

**Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Broken Triangle*
Berbantuan Media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Desain Grafis
Di SMK Darul Ihsan Aceh Besar**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

DINDA MARZALENA

NIM0170212007

**Bidang Peminatan : Teknik Komputer dan Jaringan
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY FAKULTAS TARBIYAH DAN
KEGURUAN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
2022 M/ 1444 H**

**Efektivitas Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Broken Triangle*
Berbantuan Media Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd)
Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Desain Grafis
Di SMK Darul Ihsan Aceh Besar**

Oleh :

DINDA MARZALENA

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi**

NIM. 170212007

Bidang Peminatan : Teknik Komputer Jaringan

Disetujui Oleh

Pembimbing 1

Pembimbing 2



Dr. Yusran, S.Pd., M.Pd
NIP. 197106261997021003



Raihan Islamadina, S.T.,M,T
NIP. 198901312020122011

جامعة الرانير

A R - R A N I R

**Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Broken Triangle
Berbantuan Media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Desain Grafis
Di SMK Darul Ihsan Aceh Besar**

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus serta diterima sebagai
salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam Pendidikan Teknologi Informasi
Pada:

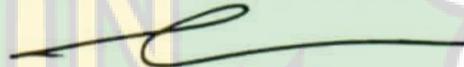
Jum'at, 16 Desember 2021
22 Jumadil Awal 1444 H

Darussalam -- Banda Aceh

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,

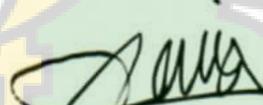
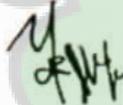


Dr. Yusran, S.Pd., M.Pd
NIP. 197106261997021003

Muhajir, SST
NUK. 20180111031019921083

Penguji 1,

Penguji 2,



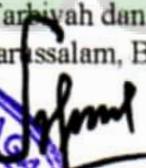
Raihan Islamadina, S.T., M.T
NIP. 198901312020122011

Aulia Svarif Aziz, S.Kom., M.Sc
NIP. 199305212022031001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh




Prof. Safrul Malik, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dinda Marzalena

NIM : 170212007

Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Efektivitas Mode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Broken Triangle* Berbantuan Media Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Desain Grafis Di Smk Darul Ihsan Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 16 Desember 2022

Yang menyatakan



DINDA MARZALENA
NIM. 170212007

ABSTRAK

Nama : Dinda Marzalena

NIM : 170212007

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi

Judul : Efektivitas Mode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Broken Triangle* Berbantuan Media Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Desain Grafis Di Smk Darul Ihsan Aceh Besar

Pembimbing I : Dr. Yusran, S.Pd., M.Pd

Pembimbing II : Raihan Islamadina, S.T.,M,T

Kata Kunci : *Kooperatif, Broken Triangle, LKPD, Keaktifan Belajar Dan Hasil Belajar*

Kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Desain Grafis di SMK Darul Ihsan masih terlihat kurang efektif, dikarenakan guru masih menerapkan pembelajaran biasa sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang aktif dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektivan model pembelajaran *Broken Triangle* berbantuan LKPD terhadap keaktifan dan hasil belajar Desain Grafis di SMK Darul Ihsan Aceh Besar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitiannya PTK, sampel yang di ambil sebanyak 27 orang kelas X. teknik pengumpulan data menggunakan Observasi dan Tes dengan menggunakan rumus menghitung rata-rata dan distribusi prekuensi. Hasil penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus, dimana siklus pertama keaktifan siswa mencapai 63% dan hasil belajar mencapai 33% sedangkan siklus ke 2 meningkat dengan keaktifan siswa mencapai 88% dan hasil belajarnya mencapai 81,4%. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Broken Triangle* berbantuan LKPD ini efektif digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Desain Grafis di SMK Darul Ihsan Aceh Besar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat Nya sehingga Skripsi ini dapat tersusun sampai dengan selesai. Tidak lupa kami mengucapkan terimakasih terhadap bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik pikiran maupun materinya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Teristimewa kepada Ayahanda tercinta Zainal AR dan Ibunda tercinta Mega Surya yang telah menyemangati dan mendukung penulis serta memberikan dorongan dengan caranya sendiri baik secara material maupun non material sehingga doa dan harapannya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Penulis juga berterima kasih kepada adik kandung Delvan Surya Putra dan Duratul Hikmah yang telah memberi semangat dalam penulisan tugas akhir ini di setiap waktu.
2. Ibu Mira Maisura, M.S selaku ketua prodi Pendidikan Teknologi Informasi dan Bapak Ridwan, M.T selaku sekretaris prodi Pendidikan Teknologi Informasi.
3. Bapak Dr. Yusran, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing pertama yang meluangkan waktu dan bersedia membimbing dan memberikan motivasi kepada penulis dari awal pembuatan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Raihan Islamadina, S.T., M.T selaku pembimbing kedua yang telah mengarahkan, memberikan saran dan membimbing sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan skripsi ini sesuai dengan tujuan.

5. Guru SMK Darul Ihsan yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian tugas akhir ini.
6. Sahabat Riza Umami, Monti Karmita B, Novi sara, dan Pocut Hasratul yang telah memberi semangat, membantu dan telah berjuang bersama-sama.
7. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah berjuang bersama dan saling memberikan dukungan satu sama lain dalam proses pembelajaran sampai penulisan skripsi. Serta Semua pihak yang telah terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyusunan skripsi ini.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan Skripsi ini sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan Skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga Skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan. Semoga Allah SWT meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan Rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin ya rabbal ‘alamin.

Banda Aceh, 16 Desember 2022

Penulis,

Dinda Marzalena

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

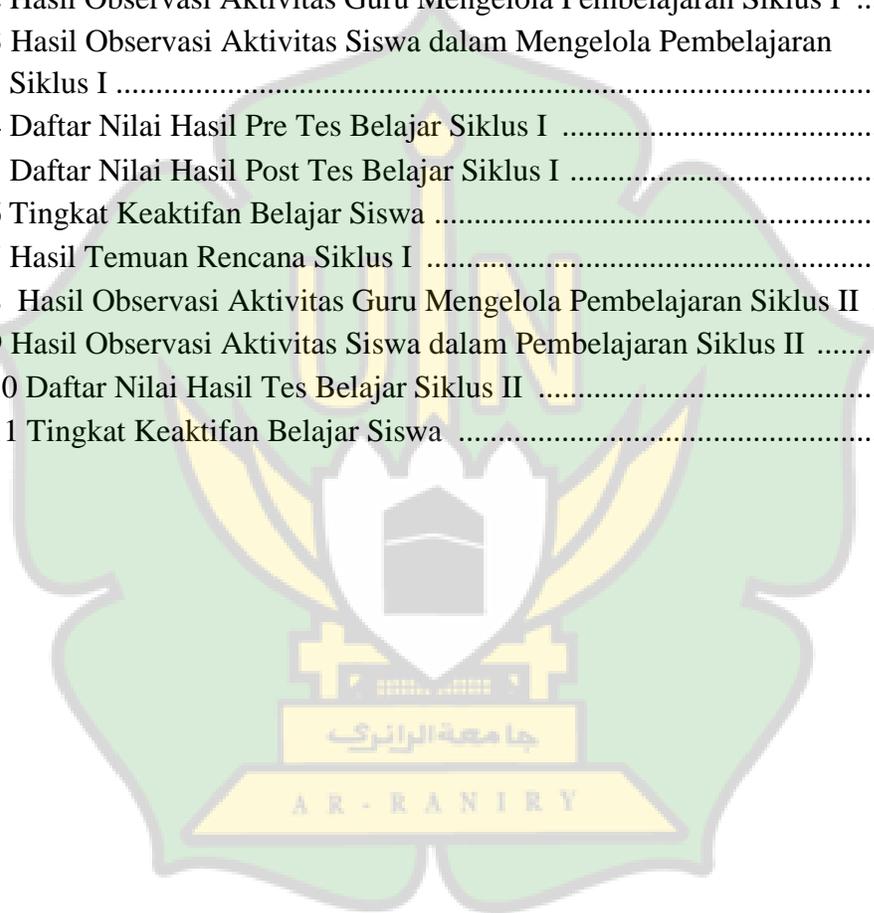
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Batasan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORETIS	7
2.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran	9
2.2 Model Pembelajaran Kooperatif	10
2.3 <i>Broken Triangle</i> (Pecahan Segitiga)	11
2.3.1 Pengertian Broken Triangle	11
2.3.2 Langkah - Langkah <i>Broken Triangle</i>	12
2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan	13
2.4 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	14
2.4.1 Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	14
2.4.2 Fungsi dan Tujuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	14
2.5 Microsoft Power Point	15
2.6 Keaktifan Belajar Siswa.....	16
2.6.1 Pengertian Keaktifan Belajar Siswa.....	16
2.6.2 Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa	16

2.6.3 Indikator Keaktifan Belajar Siswa	17
2.7 Hasil Belajar.....	18
2.7.1 Pengertian Hasil Belajar.....	18
2.7.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	19
2.8 Penelitian Terdahulu	21
2.9 Kerangka Berpikir.....	25
2.10 Hipotesis.....	25
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	27
3.1 Rancangan Penelitian	27
3.2 Tempat Penelitian.....	31
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	32
3.3.1 Populasi.....	32
3.3.2 Sampel.....	32
3.3.3 Instrumen Penelitian	33
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.4.1 Tes.....	33
3.4.2 Lembar Observasi	34
3.5 Teknik Analisis Data.....	35
3.5.1 Analisis Hasil Tes	35
3.5.2 Analisis Hasil Observasi Keaktifan Siswa.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	38
4.1.1. Siklus I :	38
4.1.2 Siklus II	54
BAB V PENUTUP.....	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	65
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	98

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	21
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan	31
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Keaktifan Siswa	34
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian	36
Tabel 4.1 Pelaksanaan Pembelajaran	39
Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Guru Mengelola Pembelajaran Siklus I	42
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Mengelola Pembelajaran Siklus I	44
Tabel 4.4 Daftar Nilai Hasil Pre Tes Belajar Siklus I	46
Tabel 4.5 Daftar Nilai Hasil Post Tes Belajar Siklus I	48
Tabel 4.6 Tingkat Keaktifan Belajar Siswa	50
Tabel 4.7 Hasil Temuan Rencana Siklus I	51
Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Guru Mengelola Pembelajaran Siklus II	54
Tabel 4.9 Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus II	57
Tabel 4.10 Daftar Nilai Hasil Tes Belajar Siklus II	58
Tabel 4.11 Tingkat Keaktifan Belajar Siswa	61



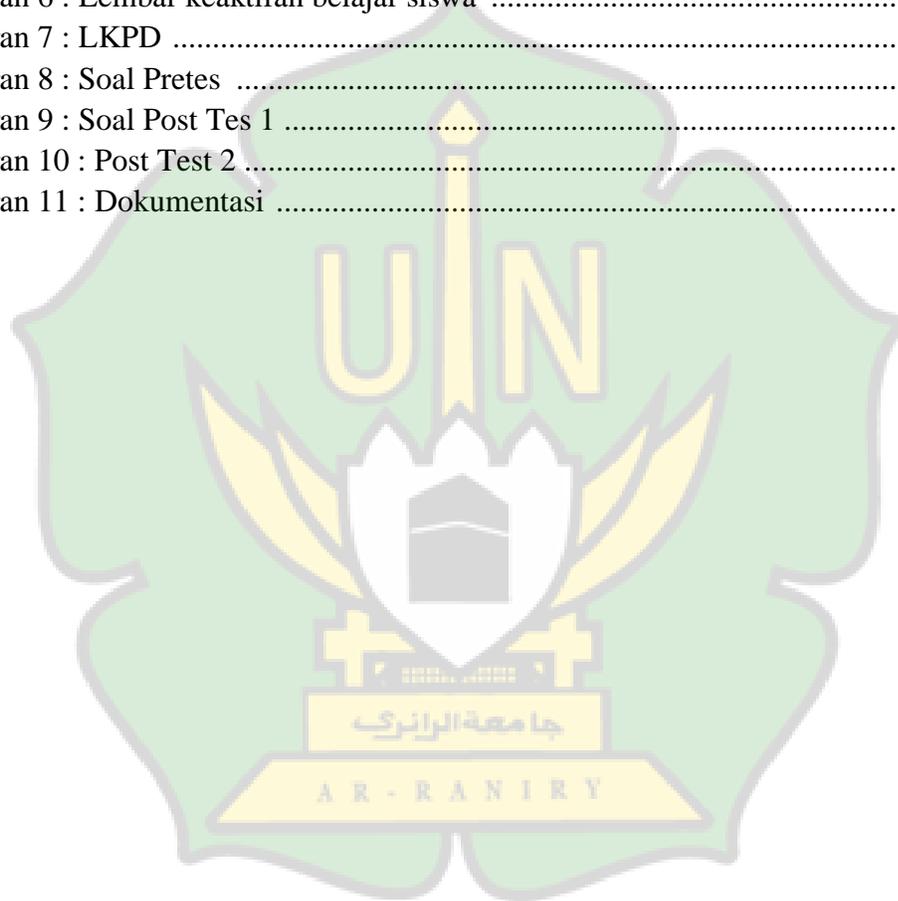
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk <i>BrokenTriangle</i> / Pecahan Segitiga	12
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	25
Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas	28



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : SK Pembimbing Skripsi	68
Lampiran 2 : Surat Siap Penelitian dari sekolah	69
Lampiran 3 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp)	70
Lampiran 4 : Lembar observasi aktivitas guru	78
Lampiran 5 : Lembar observasi aktivitas siswa	79
Lampiran 6 : Lembar keaktifan belajar siswa	80
Lampiran 7 : LKPD	81
Lampiran 8 : Soal Pretes	84
Lampiran 9 : Soal Post Tes 1	86
Lampiran 10 : Post Test 2	89
Lampiran 11 : Dokumentasi	92



BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-Undang No.19 tahun 2005 Pasal 19 Ayat 3 menerangkan kalau tiap satuan pembelajaran melaksanakan persiapan, penerapan, evaluasi yang hendak terjalin, serta mengawasi proses pendidikan agar terwujud proses pembelajaran yang baik dan praktis. Proses belajar mengajar tersebut sudah berlangsung lama bahkan sudah setua usia manusia. Tetapi, dalam perkembangannya sudah terjadi perubahan dari non- formal kepada formal.

Secara formal pemerintahlah yang menyelenggarakan pembelajaran di sekolah. Praktik pembelajaran di sekolah sering disebut dengan pendidikan. Ada proses pendidikan yang melibatkan banyak aspek seperti guru, siswa, materi, fasilitas atau lingkungan. Pelajaran tidak hanya dilakukan untuk kesenangan dan sifat mekanis, tetapi juga untuk tujuan diberkahi dengan peralatan, sarana serta sumber daya yang digunakan dalam mencapai tujuan yang dimaksudkan [1].

Kualitas pendidikan dan pengajaran tetap harus diupayakan dan dilaksanakan agar bisa menambah mutu pendidikan. Melalui peningkatan mutu pendidikan, peserta didik akan termotivasi dalam belajar dan daya kreativitasnya pun terus menjadi besar, semakin baik perilakunya, semakin meningkat juga pemahaman dan keahlian yang dikuasainya, dan semakin mantap pengetahuan terhadap materi yang dipelajari. Hal ini salah satu sebagai tugas seseorang guru.

Tugas utama seseorang guru yakni menjaga mengarahkan serta membimbing agar siswa tumbuh dan berkembang serta menilai hasil belajar siswanya [2]. Jadi, guru dituntut agar bisa mengelola pengajaran dengan baik serta adanya pemahaman keterlibatan aktif guru dan peserta didiknya. Salah satu metode supaya bisa menjadikan proses belajar mengajar aktif ialah dengan menerapkan strategi pendidikan yang melibatkan siswa secara aktif dalam aktivitas pembelajaran [3].

