warna yang berasal dari cahaya yang disebut spektrum merupakan warna...
 - a. Persuasive
 - b. Subtractive
 - c. Division
 - d. Additive
 - e. Vision
18. Komponen bentuk pada desain grafis dibagi menjadi dua yaitu geometris dan organis. Berikut ini yang bukan merupakan bentuk geometris yaitu...
 - a. Segitiga
 - b. Lingkaran
 - c. Trapesium
 - d. Jajargenjang
 - e. Lengkungan bebas
19. Dalam desain grafis bentuk organis biasanya digunakan untuk membuat berbagai bentuk yang fleksibel, kecuali...
 - a. Membuat pola wajah
 - b. Membuat garis lengkung
 - c. Membuat garis simetris
 - d. Membuat pola abstrak

- e. Mengikuti pola suatu objek
20. Desain grafis memiliki unsur pembentuk kemudian menghasilkan dua format gambar yang berbeda, format gambar yang terbentuk terbagi menjadi dua, yaitu...
- a. Raster – bitmap
 - b. Grid – vektor
 - c. Raster – grid
 - d. Raster – vektor
 - e. Grid - bitmap

KUNCI JAWABAN SOAL PENELITIAN PRE-TEST

Mata pelajaran : Dasar Desain Grafis (DDG)

Materi pokok : Komponen dan Prinsip Desain Grafis

Kelas/semester : X/1

Bentuk soal : Pilihan ganda

Jumlah soal : 20 butir

Kunci Jawaban :

No	Jawaban	No	Jawaban
1	A	11	C
2	E	12	A
3	E	13	A
4	B	14	C
5	B	15	A
6	C	16	C
7	C	17	D
8	D	18	E
9	A	19	C
10	E	20	D

Lampiran 12 Soal Post-Test Materi Komponen dan Prinsip Desain Grafis

Nama :
No :
Kelas :

SOAL POST-TEST

MATERI KOMPONEN DAN PRINSIP DESAIN GRAFIS

Tahun Pelajaran 2019/2020

PETUNJUK UMUM

1. Tulislah terlebih dahulu nama, nomor absen, dan kelas di dalam kolom yang telah tersedia.
 2. Bacalah soal yang Anda terima dengan baik dan kerjakan dengan teliti.
 3. Berikan tanda silang (X) pada huruf jawaban yang anda anggap benar.
 4. Apabila ada jawaban yang Anda anggap salah dan ingin memperbaiki, maka coretlah dengan dua garis mendatar pada jawaban yang Anda anggap salah, kemudian berilah tanda silang (X) pada jawaban yang Anda anggap benar.
 5. Periksa kembali pekerjaan Anda sebelum diserahkan pada pengawas beserta lembar soalnya.
 6. Berdoalah sebelum Anda mengerjakan.
 7. Selamat mengerjakan.
-

1. Terdapat beberapa prinsip-prinsip dalam desain grafis, berikut ini yang bukan merupakan prinsip-prinsip dari desain grafis yaitu...
 - a. Keseimbangan
 - b. Tekanan
 - c. Irama
 - d. Ritme
 - e. Kesatuan
2. Hasil penyusunan pengalaman visual dan emosional dengan memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain merupakan pengertian dari prinsip...
 - a. Keseimbangan (balance)
 - b. Perbandingan (proporsi)
 - c. Irama (rhythm)
 - d. Kesatuan (unity)
 - e. Komposisi (composition)

3. Ilmu yang mempelajari mengenai tata letak dan susunan huruf adalah...
 - a. Fonetik
 - b. Tipografi
 - c. Ilustrasi
 - d. Multimedia
 - e. Desain grafis
4. Titik disebut sebagai unsur seni yang paling sederhana karena...
 - a. Ukuran kecil
 - b. Bersifat sederhana
 - c. Memiliki banyak raut
 - d. Belum memiliki dimensi
 - e. Mudah dalam membuatnya
5. Unsur gambar yang terbentuk dari menarik satu titik ke titik yang lain adalah...
 - a. Garis
 - b. Titik
 - c. Bidang
 - d. Gambar
 - e. Tekstur
6. Salah satu komponen desain grafis yang menjadi komponen paling mendasar dalam desain grafis yaitu...
 - a. Titik
 - b. Kurva
 - c. Ruang
 - d. Garis
 - e. Bentuk
7. Dalam bidang kompetensi desain grafis, terdapat beberapa hal yang harus dikuasai sebagai prakondisi sebelum bekerja, dibawah ini yang bukan merupakan kompetensi desain grafis yaitu...
 - a. Sikap kerja
 - b. Keterampilan
 - c. Emosi
 - d. Kreativitas
 - e. Pengetahuan
8. Upaya untuk memvisualisasikan gerak pada media yang statis agar terkesan bergerak atau dinamis adalah pengertian dari prinsip...
 - a. Keseimbangan (balance)
 - b. Perbandingan (proporsi)
 - c. Irama (rhythm)
 - d. Kesatuan (unity)

- e. Komposisi (composition)
9. Pada prinsip desain grafis terdapat prinsip keseimbangan (balance), dalam ilmu dasar desain grafis, bentuk keseimbangan terbagi menjadi dua macam, yaitu...
 - a. Formal balance – Informal balance
 - b. Balance – Unbalance
 - c. Axial balance – Radial balance
 - d. Symetris – Asimetris
 - e. Axial formal – Axial informal
10. Warna yang merupakan warna-warna yang berasal dari cahaya yang disebut spektrum merupakan warna...
 - a. Persuasive
 - b. Subtractive
 - c. Division
 - d. Additive
 - e. Vision
11. Dibawah ini yang merupakan jenis warna sekunder yaitu...
 - a. Merah – kuning – biru
 - b. Merah – hijau – biru
 - c. Orange – hijau – ungu
 - d. Orange – hijau – biru
 - e. Kuning – hijau – biru
12. Setiap warna memiliki makna masing-masing, seperti yang terdapat pada logo klub sepak bola Arsenal, bendera merah-putih, dan logo lainnya, warna merah merupakan warna untuk melambangkan sifat...
 - a. Dingin , pasif, melankoli, enerjik
 - b. Gembira, ramah, supel, berani
 - c. Cepat, enerjik, berani, bahaya
 - d. Dorongan, semangat, merdeka, hidup
 - e. Kekuatan, kemuliaan, kemegahan
13. Desain grafis memiliki unsur pembentuk kemudian menghasilkan dua format gambar yang berbeda, format gambar yang terbentuk terbagi menjadi dua, yaitu...
 - a. Raster – bitmap
 - b. Grid – vektor

- c. Raster – grid
 - d. Raster – vektor
 - e. Grid - bitmap
14. Komponen bentuk pada desain grafis dibagi menjadi dua yaitu geometris dan organis. Berikut ini yang bukan merupakan bentuk geometris yaitu...
- a. Segitiga
 - b. Lingkaran
 - c. Trapesium
 - d. Jajargenjang
 - e. Lengkungan bebas
15. Dalam desain grafis bentuk organis biasanya digunakan untuk membuat berbagai bentuk yang fleksibel, kecuali...
- a. Membuat pola wajah
 - b. Membuat garis lengkung
 - c. Membuat garis simetris
 - d. Membuat pola abstrak
 - e. Mengikuti pola suatu objek
16. Dibawah ini yang merupakan jenis warna primer yaitu...
- a. Merah – kuning – biru
 - b. Merah – hijau – biru
 - c. Orange – hijau – ungu
 - d. Orange – hijau – biru
 - e. Kuning – hijau – biru
17. Dibawah ini yang merupakan jenis warna sekunder yaitu...
- a. Merah – kuning – biru
 - b. Merah – hijau – biru
 - c. Orange – hijau – ungu
 - d. Orange – hijau – biru
 - e. Kuning – hijau – biru
18. Kelompok warna yang bukan merupakan hasil dari campuran warna lainnya disebut...
- a. Warna primer

- b. Warna sekunder
 - c. Warna tersier
 - d. Warna netral
 - e. Warna umum
19. Salah satu unsur dasar desain grafis yang menggunakan teknik arsir agar menghasilkan nuansa realistik adalah...
- a. Bentuk
 - b. Tekstur
 - c. Gradasi
 - d. Ruang
 - e. Warna
20. Sesuai tujuan pemasaran, yang harus diperhatikan adalah salah satunya prinsip komunikatif, yang bukan merupakan cara untuk membuat karya visual menjadi komunikatif yaitu...
- a. Visualisasi pendukung
 - b. Pelajari pesan yang akan disampaikan
 - c. Buat sederhana dan menarik
 - d. Buat detail dan kompleks
 - e. Pelajari kebiasaan sasaran/audience