Sudjana menjelaskan bahwa aktivitas siswa diantaranya terdiri dari : (a) berpartisipasi untuk menyelesaikan tugas pembelajaran, (b) berpartisipasi dalam memecahkan permasalahan, (c) mencoba menemukan berbagai jenis masalah informasi yang di butuhkan dalam memecahkan permasalahan, (d) berdiskusi tim sesuai arahan guru, (e) Mengevaluasi keahlian serta hasil yang didapatkan, (f) berlatih memecahkan permasalahan yang sama, (g) bagaimana menerapkan tugas yang di hadapi atau apa yang telah dicapai untuk menyelesaikan masalah [4].

Salah satu strategi pembelajaran dengan partisipasi aktif siswa adalah model pembelajaran kolaboratif tipe *Broken Triangle*. Ada banyak jenis model pembelajaran kolaboratif salah satunya adalah *Broken Triangle*. Model ini siswa harus menggabungkan materi yang dipisahkan menjadi satu bentuk materi yang utuh dalam proses pembelajaran. Biasanya materi yang digunakan berisi uraian [5].

Menerapkan model kolaboratif tipe pecahan segitiga memiliki banyak keuntungan dalam pembelajaran, salah satunya bagi siswa yaitu dapat (1) terciptanya hubungan yang harmonis sesama siswa (2) meringankan siswa dalam materi yang sulit dimengerti dan (3) terciptanya hubungan timbal balik guru dan siswa [6].

Meningkatnya keaktifan belajar siswa pasti akan memberikan pengaruh pula terhadap hasil belajar, termasuk pada pembelajaran Desain Grafis [7]. Keaktifan siswa dalam pembelajaran Desain Grafis tidak hanya dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan model pembelajaran, tetapi juga harus didukung dengan media sebagai bahan bantuan meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar. Salah satu media yang sesuai diterapkan pada model pembelajaran *Broken Triangle* yaitu alat lembar kerja peserta didik (LKPD), begitu juga halnya mata pelajaran *Desain Grafis*.

Desain Grafis adalah mata pelajaran yang ada sekolah menengah kejuruan (SMK) dan harus diikuti oleh siswa. Agar penyampaian pembelajaran desain grafis bagi siswa bisa dipahami dan diterima dengan baik, maka lakukan proses pembelajaran yang aktif atau pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung terhadap materi yang akan di ajarkan [8]. Jangan hanya menggunakan metode ceramah atau penyampaian yang hanya melakukan 1 arah saja. Tentu saja membuat siswa mudah mengantuk serta bosan terhadap materi yang sedang dipelajari.

Menurut informasi yang didapatkan pembelajaran Desain Grafis di SMK Darul Ihsan Aceh Besar masih kurang efektif dan efisien. Padahal sudah ada beberapa guru yang menerapkan sistem belajar secara kooperatif, aktif dan kolaboratif yang disertai diskusi tanya jawab. Namun masih ditemukan berbagai kendala dalam penerapannya seperti ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran dikarenakan kemampuan berpikir kritisnya yang rendah. Seperti halnya kelas desain grafis, banyak siswa yang menganggap pelajaran desain grafis itu tidak menyenangkan.

Keinginan siswa yang rendahnya terhadap minat siswa dalam pembelajaran Desain Grafis akan membuat siswa lebih sering membuat kegaduhan dan sering bercanda gurau sesamanya saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga kemampuan siswa dalam berfikir juga akan menurun, siswa hanya sekedar mempelajari materi tetapi tidak melakukannya apalagi berpendapat dan mencoba mencari solusi untuk menyelesaikan suatu masalah pada poses pembelajaran.

Kurang efektifnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Desain Grafis di SMK Darul Ihsan juga terlihat dimana siswa sering beralasan ke kamar mandi, siswa banyak mengantuk, berbicara saat belajar dengan teman di sampingnya dan bahkan ada yang tidak mau mencatat apa yang disampaikan oleh gurunya. Justru karena itu maka guru harus menerapkan pembelajaran kooperatif dan menyertakan siswa secara efektif dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran Desain Grafis di SMK Darul Ihsan dengan berbantuan media LKPD dikembangkan agar menjadikan siswa aktif dan siswa yang memiliki kreatifitas dalam menguasai keterampilan untuk mencapai tujuan pembelajaran di kelas. Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Evektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Broken Triangle Berbantuan Media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Desain Grafis di SMK Darul Ihsan Aceh Besar”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti merumuskan permasalahan penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Broken Triangle* berbantuan media LKPD terhadap keaktifan belajar Desain Grafis di SMK Darul Ihsan Aceh Besar?
2. Bagaimana efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Broken Triangle* berbantuan media LKPD terhadap hasil belajar Desain Grafis di SMK Darul Ihsan Aceh Besar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu :

1. Menganalisis efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Broken Triangle* berbantuan media LKPD terhadap keaktifan belajar Desain Grafis di SMK Darul Ihsan Aceh Besar.
2. Untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Broken Triangle* berbantuan media LKPD terhadap hasil belajar Desain Grafis di SMK Darul Ihsan Aceh Besar.

1.4 Batasan Penelitian

Adapun batasan dalam penelitian ini yaitu :

1. Penelitian ini berfokus terhadap model pembelajaran *Broken Triangle* berbantuan LKPD untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.
2. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X berjumlah 27 orang. Dengan teknik pengumpulan data yaitu menggunakan tes dan lembar observasi
3. Lokasi penelitian yaitu SMK Darul Ihsan Aceh Besar

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan dunia pendidikan pada umumnya dan khususnya terkait tentang keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *Broken Triangle* dengan bantuan LKPD terhadap keaktifan dan hasil belajar Desain Grafis Darul SMK Ihsan Aceh Besar. Selain itu juga dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Secara Praktis

- Bagi sekolah, penelitian ini bertujuan membantu meningkatkan proses pembelajaran dan lebih merangsang pembelajaran aktif bagi siswa.
- Bagi guru, penelitian ini diharapkan agar lebih termotivasi untuk menerapkan pembelajaran yang kooperatif untuk membangun pembelajaran yang aktif dalam Desain Grafis di SMK Darul Ihsan Aceh Besar dikalangan siswa.

- Bagi Pembaca penelitian ini diharapkan agar bisa digunakan untuk bahan tumpuan penelitian selanjutnya.
- Bagi siswa, penelitian ini diharapkan agar siswa semakin termotivasi pada setiap pembelajaran serta bisa dijadikan sebagai bahan untuk belajar.
- Bagi penulis, karya ini memberikan tambahan wawasan tentang keefektifan model pembelajaran kolaboratif tipe *Broken Triangle*, terutama didukung oleh Lembar Kerja Siswa (LKS) SMK Darul Ihsan tentang Kegiatan Siswa dan Hasil Belajar Desain Grafis yang dapat digunakan.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dalam penulisan ini yaitu :

Bab 1 : Pendahuluan

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, dan mamfaat penelitian.

Bab 2 : Landasan Teoretis

Bab ini berisi landasan teori yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, seperti model pembelajaran *Broken Triangle*, LKPD, keaktifan belajar, hasil belajar, penelitian terdahulu, kerangka berpikir dan hipotesis.

Bab 3 : Metodologi Penelitian

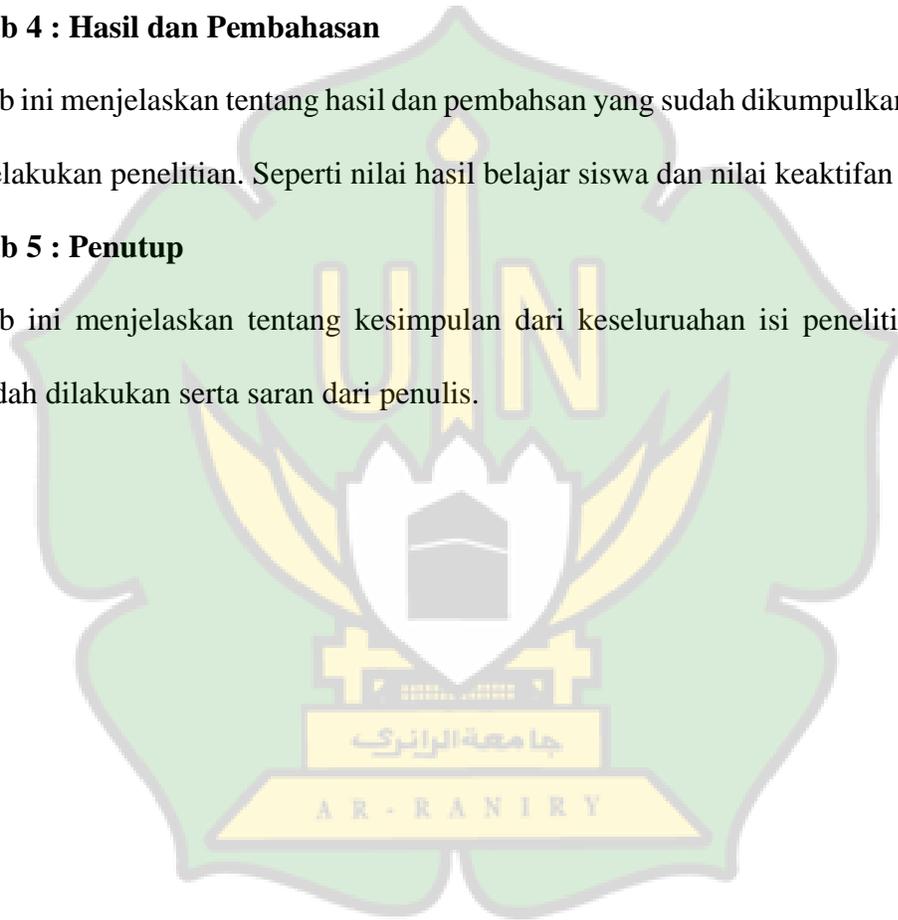
Bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan selama proses penelitian, populasi dan sampel, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

Bab 4 : Hasil dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan pembahasan yang sudah dikumpulkan setelah melakukan penelitian. Seperti nilai hasil belajar siswa dan nilai keaktifan siswa.

Bab 5 : Penutup

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari keseluruhan isi penelitian yang sudah dilakukan serta saran dari penulis.



BAB II LANDASAN TEORETIS

2.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Aktivitas belajar yakni aktivitas yang paling pokok. Dengan terdapatnya proses pembelajaran maka hendak membawa perubahan serta pengembangan individu seseorang peserta didik. Islam mengarahkan kita untuk menuntut ilmu dari ayunan hingga keliang lahad. Oleh karena itu Islam menyarankan kita untuk terus belajar menuntut ilmu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, belajar secara etimologi mempunyai makna “berupaya mendapatkan kepandaian ataupun ilmu”. Bila dilihat definisi ini mempunyai makna kalau belajar ialah suatu aktivitas untuk menggapai kepandaian ataupun ilmu [9]. Belajar pula diartikan usaha mendapatkan pengetahuan ataupun memahami pengetahuan lewat pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman dan menerima gosip ataupun menemukan [10].

Setiap orang memiliki pengetahuan yang dibangun dari dalam diri nya sendiri, bukan hanya datang dari luar. Karena pembelajaran belajar mengajar bukanlah suatu proses pengetahuan yang memindahkan dari pengajar ke peserta didik, melainkan suatu proses yang dapat memungkinkan pelajar untuk bisa menghasilkan pengetahuannya sendiri. Menurut Buttencourt mengajar ialah keikut sertaan dengan siswa untuk membangun pengetahuan, mewujudkan arti, mencari kejelasan, berlagak kritis dan mengadakan justifikasi [11].

Belajar adalah pengumpulan dari konsep pendidikan (*education*) dan konsep belajar (*learning*). Fokusnya adalah pada kombinasi keduanya, pertumbuhan aktivitas

siswa. Konsep ini dapat dianggap sebagai suatu sistem [12]. Belajar adalah hubungan antar siswa dengan guru untuk mencapai tujuan tertentu pada proses pembelajaran.

2.2 Model Pembelajaran Kooperatif

Pendidikan kooperatif yaitu model pendidikan yang menentukan sistem tim yang beranggotakan 4 sampai 6 orang yang berbeda latar belakang pendidikan, gender, ras, atau suku. Setiap kelompok menerima hadiah (reward). Apakah kelompok dapat mencapai kinerja yang dibutuhkan. Maka, tiap kelompok memiliki keterkaitan positif. Individu dapat saling membantu, termotivasi untuk keberhasilan kelompok, dan memiliki kesempatan yang sama bagi setiap individu untuk berkontribusi pada keberhasilan kelompok [13].

Pembelajaran kooperatif digambarkan dengan struktur tugas bersama dalam suasana yang lengkap diantara anggota kelompok lainnya [14]. Pembelajaran kolaboratif hanya berhasil ketika siswa telah membentuk kelompok atau tim yang fokus pada tujuan tertentu. Jumlah anggota kelompok biasanya 4-6 [15].

Ada pula keunggulan serta kelemahan pembelajaran kooperatif yakni sebagai berikut;

1. Keunggulan.

- a. Siswa belajar dengan tim tentang konsep dan topik dalam suasana yang menyenangkan.
- b. Mengoptimalkan partisipasi siswa.
- c. Tingkatkan keterampilan berbicara
- d. Kepercayaan diri yang besar.

e. Siswa lebih bertanggung jawab

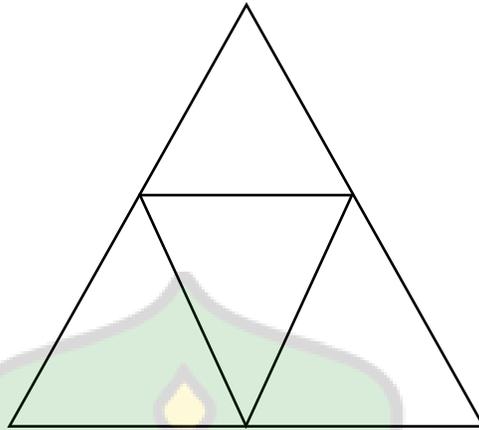
2. Kekurangan

- a. Siswa yang lemah menghasilkan perilaku pasif karena siswa yang bijaksana cenderung mendominasi.
- b. Dalam beberapa kasus, siswa hanya menyalin karya siswa yang bijaksana tanpa memahaminya.
- c. Akan memakan waktu yang lama.

2.3 *Broken Triangle* (Pecahan Segitiga)

2.3.1 Pengertian *Broken Triangle*.

Model *Broken Triangle* atau pecahan segitiga sering disebut juga dengan puzzle. Model ini yaitu model yang mengarahkan siswa agar bisa menggabungkan materi yang terpisah ke dalam suatu konsep materi yang terbentuk pada pecahan segitiga. Biasanya materi yang diterapkan dalam model ini terdiri keterangan berbentuk pilihan-pilihan [16]. Maka model pembelajaran ini menyenangkan, menarik serta tidak membosankan. Selain itu juga bisa menghilangkan kejenuhan dan rasa mengantuk walaupun menghasilkan suasana kelas yang ramai akan tetapi akan selalu tertib. Jadi dengan menggunakan model ini siswa bisa lebih aktif dan kreatif lagi dalam belajar sehingga siswa bisa lebih paham lagi nanti nya tentang materi yang dipelajari.