KUNCI JAWABAN SOAL PENELITIAN POST-TEST

Mata pelajaran : Dasar Desain Grafis (DDG)

Materi pokok : Komponen dan Prinsip Desain Grafis

Kelas/semester : X/1

Bentuk soal : Pilihan ganda

Jumlah soal : 20 butir

Kunci Jawaban :

No	Jawaban	No	Jawaban
1	B	11	C
2	E	12	C
3	B	13	D
4	E	14	E
5	A	15	C
6	A	16	A
7	C	17	C
8	C	18	A
9	A	19	C
10	D	20	D

Lampiran 13 Foto Penelitian Hari Ke-1









Lampiran 14 Foto Penelitian Hari Ke-2







Lampiran 15 Panduan penerapan metode ICM

PANDUAN PENERAPAN METODE INDEX CARD MATCH (ICM) UNTUK MATERI DASAR-DASAR DESAIN GRAFIS

1. Metode Index Card Match (ICM)

Metode Index Card Match dikenal juga dengan istilah “mencari pasangan kartu”. Metode ini berpotensi membuat siswa senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Unsur permainan yang terkandung dalam metode ini tentunya membuat pembelajaran tidak membosankan (Astining Rahayu, 2013).

Metode pembelajaran *Index Card Match* ini merupakan salah satu metode pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar aktif dan bertujuan agar peserta didik memiliki jiwa kemandirian dalam proses belajar di kelas, penuh tanggung jawab, serta dapat menumbuhkan daya kreativitas peserta didik dalam belajar di kelas. Tipe pembelajaran *Index Card Match* ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingatkan kembali apa yang telah dipelajari oleh peserta didik dan sekaligus menguji pengetahuan dan kemampuan peserta didik dengan menggunakan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan soal atau jawaban sambil belajar mengenal suatu konsep atau materi dalam suasana yang menyenangkan.

Metode pembelajaran *Index Card Match* ini merupakan suatu metode pembelajaran yang biasa dibilang cukup menyenangkan yang dapat digunakan untuk mengulang suatu materi pelajaran yang telah diberikan oleh guru sebelumnya. Akan tetapi, materi baru pun masih tetap

bisa digunakan dengan catatan peserta didik sudah diberikan tugas untuk mempelajari materi yang akan diajarkan terlebih dahulu sehingga peserta didik sudah memiliki bekal pengetahuan sebelum memulai proses pembelajaran. Dengan metode pembelajaran *Index Card Match*, peserta didik dapat belajar secara aktif dan memiliki jiwa mandiri, walaupun dilakukan dengan cara bermain, metode pembelajaran *Index Card Match* dapat merangsang peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar secara tanggung jawab dan disiplin sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa metode pembelajaran *Index Card Match* merupakan suatu cara atau alat pembelajaran aktif dan menyenangkan yang dapat digunakan untuk mengulang atau meninjau kembali materi pelajaran yang telah diajarkan serta mampu merangsang peserta didik agar mampu melakukan aktivitas belajar yang tanggung jawab dan disiplin.

2. Kelebihan dan Kekurangan Metode Index Card Match (ICM)

Metode pembelajaran *Index Card Match* merupakan salah satu alternatif dari sekian banyak metode pembelajaran yang dapat digunakan sebagai inovasi dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Namun metode *Index Card Match* ini berbeda dengan metode-metode lainnya, dimana dalam metode ini siswa akan diajak untuk mengulang kembali materi yang sudah diberikan oleh guru dengan cara bermain mencari pasangan kartu. Meskipun demikian metode ini tetap memiliki kelebihan dan kekurangan sama seperti metode pembelajaran lainnya.

Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh metode pembelajaran *Index Card Match* menurut Handayani (2009: 1) yang menyatakan kelemahan dan kelebihan dari metode pembelajaran *Index Card Match* sebagai berikut:

3) Kelebihan metode pembelajaran *Index Card Match*

- g) Menumbuhkan kegembiraan dalam proses pembelajaran.
- h) Materi pembelajaran yang disampaikan dapat lebih menarik perhatian peserta didik.
- i) Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
- j) Mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik mencapai taraf ketuntasan belajar.
- k) Penilaian dapat dilakukan Bersama pengamat/observer dan pemain (peserta didik).
- l) Terjadi proses diskusi dan presentasi dapat menguatkan topik/konsep yang hendak diulang maupun topik yang baru.

4) Kelemahan metode pembelajaran *Index Card Match* (ICM)

- f) Membutuhkan waktu yang lama bagi peserta didik untuk menyelesaikan tugas dan presentasi.
- g) Guru harus membuat persiapan yang matang dengan waktu yang lebih lama.
- h) Menurut sifat tertentu dari peserta didik untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.

- i) Suasana kelas menjadi “gaduh” sehingga dapat mengganggu kelas lain.
- j) Kurang efektif apabila satu kelas peserta didiknya banyak (gemuk).

Tidak hanya itu, dalam metode pembelajaran ini sangat membutuhkan kerja sama antara dua peserta didik, mereka harus mencari pasangannya dengan teliti. Jadi, di dalam suatu metode pembelajaran pastilah memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Oleh karena itu, sebelum menerapkan suatu metode pembelajaran alangkah baiknya perhatikan terlebih dahulu kelebihan dan kelemahan yang dimiliki oleh metode tersebut, termasuk metode pembelajaran Index Card Match ini. Jika dirasa sudah cocok baru terapkan metode tersebut secara maksimal supaya kegiatan pembelajaran yang berlangsung dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

3. Cara Membuat Kartu *Index Card Match*

Sebelum menerapkan metode pembelajaran *index card match* ini, tentunya hal pertama yang harus dipersiapkan adalah kartu. Kartu ini sangat penting sekali peranannya untuk menunjang keberhasilan pelaksanaan metode ICM dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam pembuatan kartu ini harus benar-benar diperhatikan dan buat semenarik mungkin agar kartu dapat digunakan secara maksimal dan efisien. Dalam pembuatan kartu ini sendiri terbagi menjadi dua cara, yaitu dengan cara manual dan digital.

1) Cara Manual

Cara ini bisa dibilang simple dan tidak membutuhkan banyak waktu untuk membuatnya. Cara untuk membuat kartu secara manual ini sangat simple dan mudah, berikut adalah cara membuat kartu ICM dengan manual:

- a. Siapkan kertas, pulpen/spidol, dan gunting.
- b. Potong kertas (ukuran bebas sesuai kebutuhan) sejumlah siswa yang ada, jika siswa berjumlah 20 orang maka buat 20 potongan kertas.
- c. Kemudian 20 kertas tersebut dikelompokkan menjadi dua bagian dengan 10 kertas untuk diisi soal dan 10 kertas berikutnya untuk diisi jawaban.
- d. Setelah 10 kertas sudah diisi dengan soal dan 10 kertas berikutnya sudah diisi dengan jawaban, maka kartu *index card match* siap untuk digunakan.

2) Cara Digital

Cara digital ini merupakan inovasi dalam pembuatan kartu *index card match*. Dalam pembuatan kartu dengan cara digital ini diperlukan beberapa tahapan. Berikut, adalah cara membuat kartu ICM dengan digital:

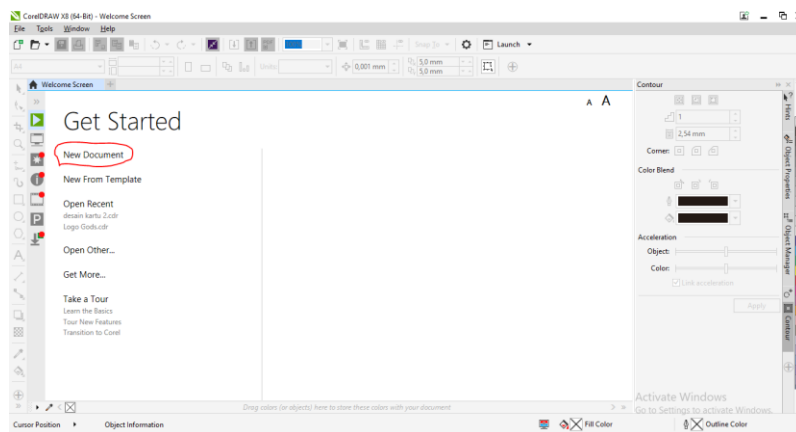
- a. Pertama siapkan laptop atau Komputer yang sudah terinstal salah satu aplikasi desain grafis seperti CorelDraw, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dsb ((disini saya merekomendasikan

menggunakan CoreDraw karena lebih mudah digunakan bagi pemula)