Gambar 2.1 Bentuk *BrokenTriangle* / Pecahan Segitiga

2.3.2 Langkah - Langkah *Broken Triangle*.

Kumalasari mengemukakan kalau langkah - langkah *Broken Triangle* yaitu [17]:

- a. Guru mempersiapkan sebagian bentuk segitiga yang dipisah ke dalam sebagian kartu. Tiap-tiap kartu berisi satu pilihan penjelasan dari konsep materi serta hendak membentuk utuh kedalam bentuk segitiga yang lengkap.
- b. Tiap tim siswa mendapat sebagian potongan kartu pecahan dari segitiga.
- c. Tiap tim siswa membentuk utuh kartu ke dalam segitiga yang tepat sehingga membentuk utuh konsep materi.
- d. Tiap tim siswa yang bisa membentuk utuh kartu pecahan segitiga sebelum batasan waktu diberi poin lebih.
- e. Perwakilan tiap- tiap tim siswa menempelkan satu kesatuan kartu pecahan segitiga di karton yang sudah disediakan.

- f. Guru serta siswa mengklasifikasi hasil karya siswa membentuk segitiga konsep materi.
- g. Penutup.

2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan

Ada pula kelebihan pada model pembelajaran kooperatif tipe *Broken Triangle* yaitu:

- a. Menumbuhkan kreativitas serta mendorong motivasi siswa dalam belajar.
- b. Menghasilkan kondisi belajar yang aktif serta menyenangkan, sehingga siswa tidak jenuh serta bosan.
- c. Mendorong siswa dalam bekerja sama.
- d. menyebabkan hubungan antar siswa secara baik.
- e. Membantu siswa menguasai konsep yang susah dimengerti.
- f. Menghasilkan hubungan pertukaran antar guru dan siswa.

Adapun kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif jenis *Broken Triangle* yaitu:

- a. Membutuhkan persiapan serta memerlukan waktu relative lama.
- b. Sebelum proses pembelajaran terlebih dahulu mempersiapkan fasilitas dan perlengkapan yang cukup [18].

2.4 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

2.4.1 Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD yaitu lembaran kertas berisi tugas yang harus diisi setiap siswa. Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk, langkah-langkah dalam menyelesaikan tugas. Tugas harus jelas tentang keterampilan dasar yang ingin dicapai. Menurut penelitian rozaliafransi, LKPD yaitu lembaran tugas yang diselesaikan siswa. Lembar kegiatan umumnya berupa petunjuk untuk menyelesaikan sebuah tugas.

Berdasarkan hal tersebut, maka LKPD merupakan selembar kertas yang berisi materi, rangkuman, serta petunjuk bagi siswa dengan kemampuan dasar yang harus dicapai untuk menyelesaikan tugas.

2.4.2 Fungsi dan Tujuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Menurut Diana Rosanti, ada 4 fungsi LKPD diantaranya :

- a. Sebagai bahan ajar yang dapat menarik lebih banyak siswa sekaligus mengurangi peran pendidik.
- b. Sebagai bahan ajar untuk membantu siswa menguasai materi yang diberikan.
- c. Sebagai bahan ajar yang ringkas serta banyak latihan.
- d. Memudahkan dalam menerapkan pelajaran kepada siswa [19].

Dalam hal ini, ada 4 point yang menjadi tujuan disusunnya LKPD diantaranya:

- a. Penyajian bahan ajar untuk memudahkan siswa berhubungan dengan materi yang diberikan.

- b. Menyajikan tantangan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan materi yang disediakan.
- c. Melatih kemandirian belajar siswa serta Mempermudah pendidik dalam memberikan tugas kepada siswa [20].

2.5 Microsoft Power Point.

Dengan tuntutan teknologi yang sangat meningkat, sudah banyak dikembangkan perangkat lunak, salah satunya adalah Microsoft Office. Microsoft Office merupakan program terpadu yang terdiri dari Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft Access, dan Microsoft PowerPoint.

Pekerjaan apapun menuntut kita untuk selalu berbagi informasi, baik formal maupun informal, dengan satu orang atau lebih. Contoh pemberian informasi secara formal adalah presentasi. Power Point adalah program aplikasi komputer yang dirancang untuk membantu seseorang mempresentasikan topik atau materi presentasi dengan menggunakan aplikasi Power Point komputer sebagai tutorial.

Power Point termasuk dalam jenis multimedia yaitu multimedia interaktif. Perkembangan teknologi komputer memungkinkan untuk menampilkan informasi grafis, suara, gambar dan teks, yang memungkinkan terciptanya audio visual yang interaktif. Materi dalam bentuk presentasi animasi tampil lebih hidup dan konkrit [21].

2.6 Keaktifan Belajar Siswa.

2.6.1 Pengertian Keaktifan Belajar Siswa.

Dalam KBBI, aktif berarti aktif (bekerja, berusaha) dan memiliki rasa ingin tahu. Keaktifan adalah keadaan siswa yang ingin tahu dan selalu aktif dalam semua proses pembelajaran [22]. Orang yang aktif akan selalu mempunyai pemahaman yang sangat baik mengenai masalah yang dihadapi selama proses pembelajaran. Aktivitas yang dilakukan siswa dalam kegiatan belajarnya adalah menemukan berbagai pengetahuan yang dimilikinya.

Semua pengetahuan harus diperoleh melalui pengamatan, pengalaman, penelitian, dan kemandirian melalui sarana intelektual dan teknis yang dibuat sendiri [23]. Aktivitas siswa dalam pembelajaran yaitu segala aktivitas fisik dan non fisik siswa selama berlangsungnya kegiatan pendidikan dan pembelajaran secara maksimal dan dapat menciptakan suasana kelas yang nyaman.

2.6.2 Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar siswa menurut

Moh Uzer diantaranya [24] :

- a. Memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar
- b. Menguraikan tujuan pendidikan (keterampilan dasar bagi siswa)
- c. Konfirmasi kemampuan belajar siswa
- d. Momentum dispersi (masalah, konsep untuk diselidiki)

- e. Beri siswa instruksi tentang cara belajar
- f. Membangkitkan aktivitas kesertaan siswa pada kegiatan pembelajaran
- g. Berikan umpan balik
- h. Memberikan perhitungan kepada siswa dalam bentuk tes agar kemampuannya selalu dipantau dan diukur.
- i. Selesaikan tiap materi yang diberitahukan diakhir pelajaran.

Keaktifan dapat ditingkatkan serta diperbaiki dalam kesertaan peserta didik ketika belajar. Keaktifan dipengaruhi oleh bermacam ragam aspek seperti menarik ataupun menyampaikan motivasi pada peserta didik agar keaktifan bisa ditingkatkan, salah satu metode meningkatkan keaktifan ialah dengan mengidentifikasi kondisi siswa yang kurang ikut serta dalam proses pendidikan.

2.6.3 Indikator Keaktifan Belajar Siswa.

Salah satu penilaian proses pembelajaran berfokus pada sejauh mana siswa secara aktif mengeksplorasi proses belajar mengajar. Sudjana menerangkan bahwa keaktifan peserta didik dapat di lihat pada (a) terlibat dalam menyelesaikan tugas belajar (b) terlibat dalam pemecahan masalah (c) bertanya kepada peserta didik lain ataupun guru bila tidak menguasai persoalan yang dihadapinya (d) berupaya mencari bermacam informasi yang diperlukan untuk memecahkan persoalan (e) Diskusi tim sesuai petunjuk guru (f) Evaluasi keahlian serta hasil yang dicapai (g) Melatih diri untuk memecahkan masalah serupa (h) Memanfaatkan peluang hasil pemecahan masalah, tantangan dan masalah yang mereka hadapi [25].

Dari penjelasan di atas, bahwa aktivitas siswa bisa diukur dengan berbagai hal seperti memperhatikan, mendengarkan, berdiskusi, motivasi siswa, bertanya, keberanian siswa, mendengarkan, pemecahan masalah, dll.

2.7 Hasil Belajar

2.7.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar ialah kemampuan yang didapatkan peserta didik sehabis proses belajar berlangsung baik berupa bentuk tes harian semester ataupun ujian akhir. Hasil belajar berupa daya serap yang memiliki kemampuan, pengetahuan, sikap serta nilai [26].

Hasil belajar juga merupakan keterampilan yang didapatkan peserta didik sesudah belajar. Keberhasilan belajar anak mencapai tujuan atau sasaran pendidikannya [27]. Selain itu hasil belajar adalah keterampilan yang didapatkan seseorang sesudah proses pembelajaran yang bisa mengakibatkan perubahan perilaku, pengetahuan, pemahaman, sikap, maupun keterampilan siswa yang menjadi sangat baik.

Hasil belajar mencakup keahlian *kognitif*, *afektif* dan *psikomotor*. *Kognitif* yakni *knowledge* (pengetahuan), *comprehension* (uraian, menerangkan, meringkas). *Afektif* yakni *receiving* (perilaku menerima), *responding* (membagikan respons). Keterampilan psikomotorik terdiri keterampilan produktif, metode, fisik, sosial serta intelektual. Ada pula hasil belajar yang peneliti fokuskan dalam penelitian ini adalah kemampuan pengetahuan siswa [28].

Berdasarkan hasil tersebut, maka belajar adalah sadar mengalami perubahan pribadi dalam pengetahuan, keterampilan, perilaku yang dihasilkan dari proses pelatihan serta pengalaman menghadapi area sendiri. oleh orang-orang secara teratur. Dari beberapa definisi prestasi dan pembelajaran di atas, prestasi belajar diartikan sebagai kemampuan dunia nyata yang bisa diukur sebagai interaksi aktif antara subjek pembelajar dan objek pembelajaran dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilan. bahwa kita bisa. Belajar untuk mencapai Suatu proses belajar untuk menggapai hasil.

2.7.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Keberhasilan belajar bisa dipengaruhi beberapa faktor, baik dari siswa itu sendiri maupundari lingkungan. Adapun faktor-faktornya adalah sebagai berikut;

1. Faktor *internal*

Faktor *internal* merupakan faktor yang berasal dari siswa, seperti faktor fisiologis dan fisik. Untuk lebih jelasnya, bisa dilihat pada uraian berikut :

a. Faktor *fisiologis*.

Kondisi fisik secara umum (ketegangan otot) yang menjadi ciri kesehatan tubuh serta persendian bisa mempengaruhi semangat keseriusan siswa mengikuti pelajaran. Kondisi organ tubuh yang lemah terutama yang disertai sakit kepala dapat menurunkan kualitas area kreatif (kognitif), dan pembelajaran yang dipelajari kurang dipahami [29].

Kondisi tubuh khusus siswa seperti kesehatan alat bantu dengar serta alat bantu penglihatan, juga berpengaruh signifikan terhadap keahlian siswa

menyerap informasi serta pengetahuan yang disajikan dikelas. Misalnya, kinerja pendengaran siswa tunanetra mempersulit register sensorik untuk mendapatkan informasi yang identik dengan gema (gema dan gambar). Temuan negatif berikutnya adalah keterlambatan pemrosesan informasi oleh sistem memori siswa [30].

b. Faktor Psikologis.

Kuantitas dan kualitas hasil belajar seorang siswa bisa dipengaruhi beberapa faktor termasuk faktor psikologis. Namun, itu adalah salah satu faktor psikologis siswa yang biasanya dianggap sangat penting yaitu tingkat kecerdasan, sikap, bakat, minat serta motifasi siswa [31].

Berdasarkan hal tersebut tidak hanya faktor fisiologis tetapi juga faktor psikologis seperti kecerdasan, minat, bakat dan motivasi berperan penting dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Jika psikologi siswa didukung dengan baik, akan lebih mudah bagi siswa yang terlibat untuk menguasai teori yang telah mereka pelajari bahkan mempraktekkan nya secara langsung.

2. *Faktor eksternal*

Hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal siswa, tetapi juga oleh faktor non sosial maupun sosial.

a. Faktor non-sosial

Ada banyak elemen dalam kelompok ini, seperti peralatan, buku, dan alat peraga, yang biasa disebut sebagai alat belajar. Dari uraian tersebut, maka unsur perumahan, serta kondisi dan perlengkapannya tidak bisa dipisahkan dari proses

pendidikan serta pembelajaran. Lingkungan belajar yang aman dengan berbagai fasilitas memudahkan siswa dalam mempelajari pelajaran yang diberikan guru [32].

b. Faktor sosial.

Faktor sosial disini berarti aspek manusia (pendamping) ada tidaknya orang tersebut. Proses belajar sering terganggu ketika munculnya orang lain secara tiba-tiba. Misalnya, ketika siswa di kelas sedang mengerjakan ujian, mereka mendengar banyak suara anak lain yang berbicara di sebelah kelas. Atau orang lain yang belajar di dalam ruangan, satu atau dua orang yang mondar-mandir di antara kamar siswa [33].

2.8 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

1	Judul	Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Broken Triangle/Square</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 9 Palopo.
	Penulis	Arifin
	Tahun	2019
	Metode Penelitian	Penelitian Kuantitatif jenis eksperimen serta kelas control

Kelebihan	Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model kolaborasi Jenis segitiga setelah mengikuti ujian nilai rata-rata 80,06, standar deviasi 7,517, nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 61.
Kekurangan	Siswa yang tidak diajar dengan model kolaboratif Broken Triangle / Square mencapai rata-rata 71,83, standar deviasi 7,069, nilai maksimum 83, dan nilai minimum 60 setelah tes.
Hasil Penelitian	Temuan Hasil yang diperoleh ketika uji hipotesis menyimpang dari rerata kelas kontrol dan eksperimen, simpangan baku gabungan (dsg) = 7,90 dan thitung = -2.091 dan ttabel = 1,994 taraf signifikansi = 0,05 menyebabkan thitung < t_{H0} Buat tabel sampai tidak ada cukup bukti untuk menolaknya. Artinya, rata-rata skor pretes untuk kelas kontrol sama dengan rata-rata skor pretes untuk kelas eksperimen. Di sisi lain, setelah menguji perbedaan rata-rata antara dua hipotesis pasca perlakuan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, simpangan baku gabungan (dsg) = 7,28 dan thitung = 4,872 dan ttabel = 1,994, yaitu tingkat signifikansi = 0,05 H_0 ditolak dan thitung sampai H_1 diterima. Artinya, rata-rata di kelas eksperimen lebih baik dari pada rata-rata di kelas kontrol.
Sumber	[34]

2	Judul	<i>Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Broken Heart Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh</i>
	Penulis	Heri Irmawan
	Tahun	2020
	Metode Penelitian	Kuantitatif
	Kelebihan	Pemanfaatan Model Pembelajaran Kooperatif Jenis Broken Heart mempengaruhi dalam Tingkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di SD Negeri 69 Banda Aceh.
	Kekurangan	tidak semua guru melakukan model- model pembelajaran yang cocok dengan tujuan kurikulum.
	Hasil Penelitian	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan model pembelajaran kolaboratif broken heart sebesar 0,7 yang tergolong besar, berdasarkan kelayakan tes akhir (post-test) dengan menggunakan uji-t. gram 0,3. Berdasarkan permasalahan tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kolaboratif tipe patah hati berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh.
	Sumber	[35]

3	Judul	<i>Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Broken Triangle (Pecahan Segitiga) Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Sejarah Siswa Kelas Xi Ips Negeri 1 Ingin Jaya.</i>
	Penulis	T. Irwansyah
	Tahun	2019
	Metode Penelitian	Kuantitatif dengan metode Eksperimen
	Kelebihan	Hal ini dapat merangsang kreativitas dan motivasi siswa untuk belajar serta menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga tidak membuat mereka mudah bosan.
	Kekurangan	Masih sebagian guru yang menerapkan pembelajaran tersebut.
	Hasil	Hasil penelitiannya yaitu pada kelas eksperimen, 82,14% siswa tuntas dan 17,85% tidak tuntas, sedangkan pada kelas kontrol 42,85% tuntas dan 57,14% tidak tuntas. Berdasarkan pengolahan informasi, hasil uji t yang dihasilkan adalah $t_{hitung} = 2,28$, sebaliknya $t_{tabel} = 2,00$ yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,28 > 2,00$. Oleh karena itu, sesuai dengan kriteria pengujian sampai H_1 diterima
	Sumber	[36]