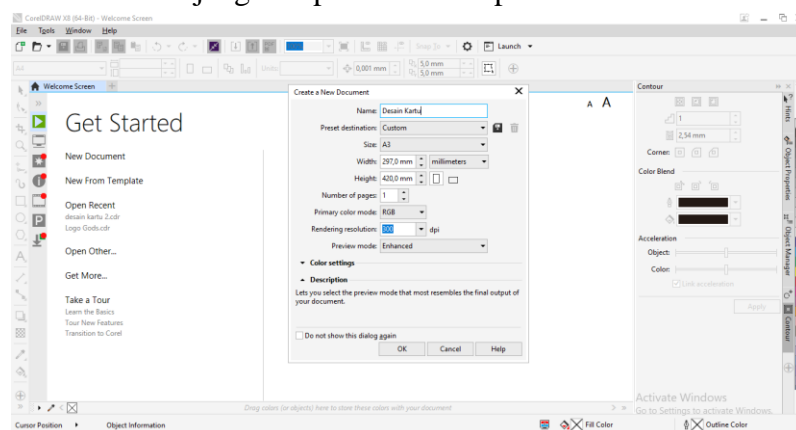


Gambar 1.1 Contoh logo CoreDraw X8

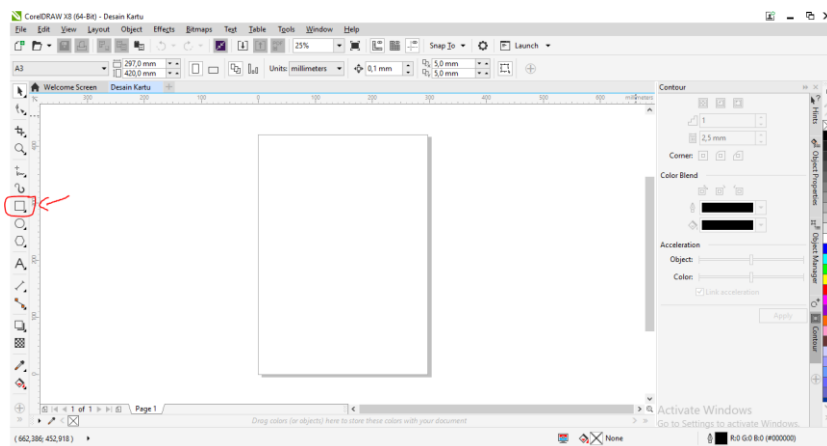
- b. Kemudian buka aplikasi desain grafis tersebut (disini saya menggunakan CoreDraw).
- c. Setelah aplikasi terbuka buat lembar kerja baru atau pilih New Document



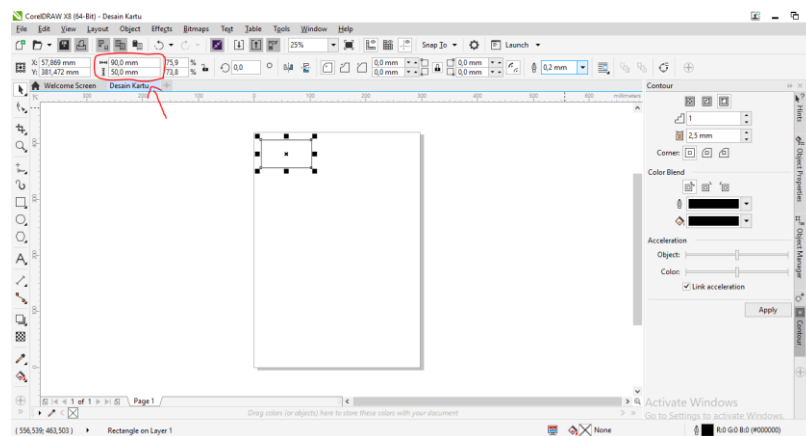
- d. Setting lembar kerja baru tersebut dengan ukuran kanvas atau kertas A3 dan jangan lupa beri nama pada dokumen.