2.9 Kerangka Berpikir.

Broken Triangle atau sering disebut juga dengan puzzle merupakan proses pembelajaran kolaborasi yang terdiri dari 4-6 orang yang masing-masing anggota kelompok membentuk segitiga. Proses ini dijelaskan dalam kerangka berikut :



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

2.10 Hipotesis

Hipotesis yaitu dugaan sementara untuk studi yang kebenarannya belum diverifikasi secara pengamatan, atau jawaban atas pertanyaan penelitian yang secara teori paling mungkin dan akurat. Oleh karena itu, hipotesis penelitian ini yakni:

Hipotesis H1 :

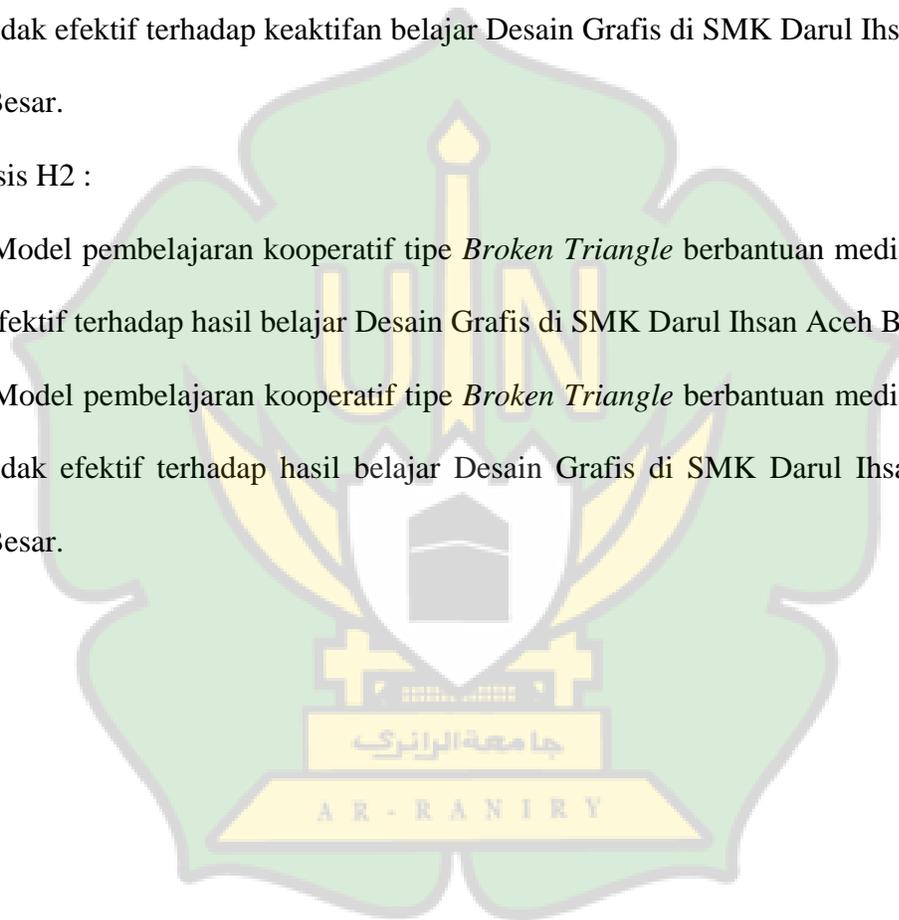
Ha1 : Model pembelajaran kooperatif tipe *Broken Triangle* berbantuan media LKPD efektif terhadap keaktifan belajar Desain Grafis di SMK Darul Ihsan Aceh Besar.

Ho1 : Model pembelajaran kooperatif tipe *Broken Triangle* berbantuan media LKPD tidak efektif terhadap keaktifan belajar Desain Grafis di SMK Darul Ihsan Aceh Besar.

Hipotesis H2 :

Ha2 : Model pembelajaran kooperatif tipe *Broken Triangle* berbantuan media LKPD efektif terhadap hasil belajar Desain Grafis di SMK Darul Ihsan Aceh Besar.

Ho2 : Model pembelajaran kooperatif tipe *Broken Triangle* berbantuan media LKPD tidak efektif terhadap hasil belajar Desain Grafis di SMK Darul Ihsan Aceh Besar.



BAB III METODELOGI PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode kuantitatif menekankan pada analisis data berupa angka yang diolah menggunakan metode statistik. *Metodologi kuantitatif* ini dilakukan meneliti populasi atau sampel tertentu. Alasan memakai metode ini dikarenakan penelitian ini mengkaji keefektifan model pembelajaran kolaboratif tipe *Broken Triangle* yang berbantuan LKPD untuk aktivitas dan pembelajaran. Prestasi desain grafis di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Darul Ihsan Aceh memang luar biasa. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang bertujuan meningkatkan kualitas proses serta hasil belajar. Peninjauan kembali dilakukan pada akhir siklus untuk memastikan hasil belajar siswa. Pembelajaran juga memiliki mekanisme yang terdiri dari perencanaan, tindakan, refleksi, sesuai deskripsi siklus:



Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas

1. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahapan ini peneliti menyusun Rencana Penerapan Pembelajaran serta mempersiapkan media yang bisa meningkatkan kepribadian mandiri anak dan membuat lembar observasi pada saat proses pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti mau melaksanakan kegiatan yang sudah disusun secara sistematis, kemudian dijabarkan dari RPP. Sebelum melakukan kegiatan awal terlebih dahulu guru memberikan soal pre test kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menguasai materi yang akan diberikan nanti. Setelah selesai baru guru melakukan langkah-langkah berikut dan memberikan soal post tes di akhir pembelajaran, adapun langkah-langkah nya yaitu:

Kegiatan awal ± 10 menit

- 1) Melakukan 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan dan Santun) serta mengecek kehadiran peserta didik
- 2) Guru mengkoordinasikan seluruh peserta didik agar siap memulai pembelajaran
- 3) Guru memotivasi peserta didik mengenai materi yang akan diajarkan, apa manfaatnya serta memberikan bahan ajar
- 4) Guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang akan dicapai hari ini.

Kegiatan inti ± 90 menit

- 1) Guru mulai menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media interaktif power point. Adapun gambaran media power point terdapat pada link “shorturl.at/sEFNW”.
- 2) Guru membagikan siswa kedalam beberapa kelompok, dan memberikan tugas berupa LKPD kepada masing-masing kelompok agar bisa mempermudah siswa dalam menjawab soal secara berkelompok.

- 3) Guru mempersiapkan sebagian bentuk segitiga yang dipisah kedalam sebagian kartu. Tiap-tiap kartu berisi satu pilihan penjelasan dari konsep materi serta hendak membentuk utuh kedalam bentuk segitiga yang lengkap.
- 4) Guru akan memberikan sebagian potongan kartu pecahan dari segitiga pada setiap kelompok.
- 5) Guru menyuruh siswa untuk membentuk utuh kartu ke dalam segitiga yang tepat sehingga membentuk utuh konsep materi.
- 6) Guru akan memberikan point lebih ke kelompok siswa yang bisa membentuk utuh kartu pecahan segitiga sebelum batasan waktu diberi.
- 7) Guru meminta setiap perwakilan kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil kelompok mereka.

Kegiatan akhir± 15 menit

- 1) Guru bersama peserta didik menarik kesimpulan dari materi yang disampaikan.
- 2) Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran.
- 3) Salam penutup.

3. Pengamatan

Selama proses pembelajaran, peneliti meminta bantuan kepada tim kolaborator serta guru buat mengamati kegiatan yang dicoba dalam proses pembelajaran untuk mengumpulkan informasi berdasarkan instrument lembar pengamatan yang sudah disajikan.

4. Refleksi

Setelah kegiatan penerapan serta pengamatan berakhir dilakukan oleh peneliti, langkah berikutnya yaitu melakukan refleksi. Refleksi dilakukan untuk melaksanakan tinjauan ulang terhadap keberhasilan serta kegagalan yang terjalin sepanjang proses pembelajaran yang sudah berlangsung guna untuk direfleksikan buat perbaikan pada siklus selanjutnya. Dari hasil analisa tersebut, peneliti mengambil kesimpulan yang hendak dijadikan dasar untuk membuat rencana tindakan berikutnya. Peneliti bersama guru serta tim kolaborator menyusun rancangan penelitian yang hendak dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

3.2 Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti memilih lokasi penelitian di SMK Darul Ihsan Aceh Besar. Penelitian dilakukan dari tanggal 9 – 22 November 2022 selama 2 minggu, penelitian dilakukan pada jam pertama pembelajaran.

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Bulan Kegiatan					
		Juli 2022	Ags 2022	Sep 2022	Okt 2022	Nov 2022	Des 2022
1	Pengajuan judul dan pembuatan proposal						
2	Seminar Proposal						

3	Intrumen							
4	Penelitian							
5	Olah Data							
6	Penulisan Skripsi							
7	Sidang							

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi

Populasi yaitu semua informasi yang akan kita ketahui dalam batas dan waktu yang kita tentukan [37]. Yang menjadi populasi dalam Penelitian yaitu kelas X tahun 2021 hingga 2022 dengan jumlah siswa 27 orang.

3.3.2 Sampel

Sampel yaitu bagian dari jumlah dan karakteristik populasi. Yang menjadi sample dalam penelitian ini yaitu siswa kelas X yang terdiri dari 27 siswa. Kelas X berdasarkan penjelasan guru masih kurang efisien dalam belajar termasuk siswa yang sering keluar masuk kelas saat belajar di dalam ruangan atau mengobrol dengan teman. Dari segi KKM yang telah di tetapkan oleh guru pun masih kurang dengan hasil belajar yang diperoleh. Pengambilan sampel yaitu dengan teknik pengambilan sampel yang direncanakan atau ditentukan langsung oleh peneliti tanpa diambil secara acak.

3.3.3 Instrumen Penelitian

Metode survey yang dipakai pada penelitian ini yaitu kuesioner yang dibuat langsung oleh peneliti sendiri. Alat penelitian adalah pengumpulan yang dipakai dalam mengukur pengamatan fenomena alam dan social [38]. Peralatan yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi yang terdiri dari tes berbentuk pertanyaan pilihan ganda yang terdiri dari lima pilihan jawaban (A, B, C, D, dan E) dan lembar observasi aktivitas guru yang dimaksudkan untuk memberikan informasi yang akurat. Lembar kegiatan sekolah menengah kejuruan (SMK) Darul Ihsan Siswa kolaboratif tipe pecahan segitiga didukung oleh media dalam lembar kerja peserta didik (LKPD) kelas Desain Grafis Aceh besar.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Tes

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan soal pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal yang disajikan kepada siswa Kelas X. Soal akan berupa soal pretest dan posttest. Setelah itu, seluruh angket dan lembar jawaban dikumpulkan kembali untuk pengelolaan dan evaluasi.

Pretest merupakan sebuah tes yang diberikan oleh seorang guru kepada muridnya sebelum proses pembelajaran dimulai. Tujuannya untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa terhadap materi yang akan disampaikan. Soal pretest akan berupa soal pilihan ganda. Post-test merupakan sebuah tes yang diberikan oleh seorang guru kepada muridnya setelah proses pembelajaran berlangsung. Tujuannya untuk

mengetahui sejauh mana siswa bisa memahami tentang materi yang telah diajarkan. Soal post-test juga berupa soal pilihan ganda.

3.4.2 Lembar Observasi.

Pada bagian ini kegiatan pembelajaran memakai model kooperatif tipe *Broken Triangle* berbantuan media LKPD dilakukan pengamatan terhadap kegiatan keaktifan siswa dengan mengaitkan observer saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Ada pula kisi-kisi keaktifan siswa bisa dilihat pada table berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Keaktifan Siswa

Variabel Penelitian	Indikator
Keaktifan belajar Desain Grafis di	Ikut serta dalam menjalankan tugas belajarnya
	Berpartisifasi dalam pemecahan masalah
	Bertanya kepada siswa lain ataupun guru apabila tidak menguasai permasalahan yang dihadapinya
	Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah
	Melakukan diskusi kelompok sesuai dengan arahan guru

SMK Darul Ihsan Aceh	Hasil yang diperoleh dapat melihat kemampuan yang dicapai
	Melatih diri dalam memecahkan persoalan yang sejenis
	Kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan apa yang telah dicapai untuk memecahkan tantangan dan masalah yang mereka hadapi

3.5 Teknik Analisis Data

3.5.1 Analisis Hasil Tes

Setelah mengumpulkan data dari hasil pengujian secara keseluruhan, langkah selanjutnya yakni tahap analisis data. Data yang terkumpul selanjutnya diolah secara statistik. Rumus yang digunakan yaitu:

1. Menghitung Nilai Rata - rata

Nilai rata-rata di hitung dengan memakai rumus statistik yang dikemukakan Sudjana, ialah :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Ket:

\bar{X} = Mean atau nilai rata-rata yang dicari

$\sum X$ = Jumlah score X

N = Jumlah sampel

2. Menghitung Persentase

Untuk hasil belajar dianalisa menggunakan rumus statistik simpel dengan perhitungan persentase yang dikemukakan oleh Hadi (2012), ialah:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Ket:

P = persentase
F = frekuensi
N = sampel
100% = bilangan tetap

Untuk mengetahui tingkatan kriteria dengan skor yang diperoleh data(%) dengan norma standar yaitu:

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian

Nilai	Interval	Kriteria
4	81,25% - 100%	Sangat Baik
3	62,5% - 81,25%	Baik
2	43,75 - 62,5%	Cukup Baik
1	25% - 43,75%	Kurang Baik

2.5.2 Analisis Hasil Observasi Keaktifan Siswa

Analisis data ialah proses mencari secara teratur bahan - bahan yang ada dilapangan. Untuk mendapatkan hasil angket observasi keaktifan siswa juga menggunakan rumus yang sama dengan memakai rumus statistik simple dengan perhitungan persentase pada analisis hasil tes yang dikemukakan oleh Hadi, dan kriteria nilai pada tabel 3.3 Sugiyono (2012).



BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, adapun uraian pelaksanaan setiap siklus adalah sebagai berikut:

4.1.1. Siklus I :

Kegiatan yang dilakukan pada siklus I meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

4.1.1.1 Perencanaan.

Perencanaan adalah proses yang dilakukan oleh peneliti. Pada tahap awal perencanaan yaitu mempersiapkan semua kebutuhan dan langkah-langkah dalam penelitian. Pada tahap ini penelitian menyiapkan persiapan instrumen yaitu:

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang materi Desain Grafis, yang didalamnya terdapat langkah-langkah model pembelajaran model *Broken Triangle* berbantuan media LKPD.
- 2) Membuat lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa.
- 3) Membuat LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)
- 4) Membuat soal

4.1.1.2 Pelaksanaan Tindakan.

Tahap pelaksanaan tindakan yaitu pelaksanaan dari rencana yang telah dirancang oleh peneliti. Tahap pelaksanaan Siklus I dilakukan pada pertemuan pertama tepatnya pada hari Sabtu tanggal 12 November 2022 pada saat pembelajaran pertama. Pembelajaran ini dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu pendahuluan (kegiatan awal), kegiatan inti dan kegiatan akhir (penutupan). Langkah-langkah ini sesuai dengan RPP.