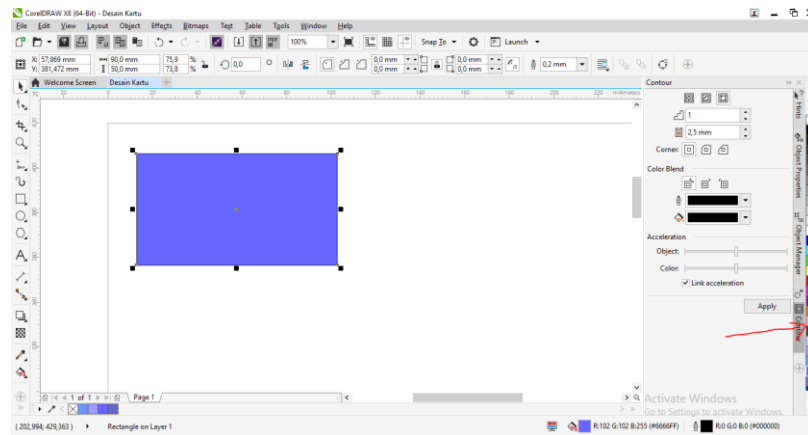
- e. Jika sudah selesai mengatur lembar kerja, kemudian mulai membuat objek dengan menggunakan Rectangle Tool yang ada pada sebelah kiri lembar kerja.



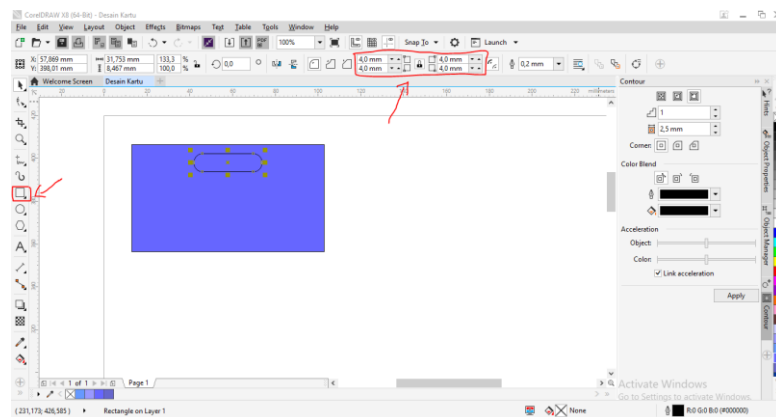
- f. Kemudian atur ukuran rectangle yang sudah kita buat menjadi 90,0mm x 50,0mm dengan cara mengubah angka pada Object Size yang ada pada atas lembar kerja.



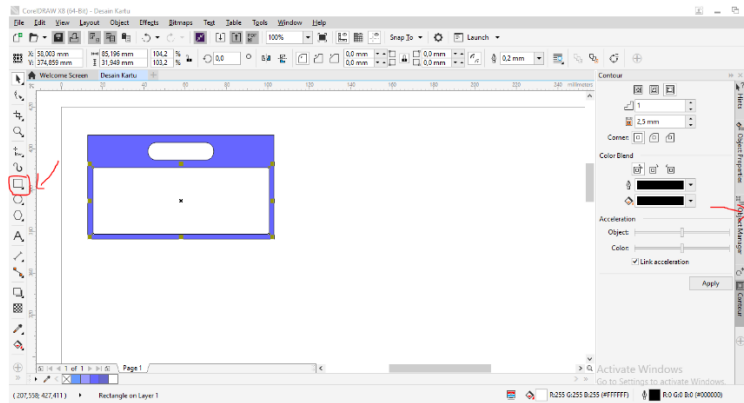
- g. Lalu beri warna pada rectangle yang telah kita buat sesuai yang kita inginkan dengan menggunakan pallet warna yang ada pada sebelah kanan lembar kerja.



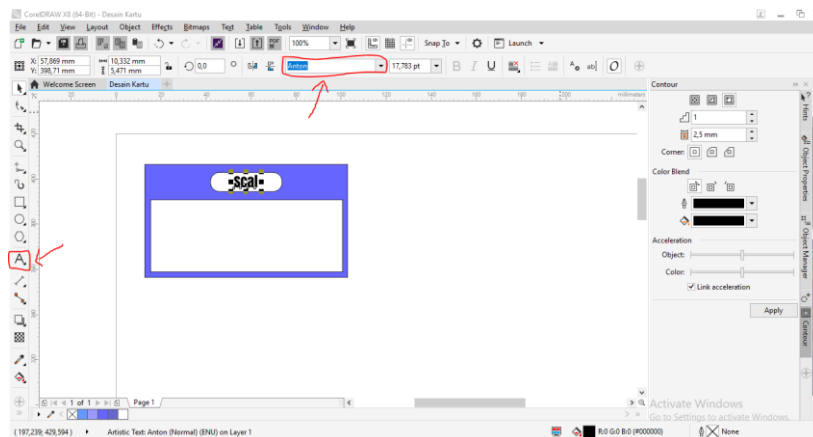
- h. Buat objek baru lagi dengan menggunakan Rectangle Tool dan kemudian atur kelengkungan sudutnya menjadi 4,0mm dengan cara mengganti angka pada Corner Radius yang ada pada atas lembar kerja.



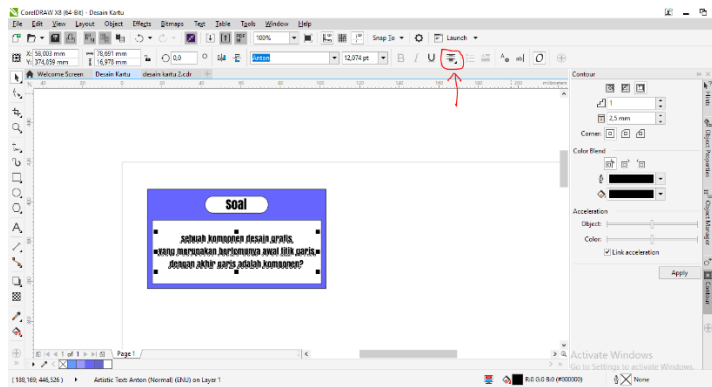
- i. Kemudian buat objek rectangle lagi dan kemudian beri warna dengan cara sama seperti yang telah dijelaskan di atas.



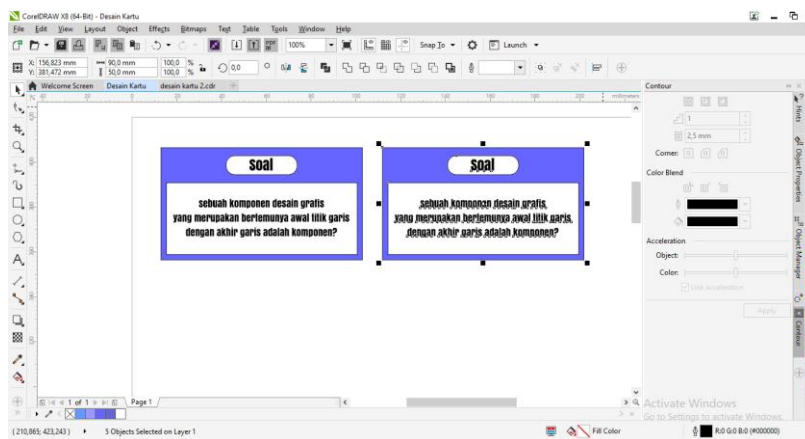
- j. Setelah semua objek dibuat, kemudian beri teks “Soal” pada objek yang telah kita buat tadi dengan cara klik Text Tool yang ada pada sebelah kiri lembar kerja.