Tabel 4.1 Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan awal	<ul style="list-style-type: none">- Melakukan 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan dan Santun) serta mengecek kehadiran siswa.- Guru mengkoordinasikan seluruh peserta didik agar siap memulai pembelajaran.- Guru memotivasi peserta didik mengenai materi yang akan diajarkan, apa manfaatnya serta memberikan bahan ajar.- Guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang akan dicapai hari ini.	10 Menit

<p>Kegiatan inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Guru mulai menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media interaktif power point. - Guru membagikan peserta didik kedalam beberapa kelompok, dan memberikan tugas berupa LKPD kepada masing-masing kelompok agar bisa mempermudah peserta didik dalam menjawab soal secara berkelompok. - Guru mempersiapkan sebagian bentuk segitiga yang dipisah kedalam sebagian kartu. Tiap-tiap kartu berisi satu pilihan penjelasan dari konsep materi serta hendak membentuk utuh kedalam bentuk segitiga yang lengkap. - Guru akan memberikan sebagian potongan kartu pecahan dari segitiga pada setiap kelompok. - Guru menyuruh peserta didik untuk membentuk utuh kartu ke dalam segitiga yang tepat sehingga membentuk utuh konsep materi. - Guru akan memberikan point lebih ke kelompok peserta didik yang bisa membentuk utuh kartu pecahan segitiga sebelum batasan waktu diberi. 	<p>90 Menit</p>
-----------------------------	--	-----------------

	- Guru meminta setiap perwakilan kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil kelompok mereka.	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Guru bersama peserta didik menarik kesimpulan dari materi yang disampaikan. - Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran. - Salam penutu. 	15 Menit

4.1.1.3 Observasi (Pengamatan).

Kegiatan tahap ini mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran dari awal hingga akhir. Hasil observasi kinerja guru dan kinerja siswa dalam pembelajaran dianalisis dalam bentuk persentase.

(1) Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus 1

Indikator pengamatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa. Berikut tabel hasil aktivitas guru dalam pembelajaran *broken triangle* dengan media LKPD Kelas X di SMK Darul Ihsan Aceh Besar pada mata pelajaran Desain Grafis.

Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Guru Mengelola Pembelajaran Siklus I

No	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
I.	Pendahuluan				
1	Melakukan 5S (Senyum,Salam, Sapa, Sopan dan Santun) serta mengecek kehadiran peserta didik.			√	
2	Guru mengkoordinasikan seluruh peserta didik agar siap memulai pembelajaran.		√		
3	Guru memotivasi peserta didik mengenai materi yang akan diajarkan, apa manfaatnya serta memberikan bahan ajar.			√	
4	Guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang akan dicapai hari ini.			√	
II.	Kegiatan Inti				
5	Guru mulai menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media interaktif power point.		√		
6	Guru membagikan peserta didik kedalam beberapa kelompok, dan memberikan tugas berupa LKPD kepada masing-masing kelompok agar bisa mempermudah peserta didik dalam menjawab soal secara berkelompok.			√	
7	Guru mempersiapkan sebagian bentuk segitiga yang dipisah ke dalam sebagian kartu. Tiap-tiap kartu berisi satu pilihan penjelasan dari konsep materi serta hendak membentuk utuh kedalam bentuk segitiga yang lengkap.		√		
8	Guru akan memberikan sebagian potongan kartu pecahan dari segitiga pada setiap kelompok		√		
9	Guru menyuruh peserta didik untuk membentuk utuh kartu ke dalam segitiga yang tepat sehingga membentuk utuh konsep materi.			√	
10	Guru akan memberikan point lebih ke kelompok peserta didik yang bisa membentuk utuh kartu pecahan segitiga sebelum batasan waktu diberi.			√	
11	Guru meminta setiap perwakilan kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil kelompok mereka.		√		

III.	Penutup			
12	Guru bersama peserta didik menarik kesimpulan dari materi yang disampaikan.			√
13	Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran		√	
14	Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam		√	
Skor yang diperoleh		36		
Skor maksimal		56		
Jumlah $\frac{36}{56} \times 100 = 64 \%$				

Berdasarkan Tabel 4.2 di atas terlihat bahwa setiap aspek yang diamati dalam pengelolaan pembelajaran memperoleh skor yang berbeda-beda dan total skor aktivitas guru adalah 64%. Dalam hal ini nilai 64% termasuk dalam kategori baik sesuai Tabel 3.3. Namun ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki yaitu poin 2, 5, 7, 8, 11, 13 dan 14. Untuk memperbaiki aspek tersebut harus dilakukan siklus berikutnya.

(2) Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Analisis pembelajaran terhadap aktivitas siswa merupakan salah satu faktor terpenting dalam menentukan keefektifan suatu pembelajaran. Di bawah ini tabel hasil aktivitas siswa dalam pembelajaran *Broken Triangle* dengan menggunakan media LKPD di Kelas X Desain Grafis SMK Darul Ihsan Aceh Besar.

Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Mengelola Pembelajaran Siklus I

No	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
I	PENDAHULUAN				
1	Merespon 5S (Senyum,Salam, Sapa, Sopan dan Santun).			√	
2	Peserta didik siap untuk belajar		√		
3	Peserta didik memperhatikan dan menerima bahan ajar yang di berikan guru.			√	
4	Peserta didik memperhatikan dan menyimak penjelasan dari guru.		√		
II	Kegiatan Inti				
5	Peserta didik menyimak dan memperhatikan guru tentang materi yang sedang diajarkan.			√	
6	Peserta didik duduk secara berkelompok dan langsung mengerjakan tugas yang ada di LKPD secara kelompok.			√	
7	Peserta didik mengamati media segitiga berupa kartu yang sudah disiapkan guru.		√		
8	Tiap kelompok peserta didik mendapatkan sebagian potongna kartu pecahan dari segitiga.			√	
9	Tiap tim peserta didik membentuk utuh kartu ke dalam segitiga yang tepat sehingga membentuk utuh konsep materi			√	
10	Tiap tim peserta didik yang bisa membentuk utuh kartu pecahan segitiga sebelum batasan waktu diberi poin lebih.		√		
11	Perwakilan tiap- tiap kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka		√		
III	PENUTUP				
12	Peserta didik membuat kesimpulan singkat tentang		√		

	bimbingan guru				
13	Peserta didik Memperhatikan dan mencatat.			√	
14	Peserta didik menjawab salam.			√	
Skor yang diperoleh		36			
Skor maksimal		56			
Jumlah $\frac{36}{56} \times 100 = 64\%$					

Sumber: Hasil Penelitian di SMK Darul Ihsan Aceh Besar, 2022.

Tabel 4.3 diatas menunjukkan bahwa pembelajaran melalui model *Broken Triangle* pada siklus I memperoleh skor persentase sebesar 64% dan termasuk dalam kategori “baik”. Namun demikian, masih ada beberapa aspek kegiatan aktivitas siswa yang perlu diperbaiki, yaitu dari pernyataan nomor 2, 4, 7, 10, 11 dan 12. Maka untuk memperbaiki aspek tersebut perlu dilakukan siklus selanjutnya.

4.1.1.4 Hasil Belajar

Sebelum proses pembelajaran berlangsung guru memberikan soal pretes terlebih dahulu untuk melihat sejauh mana pengetahuan siswa tersebut, lalu setelah kegiatan pembelajaran pada siklus I berlangsung, guru memberikan soal post tes. Skor hasil pree tes dan post tesbelajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 4.4 dan 4.5 berikut :

Tabel 4.4 Daftar Nilai Hasil Pre Tes Belajar Siklus I

No	Nama Siswa	Hasil Belajar Siswa	KKM	Keterangan
1	Abdul Aziz	30	70	Tidak Tuntas
2	Adam Nauval	70	70	Tuntas
3	Afrian	30	70	Tidak Tuntas
4	Afzalul Zikri	30	70	Tidak Tuntas
5	Ahmadi Najad	70	70	Tuntas
6	Alvha Zilhayat	30	70	Tidak Tuntas
7	Fachmul Arifin Falsa	30	70	Tidak Tuntas
8	Liwaul Hamdi	60	70	Tidak Tuntas
9	M. Alkahfi Fata	70	70	Tuntas
10	M. Luthfi	40	70	Tidak Tuntas
11	M. Nabil Zayyan	60	70	Tidak Tuntas
12	Muhammad Thalhah	60	70	Tidak Tuntas
13	Muhammad Zuhizi Farhan	20	70	Tidak Tuntas
14	Munawar	50	70	Tidak Tuntas
15	Rafi Akbar	40	70	Tidak Tuntas
16	Rahmat Alfairuzi	30	70	Tidak Tuntas
17	Raju Alghoffaru	60	70	Tidak Tuntas
18	Raju Ikramullah	70	70	Tuntas

19	Rawhul Ammar	30	70	Tidak Tuntas
20	Rivva Arvansyah	40	70	Tidak Tuntas
21	Royan Aminursyah	70	70	Tuntas
22	Syafriza Hartadi	80	70	Tuntas
23	T. Rizki Nahlul Iqram	20	70	Tidak Tuntas
24	T. Muhammad Alfarazi	50	70	Tidak Tuntas
25	Zakiyul Fata	60	70	Tidak Tuntas
26	Ahmad Fadhil Syauqatillah	60	70	Tidak Tuntas
27	M. Farhan Maulan	60	70	Tidak Tuntas
Jumlah siswa yang tuntas		6		
Jumlah siswa yang tidak tuntas		21		
Jumlah siswa keseluruhan		27		
Jumlah nilai rata-rata		48		Tidak Tuntas
<p>Jumlah Hasil $\frac{6}{27} \times 100\% = 22\%$</p>				

Sumber: Hasil Penelitian di SMK Darul Ihsan, 2022

Tabel 4.5 Daftar Nilai Hasil Post Tes Belajar Siklus I

No	Nama Siswa	Hasil Belajar Siswa	KKM	Keterangan
1	Abdul Aziz	40	70	Tidak Tuntas
2	Adam Nauval	80	70	Tuntas
3	Afrian	40	70	Tidak Tuntas
4	Afzalul Zikri	30	70	Tidak Tuntas
5	Ahmadi Najad	80	70	Tuntas
6	Alvha Zilhayat	30	70	Tidak Tuntas
7	Fachmul Arifin Falsa	30	70	Tidak Tuntas
8	Liwaul Hamdi	80	70	Tuntas
9	M. Alkahfi Fata	70	70	Tuntas
10	M. Luthfi	40	70	Tidak Tuntas
11	M. Nabil Zayyan	50	70	Tidak Tuntas
12	Muhammad Thalhah	80	70	Tuntas
13	Muhammad Zuhizi Farhan	20	70	Tidak Tuntas
14	Munawar	50	70	Tidak Tuntas
15	Rafi Akbar	20	70	Tidak Tuntas
16	Rahmat Alfairuzi	30	70	Tidak Tuntas
17	Raju Alghoffaru	60	70	Tidak Tuntas
18	Raju Ikramullah	80	70	Tuntas

19	Rawhul Ammar	30	70	Tidak Tuntas
20	Rivva Arvansyah	40	70	Tidak Tuntas
21	Royan Aminursyah	90	70	Tuntas
22	Syafriza Hartadi	80	70	Tuntas
23	T. Rizki Nahlul Iqram	30	70	Tidak Tuntas
24	T. Muhammad Alfarazi	50	70	Tidak Tuntas
25	Zakiyul Fata	70	70	Tuntas
26	Ahmad Fadhil Syauqatillah	60	70	Tidak Tuntas
27	M. Farhan Maulan	50	70	Tidak Tuntas
Jumlah siswa yang tuntas		9		
Jumlah siswa yang tidak tuntas		18		
Jumlah siswa keseluruhan		27		
Jumlah nilai rata-rata		52		Tidak Tuntas
Jumlah Hasil $\frac{9}{27} \times 100\% = 33\%$				

Sumber: Hasil Penelitian di SMK Darul Ihsan, 2022

Berdasarkan tabel 4.5 di atas dilihat bahwasanya 33% siswa yang tuntas (Baik). Jadi dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa dengan model tersebut untuk siklus I belum tuntas, sehingga perlu adanya perbaikan dengan melanjutkan pada siklus ke II.

4.1.1.4 Keaktifan Belajar Siswa

Kajian ini juga melihat tingkat keaktifan belajar siswa pada pembelajaran *Broken Triangle* berbantuan media LKPD kelas X Desain Grafis di SMK Darul Ihsan Aceh Besar. Berdasarkan pengamatan diperoleh keterangan sebagai berikut:

Tabel 4.6 Tingkat Keaktifan Belajar Siswa

No	Aspek yang diamati	Keterangan	
		Aktif	Tidak
1	Peserta didik turut serta dalam melaksanakan tugas belajar yang diberikan guru di kelas	√	
2	Peserta didik melibatkan dirinya dalam pemecahan masalah pembelajaran di kelas	√	
3	Setiap peserta didik saling bertanya kepada peserta didik lain atau guru apabila tidak memahami persoalan pelajaran yang dihadapinya		√
4	Peserta didik aktif mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah pelajaran yang diberikan guru		√
5	Siswa aktif melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru	√	
6	Peserta didik menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya		√
7	Peserta didik aktif melatih dirinya dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis saat belajar	√	
8	Peserta didik memanfaatkan kesempatan menggunakan waktu untuk menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya di kelas dengan baik	√	
Jumlah		5	3
Persentase (%)		63%	37%

Sumber: Hasil Penelitian di SMK Darul Ihsan, 2022

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, maka terlihat bahwa tingkat persentase keaktifan belajar siswa pada pembelajaran *Broken Triangle* berbantuan media LKPD kelas X Desain Grafis di SMK Darul Ihsan Aceh Besar masih tergolong sedang yakni sebesar 5 (63%) dan masih ada 3 (37%) aspek keaktifan belajar yang belum dilaksanakan secara baik oleh siswa dalam belajar.

4.1.1.6 Refleksi

Refleksi adalah kegiatan yang melihat semua kegiatan dan hasil belajar dari kegiatan pada siklus pembelajaran yang telah terjadi untuk menyempurnakan pada pertemuan berikutnya. Hasil refleksi siklus I disajikan pada Tabel 4.7 berikut ini:

Tabel 4.7 Hasil Temuan Rencana Siklus I

No.	Refleksi	Hasil Temuan	Rencana Perbaikan
1.	Aktivitas guru	Guru belum mampu memimpin kelas dengan baik, hal ini terlihat ketika guru membukakelas dan tidak sepenuhnya mendisiplinkan peserta didik sehingga mereka sedikit ribut di dalam kelas.	Pada pertemuan selanjutnya guru akan mengkondisikan dan menertibkan peserta didik dalam kelas sebelum pembelajaran dimulai
		Guru masih kurang dalam menyampaikan tujuan pembelajarana	Pada pertemuan selanjutnya guru harus menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan

		Guru belum mampu meminta peserta didik dalam membimbing siswa	Guru harus menggunakan bahasa yang lebih mudah dipahami peserta didik terkait materi ajar pada pertemuan selanjutnya. Adanya pendekatan dalam membimbing peserta didik dalam menyusun media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran
		Guru masih belum mampu mengaitkan pengalaman peserta didik dengan materi pembelajaran	Untuk pertemuan selanjutnya guru harus terlebih dahulu mencari tau lingkungan disekiling peserta didik
		Guru masih kurang dalam menanggapi jawaban sementara dari peserta didik	Untuk pertemuan selanjutnya guru harus terlebih dahulu menguasai materi pembelajaran secara lebih mendalam
		Menguatkan kesimpulan yang telah disampaikan oleh siswa	Guru harus lebih dekat dengan peserta didik agar bisa memberi masukan terhadap pembelajaran yang sudah berlangsung
	Aktivitas Siswa	Kemampuan peserta didik dalam menjawab pertanyaan dari guru masih kurang	Pada pertemuan selanjutnya, guru mengajak peserta didik untuk memberikan jawaban berupa jawaban atas permasalahan yang disampaikan oleh guru.
		Peserta didik kurang dalam mendengarkan tujuan yang disampaikan guru	Untuk pertemuan selanjutnya peserta didik diminta untuk lebih fokus kedepan dan guru harus kreatif dalam mengambil hati peserta didik

		Peserta didik masih belum bisa menemukan jawaban yang tepat dari permasalahan tersebut	Guru akan memberikan perhatian lebih ke peserta didik, dan menyampaikan materi dengan cara yang mudah dipahami serta melibatkan langsung siswa dalam pembelajaran.
		Kemampuan peserta didik dalam mengumpulkan data yang telah dirumuskan masih kurang	Guru akan memancing siswa dengan memberi sedikit bocoran jawaban
		Kemampuan peserta didik, dalam mempresentasikan hasil kerja kelompok serta menanggapi jawaban dari kelompok lain masih sangat kurang tepat	Guru akan membimbing peserta didik dalam menyelesaikan lembaran kerja siswa
	Hasil Belajar	Masih ada beberapa peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah rata-rata serta kurangnya aktivitas peserta didik dalam belajar	Pada siklus selanjutnya guru Memberi penekanan pada materi dan mengajak siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran

Sumber: Hasil Temuan Siklus I

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru, siswa dan hasil tes pada siklus I didapatkan hasil bahwa siswa belum mencapai KKM yang telah ditetapkan. Oleh karena itu dilaksanakan siklus berikutnya yaitu siklus II.

4.1.2 Siklus II

4.1.2.1 Observasi (Pengamatan)

Kegiatan tahap ini mengamati tindakan guru dan siswa selama pembelajaran dari awal hingga akhir. Hasil observasi kinerja guru dan hasil belajar siswa dianalisis dengan nilai persentase.

(1) Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus II

Indikator observasi yang diwujudkan dalam tahap ini adalah kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa. Berikut merupakan tabel hasil observasi aktivitas guru dalam pembelajaran pecahan segitiga melalui media LKPD Kelas X SMK Darul Ihsan Aceh Besar pada Siklus II.

Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Guru Mengelola Pembelajaran Siklus II

No	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
I.	Pendahuluan				
1	Melakukan 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan dan Santun) serta mengecek kehadiran peserta didik			√	
2	Guru mengkoordinasikan seluruh peserta didik agar siap memulai pembelajaran.			√	
3	Guru memotivasi peserta didik mengenai materi yang akan diajarkan, apa manfaatnya serta memberikan bahan ajar.				√

4	Guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang akan dicapai hari ini.			√	
II.	Kegiatan Inti				
5	Guru mulai menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media interaktif power point.				√
6	Guru membagikan peserta didik kedalam beberapa kelompok, dan memberikan tugas berupa LKPD kepada masing-masing kelompok agar bisa mempermudah peserta didik dalam menjawab soal secara berkelompok.				√
7	Guru mempersiapkan sebagian bentuk segitiga yang dipisah ke dalam sebagian kartu. Tiap-tiap kartu berisi satu pilihan penjelasan dari konsep materi serta hendak membentuk utuh kedalam bentuk segitiga yang lengkap.			√	
8	Guru akan memberikan sebagian potongan kartu pecahan dari segitiga pada setiap kelompok				√
9	Guru menyuruh peserta didik untuk membentuk utuh kartu ke dalam segitiga yang tepat sehingga membentuk utuh konsep materi.			√	
10	Guru akan memberikan point lebih ke kelompok peserta didik yang bisa membentuk utuh kartu pecahan segitiga sebelum batasan waktu diberi.				√
11	Guru meminta setiap perwakilan kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil kelompok mereka.			√	
III.	Penutup				
12	Guru bersama peserta didik menarik kesimpulan dari materi yang disampaikan.				√
13	Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran			√	
14	Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam				√
Skor yang diperoleh		49			
Skor maksimal		56			
Jumlah $\frac{49}{56} \times 100\% = 87,5\%$					

Sumber: Hasil penelitian di SMK Darul Ihsan Aceh Besar, 2022.

Dari Tabel 4.8 di atas terlihat bahwa setiap aspek yang diamati dalam pembelajaran memperoleh nilai yang berbeda-beda dan kemampuan guru secara keseluruhan adalah 87,5% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini dikarenakan semua aktivitas belajar yang dirancang oleh guru telah dilaksanakan secara maksimal termasuk aspek guru menjelaskan tata cara pembelajaran menggunakan *Broken Triangle* berbantuan media LKPD, Guru meminta siswa untuk berinteraksi dengan anggota kelompok dalam mendiskusikan isi catatan. Guru berperan sebagai fasilitator lingkungan belajar, guru menyuruh perwakilan anggota kelompok siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok, dan guru menyempurnakan kemampuan siswa serta memberikan pesan moral yang pada siklus sebelumnya belum dilakukan secara maksimal.

(2) Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Analisis aktivitas siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor terpenting dalam menentukan keefektifan suatu pembelajaran. Berikut adalah tabel hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran pecahan segitiga dengan menggunakan media LKPD Kelas X Desain Grafis di SMK Darul Ihsan Aceh Besar Siklus II.

Tabel 4.9 Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus II

No	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
I	PENDAHULUAN				
1	Merespon 5S (Senyum,Salam, Sapa, Sopan dan Santun).			√	
2	Peserta didik siap untuk belajar			√	
3	Peserta didik memperhatikan dan menerima bahan ajar yang di berikan guru.				√
4	Peserta didik memperhatikan dan menyimak penjelasan dari guru.			√	
II	Kegiatan Inti				
5	Peserta didik menyimak dan memperhatikan guru tentang materi yang sedang diajarkan.			√	
6	Peserta didik duduk secara berkelompok dan langsung mengerjakan tugas yang ada di LKPD secara kelompok.				√
7	Peserta didik mengamati media segitiga berupa kartu yang sudah disiapkan guru.			√	
8	Tiap kelompok peserta didik mendapatkan sebagian potongna kartu pecahan dari segitiga.			√	
9	Tiap tim peserta didi membentuk utuh kartu ke dalam segitiga yang tepat sehingga membentuk utuh konsep materi				√
10	Tiap tim peserta didik yang bisa membentuk utuh kartu pecahan segitiga sebelum batasan waktu diberi poin lebih.		√		
11	Perwakilan tiap- tiap kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka				√
III	PENUTUP				
12	Peserta didik membuat kesimpulan singkat tentang bimbingan guru			√	
13	Peserta didik Memperhatikan dan mencatat.				√

14	Peserta didik menjawab salam.			√
Skor yang diperoleh		47		
Skor maksimal		56		
Jumlah $\frac{47}{56} \times 100\% = 83,9\%$				

Sumber: Hasil Penelitian di SMK Darul Ihsan Aceh Besar, 2022.

Tabel 4.9 di atas, terlihat bahwa proses pembelajaran dengan menerapkan model *Broken Triangl* berbantuan media LKPD pada siklus II memperoleh nilai pesentase 83,9% dan juga termasuk kategori sangat baik, sehingga tidak perlu adanya refleksi terhadap kegiatan pembelajaran pada Siklus II tersebut.

4.1.2.2 Hasil Belajar

Setelah selesai kegiatan pembelajaran pada siklus II, guru memberikan tes berupa soal yang diikuti oleh 27 orang siswa. Skor hasil tes belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 4.10 berikut :

Tabel 4.10 Daftar Nilai Hasil Tes Belajar Siklus II

No	Nama Siswa	Hasil Belajar Siswa	KKM	Keterangan
1	Abdul Aziz	70	70	Tuntas
2	Adam Nauval	90	70	Tuntas
3	Afrian	70	70	Tuntas
4	Afzalul Zikri	50	70	Tidak Tuntas

5	Ahmadi Najad	90	70	Tuntas
6	Alvha Zilhayat	60	70	Tidak Tuntas
7	Fachmul Arifin Falsa	60	70	Tidak Tuntas
8	Liwaul Hamdi	80	70	Tuntas
9	M. Alkahfi Fata	70	70	Tuntas
10	M. Luthfi	70	70	Tuntas
11	M. Nabil Zayyan	80	70	Tuntas
12	Muhammad Thalhah	80	70	Tuntas
13	Muhammad Zuhizi Farhan	60	70	Tidak Tuntas
14	Munawar	70	70	Tuntas
15	Rafi Akbar	50	70	Tidak Tuntas
16	Rahmat Alfairuzi	70	70	Tuntas
17	Raju Alghoffaru	90	70	Tuntas
18	Raju Ikramullah	100	70	Tuntas
19	Rawhul Ammar	70	70	Tuntas
20	Rivva Arvansyah	70	70	Tuntas
21	Royan Aminursyah	100	70	Tuntas
22	Syafriza Hartadi	100	70	Tuntas
23	T. Rizki Nahlul Iqram	70	70	Tuntas
24	T. Muhammad Alfarazi	80	70	Tuntas
25	Zakiyul Fata	80	70	Tuntas

26	Ahmad Fadhil Syauqatillah	70	70	Tuntas
27	M. Farhan Maulan	70	70	Tuntas
Jumlah siswa yang tuntas		22		
Jumlah siswa yang tidak tuntas		5		
Jumlah siswa keseluruhan		27		
Jumlah nilai rata-rata		75		Tuntas
Jumlah Hasil $\frac{22}{27} \times 100\% = 81,4\%$				

Sumber:Hasil Penelitian di SMK Darul Ihsan, 2022

Berdasarkan tabel 4.10 di atas dapat dilihat bahwasanya 81,4% siswa yang tuntas (Sangat Baik). Dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa dengan model *Broken Triangle* untuk siklus II sudah tuntas walaupun masih terdapat 18,6% yang belum tuntas sehingga perlu adanya perbaikan secara sempurna oleh guru.

4.1.2.3 Keaktifan Belajar Siswa

Pada siklus ke II ini juga melihat ada tidaknya peningkatan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran *Broken Triangle* berbantuan media LKPD kelas X Desain Grafis di SMK Darul Ihsan Aceh Besar. Berdasarkan pengamatan dapat diperoleh keterangan sebagai berikut:

Tabel 4.11 Tingkat Keaktifan Belajar Siswa

No	Aspek yang diamati	Keterangan	
		Aktif	Tidak
1	Peserta didik turut serta dalam melaksanakan tugas belajar yang diberikan guru di kelas	√	
2	Peserta didik melibatkan dirinya dalam pemecahan masalah pembelajaran di kelas	√	
3	Setiap peserta didik saling bertanya kepada peserta didik lain atau guru apabila tidak memahami persoalan pelajaran yang dihadapinya	√	
4	Peserta didik aktif mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah pelajaran yang diberikan guru	√	
5	Siswa aktif melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru	√	
6	Peserta didik menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya		√
7	Peserta didik aktif melatih dirinya dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis saat belajar	√	
8	Peserta didik memanfaatkan kesempatan menggunakan waktu untuk menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya di kelas dengan baik	√	
Jumlah		7	1
Persentase (%)		88%	12%

Sumber: Hasil Penelitian di SMK Darul Ihsan, 2022

Berdasarkan Tabel 4.11 di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran pecahan segitiga dengan media LKPD Kelas X Desain Grafis SMK Darul Ihsan Aceh Besar mengalami peningkatan Antara Siklus I dan Siklus II. Pada siklus kedua 7 (88%) tercapai dan masih ada 1 (12%) dalam proses pembelajaran, aspek keaktifan belajar yang belum dilaksanakan secara baik oleh siswa dalam belajar yaitu siswa masih belum bias menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.



BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *kooperatif* tipe *Broken Triangle* berbantuan media LKPD efektif terhadap keaktifan siswa dalam belajar Desain Grafis di SMK Darul Ihsan Aceh Besar. Hal ini dilihat adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dari 63% pada siklus I meningkat menjadi 88% pada siklus ke II
2. Model pembelajaran *kooperatif* tipe *Broken Triangle* berbantuan media LKPD efektif terhadap hasil belajar Desain Grafis di SMK Darul Ihsan Aceh Besar. Hal ini dilihat adanya peningkatan dari hasil belajar 33% pada siklus I dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 9 orang meningkat menjadi 81,4% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 22 orang pada Siklus II.

5.2 Saran

1. Kepada Guru didorong untuk terus berupaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan menerapkan berbagai model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar, salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran *Broken Triangle* berbantuan LKPD
2. Kepada siswa agar terus meningkatkan semangat yang lebih tinggi dalam belajar dan serius dalam mengikuti setiap proses kegiatan secara aktif di kelas dan

menghindari berbagai masalah yang dapat mengganggu keaktifan belajar siswa lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Slameto, *Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksawa, 2001.
- [2] Jamil Suprihatiningrum, *Guru Profesional Pedoman Kinerja, Kualifikasi & Kompetensi Guru*, Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2016.
- [3] Silberman, *Active Learning (101 Strategi pembelajaran Aktif)*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2018), h. 12.
- [4] Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja, 2016), h. 61.
- [5] Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, Bandung : Refika Aditama, 2013.
- [6] Izudin, Implementasi Model Pembelajaran Broken Triangle/Square/Heart Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadist Di Mi Qodiriyah Harjowinangun Dempet Demak tahun Pelajaran 2016/2017. Skripsi. Kudus: IAIN. <http://eprints.stankudus.ac.id/906/>: diakses: 22 Maret 2020.
- [7] Setyawan, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Menerapkan Model pembelajaran Round Club berbantuan Media Monopoly Game Smart Pada peserta Didik Kelas-B di SDN-1 Sabaru Palangka Raya tahun pelajaran 2016/2017, Seminar Nasional PGSD UNIKMA, 2017, h. 168.
- [8] Nanang, *Konsep Stratei Pembelajaran*, (Bandung: PT. Refika Adtama, 2017), h. 1.
- [9] Purwadarminta, *Kamus besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Granmedia Pustaka Utama, 2012), h. 78.
- [10] Baharuddin, *Teori Belajar dan pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2018) h. 13.
- [11] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2019), h. 107.

- [12] Khadijah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Cipta Pustaka Media, 2016), h.31
- [13] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi*. h.5.
- [14] Solihatini dan Raharjo, *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), h. 4.
- [15] Isjoni, *Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok*, (Bandung. Alfabeta, 2016), h. 16.
- [16] Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Refika Aditama, 2013), h. 86.
- [17] Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, h. 87.
- [18] Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, h. 88.
- [19] Rozaliafransi, *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Dunia Tumbuhan*, (Riau: Universitas Riau, Indonesia, 2015), h. 6.
- [20] Diana Rosanti, *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Memfasilitasi Kemampuan Problem Solving Siswa*, Kalimantan: Universitas Tanjungpura, 2013, h.3
- [21] Al Fidyatus Solikhah, *Keefektifitas Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Power Point Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN Guci 01 Kabupaten Tegal*. Semarang, 2019), h. 49.
- [22] Asep Herry H. Permasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2013), h. 2.
- [23] Arif S.Sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2017), h. 55.
- [24] Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2019), h. 45.
- [25] Moh Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Rosdakarya, 2019), h. 26-27.