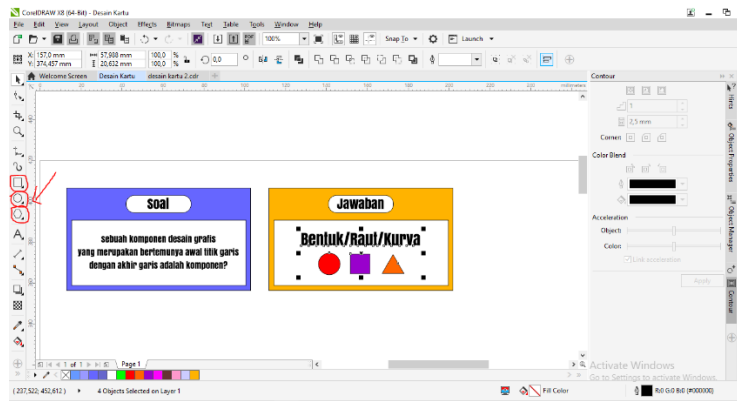
- k. Lalu masukan soal yang akan kita gunakan pada objek rectangle yang telah kita buat tadi dengan cara yang sama dengan di atas, yaitu dengan cara klik Text Tool yang ada pada sebelah kiri lembar kerja.



1. Kemudian Copy Paste semua objek yang sudah kita buat tadi dengan cara seleksi semua objek kemudian tekan Ctrl pada keyboard lalu tekan klik kiri pada mouse dan seret ke arah kanan kemudian klik Copy Here.



- m. Jika semua objek sudah kita copy, kemudian ubah warna sesuai keinginan kita dan ubah juga teks "Soal" menjadi "Jawaban" lalu ubah juga soal yang ada pada objek copyan tadi menjadi jawaban yang sesuai dengan soal yang telah kita buat. Kita juga bisa menambahkan beberapa objek jika kita ingin menambahkannya seperti pada gambar dibawah ini.



- n. Jika dirasa sudah cukup jangan lupa disave dengan cara tekan Ctrl + S pada keyboard.
- o. Jika kita ingin melihat preview hasil yang telah dibuat tadi, cukup klik File – Export – Pilih folder penyimpanan – atur format menjadi JPEG atau PNG – klik Export/Oke.



4. Langkah-langkah Penggunaan Metode *Index Card Match* (ICM)

Penerapan metode *index card match* dalam sebuah proses pembelajaran terbagi menjadi beberapa Langkah atau tahapan. Berikut ini adalah langkah-langkah atau tahapan penerapan metode *index card match* dalam sebuah proses pembelajaran.

- 1) Sebelum memulai aktifitas, guru menjelaskan terlebih dahulu materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran kali ini secara singkat dan jelas.

- 2) Setelah itu siapkan kartu yang berisikan soal dan jawaban sejumlah siswa yang ada di dalam kelas.



Gambar 1.1 Contoh Kartu *Index Card Match* (ICM)

- 3) Siswa dibagi menjadi dua kelompok besar, dimana kelompok satu mendapat kartu soal dan kelompok dua mendapat kartu jawaban.
- 4) Bagi kartu yang berisikan soal dan jawaban secara acak kepada setiap siswa sesuai dengan kelompok yang didapat oleh siswa (bila siswa berada dalam kelompok satu maka siswa tersebut memperoleh kartu berisi soal, begitu sebaliknya bila siswa berada dalam kelompok dua maka siswa tersebut memperoleh kartu berisi jawaban).
- 5) Setelah semua kartu dibagi, kemudian jelaskan kepada siswa bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan dengan cara berpasangan dan siswa yang memegang kartu berisi soal harus mencari pasangannya pada siswa yang memegang kartu berisi jawaban.
- 6) Minta satu persatu siswa yang memegang kartu berisi soal untuk menemukan pasangan mereka dengan cara bergantian (agar suasana tidak gaduh) dan beri waktu sekitar 1-2 menit untuk mencari pasangan mereka.

- 7) Jika sudah menemukan pasangannya, minta setiap pasangan untuk duduk bersebelahan dan jangan memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada siswa yang lain.
- 8) Setelah semua siswa sudah menemukan pasangan masing-masing dan duduk bersebelahan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada pasangan-pasangan yang lain.
- 9) Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Penggunaan metode ini tentunya sangat memerlukan sebuah manajemen waktu yang tepat. Guru harus mampu mempersiapkan soal yang bervariasi dan menarik. Dalam penerapan metode ini tentunya juga terdapat sebuah kendala yang dimana ketika jumlah siswa yang ada tidak genap atau berjumlah ganjil. Meskipun demikian, metode Index Card Match ini tetap dapat diterapkan dengan adanya modifikasi dan penyesuaian dengan jumlah siswa dan materi pelajaran yang ada.