- [26] Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja, 2016), h. 61.
- [27] Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), h.10-17.
- [28] Mulyono Abdurrahman. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2017), h.38.
- [29] Ngalim Purwanto. *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2016), h.82.
- [30] Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), h.5-6.
- [31] Said Nurdin dkk. *Psikologi Pendidikan*, (Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala, 2016), h.126.
- [32] Hastari Arifin, Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Broken Triangle/Square Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vii Smp Negeri 9 Palopo, (palopo: Institut Agama Islam Negeri, 2019).
- [33] Heri Irmawan, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Broken Heart Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas V SD negeri 69 Banda Aceh”, jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan, vol. 1, no. 1, 2020.
- [34] T. Irwansyah, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Broken Triangle-Square-Heart (Pecahan Segitiga/Bujur Sangkat/Hati) Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Sejarah Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri Ingin Jaya,” vo.4, no. 3, 2019.
- [35] Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h.58
- [36] Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h.118.
- [37] Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h.118.
- [38] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif...*, h. 92

LAMPIRAN

404

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-13689/Un.08/FTK/KP.07.6/10/2022
TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi-tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2020, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 550 Tahun 2022, tentang Pemberi Kuasa Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS Pada Kementerian Agama;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 19 September 2022

MEMUTUSKAN

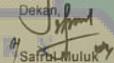
Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
1. Yusran, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing pertama
2. Raihan Islamadina, S.T., M.T. sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi:
Nama : Dinda Marzalena
NIM : 170212007
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Skripsi : EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE BROKEN TRIANGLE BERBANTUAN MEDIA LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR DESAIN GRAFIS DI SMK DARUL IHSAN ACEH BESAR

KEDUA : Pembayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022;

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan;

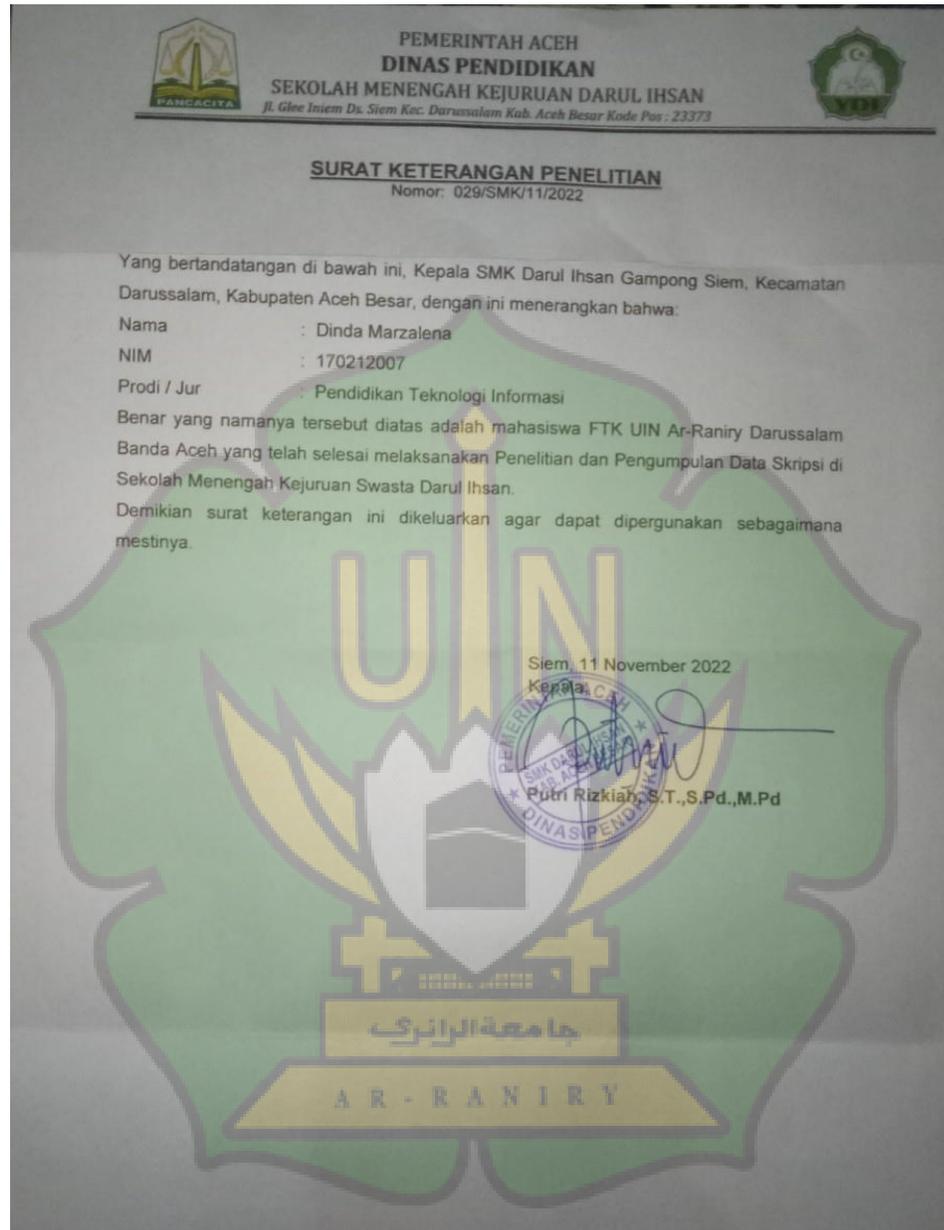
KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 14 Oktober 2022
An. Rektor
Dekan

Samudra Muluk

UIN
AR-RANIRY

Tembusan
1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.

Lampiran 1 : SK Pembimbing Skripsi



Lampiran 2 : Surat Siap Penelitian dari sekolah

Lampiran 3 : **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan : SMK Darul Ihsan Aceh Besar

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Kelas/Semester : X/ 1

Tahun Pelajaran : 2022/2023

Materi : Unsur-unsur desain grafis dan prinsipnya

Alokasi Waktu : 2 x 115 menit (2 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

KI-1 :

Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI-2 :

Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotongroyong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI-3 :

Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan

humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

KI-4 :

Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan gerak mahir, menjadikan gerak alami, sampai dengan tindakan orisinal dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.1 Mempercayai Tuhan melalui ciptaannya.	1.1.1 Berdoa sungguh-sungguh sebelum memulai pembelajaran
2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu, disiplin, jujur, objektif, terbuka, mampu membedakan fakta dan opini, ulet, teliti, bertanggung jawab, kritis, kreatif, inovatif, demokratis, komunikatif) dalam merancang dan melakukan percobaan serta berdiskusi yang diwujudkan dalam sikap sehari-hari.	2.1.1 Menunjukkan kepada guru terhadap perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu, disiplin, dan jujur) dalam merancang dan melakukan percobaan serta berdiskusi yang diwujudkan dalam sikap sehari-hari.
3.1 Memahami unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	3.1.1 Mendeskripsikan unsur-unsur tata letak desain grafis. 3.1.2 Menguraikan unsur-unsur tata letak desaignrafis 3.1.3 Menjelaskan unsur-unsur tata letak desain grafis
4.1. Menerapkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	4.1.1 Memposisikan tata letak unsur-unsur desain grafis.

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui model pembelajaran *Kooperatif Tipe Broken Triangle* Berbantuan Media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), secara mandiri dan kelompok siswa dapat :

1. Peserta didik dapat bedoa terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran.
2. Peserta didik dapat menunjukkan kepada guru terhadap perilaku ingin tahu, disiplin dan jujur.
3. Peserta didik dapat mendeskripsikan unsur-unsur tata letak desain grafis dengan tepat.
4. Peserta didik dapat menguraikan unsur-unsur tata letak desain grafis dengan tepat.
5. Peserta didik dapat menjelaskan unsur-unsur tata letak desain grafis dengan tepat.
6. Peserta didik dapat memposisikan tata letak unsur-unsur desain grafis dengan tepat

D. Materi Pembelajaran

Unsur-unsur Tata Letak Desain Grafis :

1. Unsur-unsur tata letak desain grafis dan prinsipnya:
2. Karakteristik, kegunaan, dan makna warna.
3. Warna sebagai representasi dari alam
4. Warna sebagai komunikasi, dan ekspresi

E. Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik (*Scientific*)
Model : ***Kooperatif Tipe Broken Triangle***
Metode : Diskusi Kelompok dan Penugasan

F. Media Pembelajaran

- Produk (Poster)
- Desktop (PC)
- LCD Projector
- Alat Tulis (Pensil 2B, Kertas Sketsa, Cat Poster, Pensil Warna)

G. Sumber Belajar

- Modul Dasar Desain Grafis

H. Kegiatan Pembelajaran

Langkah Model Broken Triangle	Langkah saintifik	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan	<i>Orientasi</i>	Kegiatan Awal 10 menit ➤ Guru : <ul style="list-style-type: none">- Melakukan 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan dan Santun) serta mengecek kehadiran peserta didik- Guru mengkoordinasikan seluruh peserta didik agar siap memulai pembelajaran- Guru memotivasi peserta didik mengenai materi yang akan diajarkan, apa manfaatnya serta memberikan bahan ajar.

		<ul style="list-style-type: none"> - Guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang akan dicapai hari ini. <p>➤ Siswa :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merespon 5S (Senyum,Salam, Sapa, Sopan dan Santun). - Peserta didik siap untuk belajar. - Peserta didik memperhatikan dan menerima bahan ajar yang di berikan guru. - Peserta didik memperhatikan dan menyimak penjelasan dari guru.
Mengidentifikasi topik dan mengatur peserta didik dalam kelompok	Memulai Pembelajaran	<p style="text-align: center;">Kegiatan inti 90 Menit</p> <p>➤ Guru Guru mulai menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media interaktif power point.</p> <p>➤ Siswa Peserta didik menyimak dan memperhatikan guru tentang materi yang sedang diajarkan.</p>
	Memberikan	<p>➤ Guru Guru membagikan peserta didik kedalam beberapa kelompok, dan memberikan tugas berupa LKPD kepada masing-masing kelompok agar bisa mempermudah peserta didik dalam menjawab soal secara berkelompok.</p> <p>➤ Siswa Peserta didik duduk secara berkelompok dan langsung mengerjakan tugas yang ada di LKPD secara kelompok.</p>
Melaksanakan	Mengevaluasi	<p>➤ Guru</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mempersiapkan sebagian bentuk segitiga yang dipisah ke dalam sebagian kartu. Tiap-tiap

		<p>kartu berisi satu pilihan penjelasan dari konsep materi serta hendak membentuk utuh kedalam bentuk segitiga yang lengkap.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru akan memberikan sebagian potongan kartu pecahan dari segitiga pada setiap kelompok - Guru menyuruh peserta didik untuk membentuk utuh kartu ke dalam segitiga yang tepat sehingga membentuk utuh konsep materi. - Guru akan memberikan point lebih ke kelompok peserta didik yang bisa membentuk utuh kartu pecahan segitiga sebelum batasan waktu diberi. <p>➤ Siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik mengamati media segitiga berupa kartu yang sudah disiapkan guru. - Tiap kelompok peserta didik mendapatkan sebagian potongan kartu pecahan dari segitiga. - Tiap tim peserta didik membentuk utuh kartu ke dalam segitiga yang tepat sehingga membentuk utuh konsep materi. - Tiap tim peserta didik yang bisa membentuk utuh kartu pecahan segitiga sebelum batasan waktu diberi poin lebih.
<p>Mempresentasikan</p>		<p>➤ Guru</p> <p>Guru meminta setiap perwakilan kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil kelompok mereka.</p> <p>➤ Siswa</p>

		Perwakilan tiap- tiap kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka
Penutup		<p align="center">Kegiatan Akhir 15 menit</p> <p>➤ Guru</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru bersama peserta didik menarik kesimpulan dari materi yang disampaikan. - Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran. - Salam penutup. <p>➤ Siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik membuat kesimpulan singkat tentang bimbingan guru - Memperhatikan dan mencatat. - Peserta didik menjawab salam.

I. Teknik Penilaian

Penilaian	Teknik Penilaian	Rubrik Penilaian	Remedial (< KKM)	Pengayaan (> KKM)
Sikap	: Observasi	Terlampir	1) Pembelajaran ulang	1) Belajar Kelompok
Pengetahuan	: Tes tertulis		2) Pemberian bimbingan secara khusus	2) Belajar mandiri
			3) Pemberian tugas-tugas latihan secara khusus	
			4) Pemanfaatan tutor sebaya	

PENILAIAN

Lampiran 4 : Lembar observasi aktivitas guru

No	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
I.	Pendahuluan				
1	Melakukan 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan dan Santun) serta mengecek kehadiran peserta didik.				
2	Guru mengkoordinasikan seluruh peserta didik agar siap memulai pembelajaran.				
3	Guru memotivasi peserta didik mengenai materi yang akan diajarkan, apa manfaatnya serta memberikan bahan ajar.				
4	Guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang akan dicapai hari ini.				
II.	Kegiatan Inti				
5	Guru mulai menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media interaktif power point.				
6	Guru membagikan peserta didik kedalam beberapa kelompok, dan memberikan tugas berupa LKPD kepada masing-masing kelompok agar bisa mempermudah peserta didik dalam menjawab soal secara berkelompok.				
7	Guru mempersiapkan sebagian bentuk segitiga yang dipisah ke dalam sebagian kartu. Tiap-tiap kartu berisi satu pilihan penjelasan dari konsep materi serta hendak membentuk utuh kedalam bentuk segitiga yang lengkap.				
8	Guru akan memberikan sebagian potongan kartu pecahan dari segitiga pada setiap kelompok				
9	Guru menyuruh peserta didik untuk membentuk utuh kartu ke dalam segitiga yang tepat sehingga membentuk utuh konsep materi.				
10	Guru akan memberikan point lebih ke kelompok peserta didik yang bisa membentuk utuh kartu pecahan segitiga sebelum batasan waktu diberi.				
11	Guru meminta setiap perwakilan kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil kelompok mereka.				
III.	Penutup				
12	Guru bersama peserta didik menarik kesimpulan dari materi yang disampaikan.				

13	Guru melakukan penilaian untuk aspek sikap yang tercermin selama kegiatan pembelajaran				
14	Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam				
Skor yang diperoleh					
Skor maksimal					
$P = \frac{F}{N} \times 100\%$					

Lampiran 5 : Lembar observasi aktivitas siswa

No	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
I	PENDAHULUAN				
1	Merespon 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan dan Santun).				
2	Peserta didik siap untuk belajar				
3	Peserta didik memperhatikan dan menerima bahan ajar yang di berikan guru.				
4	Peserta didik memperhatikan dan menyimak penjelasan dari guru.				
II	Kegiatan Inti				
5	Peserta didik menyimak dan memperhatikan guru tentang materi yang sedang diajarkan.				
6	Peserta didik duduk secara berkelompok dan langsung mengerjakan tugas yang ada di LKPD secara kelompok.				
7	Peserta didik mengamati media segitiga berupa kartu yang sudah disiapkan guru.				
8	Tiap kelompok peserta didik mendapatkan sebagian potongan kartu pecahan dari segitiga.				
9	Tiap tim peserta didik membentuk utuh kartu ke dalam segitiga yang tepat sehingga membentuk utuh konsep materi				

10	Tiap tim peserta didik yang bisa membentuk utuh kartu pecahan segitiga sebelum batasan waktu diberi poin lebih.				
11	Perwakilan tiap- tiap kelompok maju kedepan untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka				
III	PENUTUP				
12	Peserta didik membuat kesimpulan singkat tentang bimbingan guru				
13	Peserta didik Memperhatikan dan mencatat.				
14	Peserta didik menjawab salam.				
Skor yang diperoleh					
Skor maksimal					
$P = \frac{F}{N} \times 100\%$					

Lampiran 6 : Lembar keaktifan belajar siswa

No	Aspek yang diamati	Keterangan	
		Aktif	Tidak
1	Peserta didik turut serta dalam melaksanakan tugas belajar yang diberikan guru di kelas		
2	Peserta didik melibatkan dirinya dalam pemecahan masalah pembelajaran di kelas		
3	Setiap peserta didik saling bertanya kepada peserta didik lain atau guru apabila tidak memahami persoalan pelajaran yang dihadapinya		
4	Peserta didik aktif mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah pelajaran yang diberikan guru		
5	Siswa aktif melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru		
6	Peserta didik menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya		
7	Peserta didik aktif melatih dirinya dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis saat belajar		

8	Peserta didik memanfaatkan kesempatan menggunakan waktu untuk menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya di kelas dengan baik		
Jumlah			
Persentase (%)			

Lampiran 7 : LKPD

LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK)

Nama Satuan pendidikan : SMK Darul Ihsan

Mata Pelajaran : Dasar Desain Grafis

Kelas / Semester : X / I

Nama Kelompok :
 Ketua Kelompok :
 Anggota Kelompok : 1.....
 2.....
 3.....
 4.....

A. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Memahami unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	3.1.4 Mendeskripsikan unsur-unsur tata letak desain grafis. 3.1.5 Menguraikan unsur-unsur tata letak desaingrafis 3.1.6 Menjelaskan unsur-unsur tata letak desain grafis

4.1. Menerapkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang	4.1.1 Memposisikan tata letak unsur-unsur desain grafis.
--	--

B. Tujuan Pembelajaran

Melalui model pembelajaran *Kooperatif Tipe Broken Triangle* Berbantuan Media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), secara mandiri dan kelompok siswa dapat :

1. Peserta didik dapat mendeskripsikan unsur-unsur tata letak desain grafis dengan tepat.
2. Peserta didik dapat menguraikan unsur-unsur tata letak desain grafis dengan tepat.
3. Peserta didik dapat menjelaskan unsur-unsur tata letak desain grafis dengan tepat.
4. Peserta didik dapat memposisikan tata letak unsur-unsur desain grafis dengan tepat

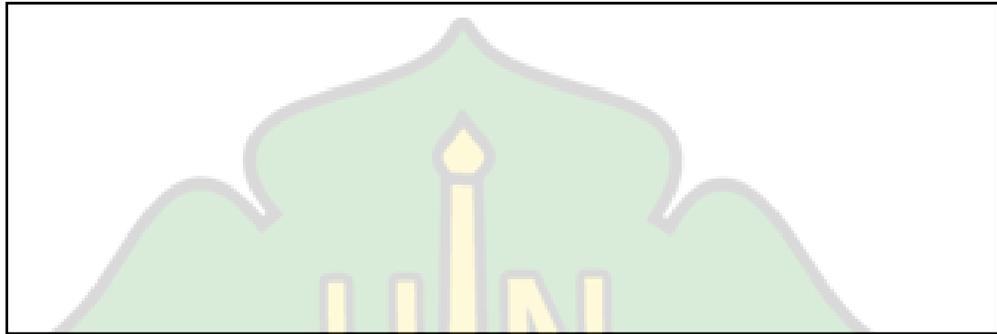
C. Kegiatan

1. Siapkan alat tulis dan lem.
2. Diskusikanlah dengan kelompok permasalahan yang diberikan pada LKPD ini.
3. Kerjakanlah pecahan potongan segitiga yang sudah dibagikan oleh guru mu.
4. Setelah setiap kelompok mendapatkan pecahan potongan segitiga, susunlah potongan kartu tersebut menjadi suatu bentuk segitiga yang utuh.
5. Pilihlah salah satu anggota kelompok kalian untuk maju kedepan mempresentasikan hasil diskusi kalian.

Ayo menjawab pertanyaan dibawah ini !!

Diskusikanlah bersama kelompokmu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut.

1. Terdapat beberapa unsur-unsur tata letak dalam Desain Grafis, sebutkan 3 saja yang kalian ketahui tentang unsur-unsur desain grafis, serta jelaskan !



2. Sebutkan prinsip-prinsip Desain Grafis !



Lampiran 8 : SOAL PRETES

1. Kepingan dari CMYB adalah....
 - A. Cyan Magenta Yellow Black
 - B. Cyan Magenta Yellow Blue
 - C. Cream Magenta Yellow Black
 - D. Cyan Magenta Yellow Brown
 - E. Cream Magente Yellow Blue
2. Kepingan dari RGB adalah....
 - A. Red Green Bold
 - B. Random green blue
 - C. Red Green Blue
 - D. Red Green Biru
 - E. Red Green Biru
3. Faktor yang dominan dalam tampilan sebuah desain grafis di sebut...
 - A. Warna
 - B. Huruf
 - C. Gambar
 - D. Tata Letak
 - E. Tipografi
4. Program aplikasi CorelDraw termasuk program aplikasi...
 - A. Word processor
 - B. Video Editor
 - C. Fotografer
 - D. Database management
 - E. Desain grafis

5. Warna dalam desain grafis di kelompokkan menjadi dua yaitu....
 - A. Warna Gelap dan Terang
 - B. Warna Putih dan Hitam
 - C. Warna Panas dan Dingin
 - D. Warna Hangat dan Sejuk
 - E. Warna Panad dan Sejuk

6. Warna merah biasanya digunakan untuk menunjukkan bahaya, berarti fungsi warna sebagai....
 - A. Alamiah
 - B. Isyarat
 - C. Identitas
 - D. Petunjuk
 - E. Psikologis

7. Suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin disebut.....
 - A. Desain
 - B. Grafis
 - C. Desain Grafis
 - D. Grafik
 - E. Fotografer

8. Unsur yang menghubungkan satu titik dengan titik yang lain disebut dengan ?
 - A. Garis
 - B. Tata Letak
 - C. Bidang
 - D. Bentuk
 - E. Ruang

9. Seseorang yang ahli dalam bidang desain disebut...
- A. Actor
 - B. Lagenda
 - C. Pelukis
 - D. Desainer
 - E. Penulis
10. Berikut ini hasil karya dengan menggunakan photoshop, kecuali...
- A. Stiker
 - B. Laporan Keuangan
 - C. Brosur
 - D. Poster
 - E. Spanduk

Lampiran 9 : SOAL POST TES 1

1. Garis yang dibuat secara resmi menggunakan alat gambar dan alat ukur disebut garis...
- A. Informal
 - B. Formal
 - C. Horizontal
 - D. Vertikal
 - E. Tegak Lurus
2. Berdasarkan cara membuatnya garis dibedakan menjadi dua, yaitu
- A. Garis formal dan informal
 - B. Garis lengkung dan garis lingkaran
 - C. Garis zig-zag dan garis lengkung
 - D. Garis bergerigi dan garis berombak
 - E. Garis lingkaran dan garis zig-zag

3. Dua model warna paling umum adalah....
 - A. RGB dan MCKY
 - B. CMYK dan GRB
 - C. CMYK dan RGB
 - D. CMYK dan GBR
 - E. CMYK dan BGR

4. Yang tidak termasuk sifat permukaan tekstur adalah....
 - A. Licin
 - B. Halus
 - C. Kasar
 - D. Cepat
 - E. Lembut

5. Ruang tiga dimensi / trimatra merupakan..
 - A. Bentuk dari benda yang memiliki panjang, lebar dan tinggi.
 - B. Ruang yang terlihat cukup datar.
 - C. Ruang positif yang terisi oleh objek
 - D. Ruang negative yang tidak terisi oleh objek.
 - E. Ruang positif yang tidak memiliki objek

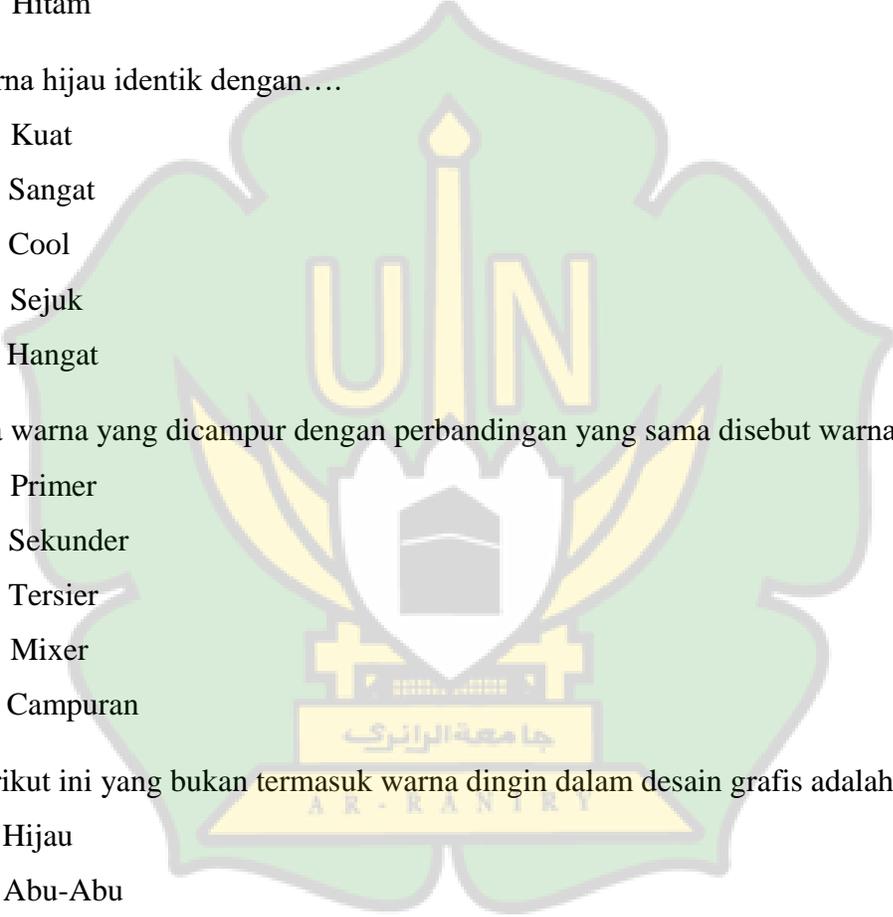
6. Kombinasi garis horizontal dan vertikal memberikan kesan
 - A. konflik, perang dan larangan
 - B. kelahiran atau generasi, dan penurus
 - C. adanya jarak, kejauhan, fokus, dan meledak
 - D. formal, kokoh, dan tegas
 - E. formal, focus, dan konflik

7. Salah satu fungsi tata letak desain grafis gelap terang adalah ...
 - A. Memperjelas suatu maksud atau pesan
 - B. Membuat teks menjadi berguna dan mudah digunakan

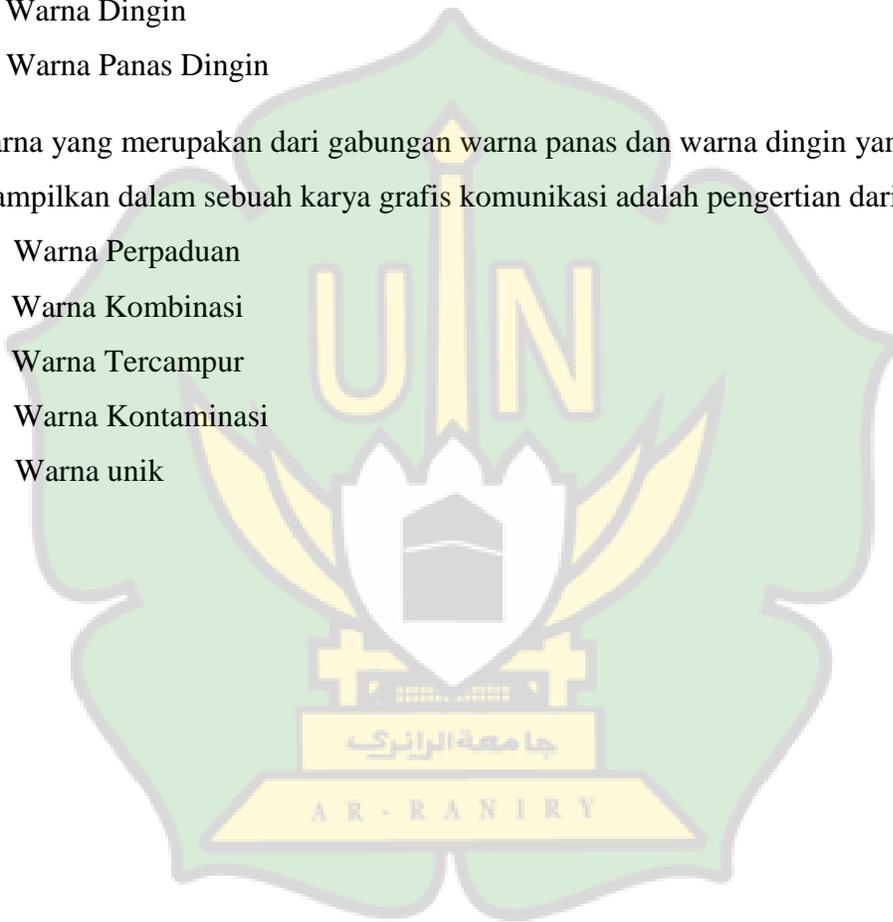
- C. Memperindah suatu desain
- D. Memperjelas desain
- E. Membuat efek benda tiga dimensi dan memperjelas kontras
8. Unsur yang digunakan sebagai pembatas antar ruang dalam seni desain grafis yaitu....
- A. Garis
 - B. Warna
 - C. Bidang
 - D. Ilustrasi
 - E. Gelap-Terang
9. Dengan adanya benda atau unsur garis pada sebuah bidang maka akan terlihat adanya...
- A. Garis
 - B. Bidang
 - C. Warna
 - D. Ilustrasi
 - E. Gelap Terang
10. Ilustrasi berasal dari bahasa latin , yaitu ...
- A. Illustrate
 - B. Illustrating
 - C. Illustrative
 - D. Illustration
 - E. Ilustri

Lampiran 10 : POST TEST 2

1. Elemen dari unsur desain grafis yang menjadi penarik perhatian paling utama adalah
 - A. Bentuk
 - B. Gambar
 - C. Warna
 - D. Tulisan
 - E. Tekstur
2. Warna merah biasanya digunakan untuk menunjukkan bahaya, berarti fungsi warna sebagai....
 - A. Alamiah
 - B. Isyarat
 - C. Identitas
 - D. Psikologis
 - E. Petunjuk
3. Warna yang berfungsi sebagai identitas produk atau barang disebut ?
 - A. warna sebagai penguat lembaga
 - B. warna sebagai identifikasi budaya
 - C. warna sebagai pendekatan rasa psikologis
 - D. warna sebagai penunjuk produk
 - E. warna sebagai Isyarat
4. Yang *bukan* termaksud kedalam unsur-unsur desain adalah...
 - A. Ilustrasi
 - B. Garis
 - C. Tekstur
 - D. Warna
 - E. Irama

5. Warna campuran kuning dengan merah adalah....
- A. Ungu
 - B. Orange
 - C. Hijau
 - D. Pink
 - E. Hitam
6. Warna hijau identik dengan....
- A. Kuat
 - B. Sangat
 - C. Cool
 - D. Sejuk
 - E. Hangat
7. Dua warna yang dicampur dengan perbandingan yang sama disebut warna....
- A. Primer
 - B. Sekunder
 - C. Tersier
 - D. Mixer
 - E. Campuran
8. Berikut ini yang bukan termasuk warna dingin dalam desain grafis adalah ?
- A. Hijau
 - B. Abu-Abu
 - C. Biru
 - D. Ungu
 - E. Kuning
- 
- The image contains a large, semi-transparent watermark logo in the center. The logo is a green, stylized leaf or flower shape. Inside the leaf, there is a yellow and white emblem featuring a central tower or minaret, flanked by two yellow wings or petals. Below the emblem, the letters 'UIN' are written in a large, yellow, serif font. At the bottom of the logo, there is a yellow banner with Arabic text 'جامعة الرانيري' and the acronym 'AR-RANIRY' below it.

9. Warna yang dihubungkan dengan sikap tertutup, sejuk, santai, penuh pertimbangan adalah pengertian dari warna...
- A. Warna Gelap
 - B. Warna Terang
 - C. Warna Panas
 - D. Warna Dingin
 - E. Warna Panas Dingin
10. Warna yang merupakan dari gabungan warna panas dan warna dingin yang ditampilkan dalam sebuah karya grafis komunikasi adalah pengertian dari...
- A. Warna Perpaduan
 - B. Warna Kombinasi
 - C. Warna Tercampur
 - D. Warna Kontaminasi
 - E. Warna unik



Lampiran 11 :

DOKUMENTASI



Saat Menjumpai Kepala Sekolah, Koleksi Pribadi 2022



Siswa mengerjakan Pecahan Segitiga





