PENERAPAN PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DASAR DESAIN GRAFIS SISWA KELAS X MULTIMEDIA SMK NEGERI 1 TOMPASOBARU

Ailen Kowaas[1], Audy Aldrin Kenap[2], Olivia Eunike Selvie Liando[3]
[1,3]Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Manado
[2]Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Manado
e-mail: [1]17208201@unima.ac.id, [2]audykenap@unima.ac.id, [3]olivialiando@unima.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar dasar desain grafis siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Tompasobaru. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dimana masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan Tindakan, observasi dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklusnya, pada siklus-1 rata-rata presentase yang didapatkan berjumlah 68,44%. Presentase tersebut meningkat pada siklus-II yaitu sebesar 79,65%. Pada hasil ketuntasan belajar peserta didik dibagi menjadi dua yaitu, pada siklus-1 berjumlah 41,38% dan pada siklus-II meningkat menjadi 82,75%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran *projct based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Tompasobaru.

Kata Kunci: *Project Based Learning*, Hasil Belajar, Penelitian Tindakan Kelas.

PENDAHULUAN

Kualitas kehidupan bangsa sangat ditentukan oleh faktor pendidikan. Pendidikan mempunyai sebuah peranan yang sangat penting untuk mencapai suatu kehidupan yang memiliki kecerdasan, kedamaian, keterbukaan dan demokratis. Sejalan dengan perkembangan dunia pendidikan yang semakin pesat, menuntut semua lembaga pendidikan untuk lebih dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pendidikan yang dimana itu merupakan pengetahuan tentang suatu bidang yang disusun secara bersistem menurut metode-metode tertentu yang dapat digunakan untuk menerapkannya dibidang pengetahuan tersebut.

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku individu atau kemampuan kelompok bahkan sekelompok individu dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Indy dkk, 2019; Yunarti, 201&)). Lembaga penelitian sebagai salah satu lembaga formal yang bertanggung jawab terhadap kualitas sumber daya manusia sebagai penerus bangsa harus mampu menghasilkan lulusan yang siap guna agar memanimalisir berbagai dampak negatif (Sari dkk, 2020). Sebagai mana yang tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 23 Tahun 2003 Bab 11

ISSN 2798-141X

pasal 3 berbunyi Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* atau biasa disebut pembelajaran berbasis proyek. PJBL atau proses pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memantapkan pengetahuan yang dimiliki siswa tersebut (Sahempa dkk, 2021). Pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreativitasnya dalam merancang dan membuat proyek yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran (Purbosari, 2016). Dimana guru sebagai pengajar dan pendidik harus selau meningkatkan kualitas profesionalismenya yaitu dengan cara memberikan kesempatan belajar kepada peserta didik dengan melibatkan peserta didik secara langsung dan efektif dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Penerapan *Project Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar dasar desain grafis siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Tompasobaru.

KAJIAN TEORI

Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi dalam diri setiap manusia sebagai hasil dari aktivitas tertentu (Rondonuwu dkk, 2022). Misalnya perubahan terjadi dari tidak tahu menjadi tahu atau dari tidak mengerti menjadi mengerti dan sebagainya. (Dimyati dan Mudjiono 2009). Sedangkan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran (Mokoginta dkk, 2021).

Desain Grafis

Dasar desain grafis adalah bentuk komunikasi yang menggunakan teks, gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin (Idris dan Amalia, 2021). Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan kemampuan visual (Rais dkk, 2017).

Project based learning

Project based learning adalah sebuah metode atau pendekatan pembelajaran yang inovatif yang kesemuanya itu berfokus pada konsep dan prinsip dari suatu kedisiplinan belajar siswa (Atmaka, 2020), dan melibatkan siswa dalam suatu pemecahan masalah dan kegiatan pembelajaran lainnya. (Nurfitriyanti, 2016; Titu, 2015)

Definisi SMK

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah

ISSN 2798-141X

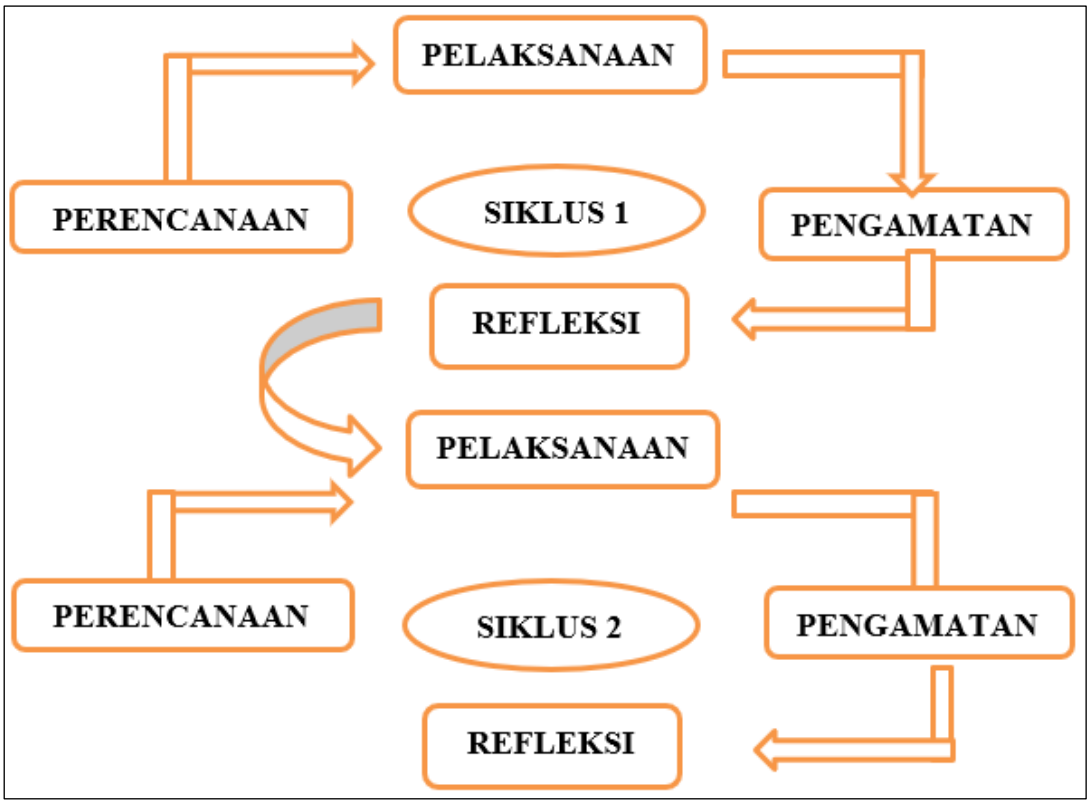
yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja di bidang tertentu. (Hadi, 2021)

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian Tindakan kelas karena sampel langsung ditentukan dalam dua siklus. Penelitian Tindakan kelas adalah suatu kajian yang bersifat refleksi oleh pembuat Tindakan, yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dan Tindakan-tindakan peneliti dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap Tindakan-tindakan yang dilakukan.

Jalannya Penelitian

Jalannya penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dan masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi seperti yang ditunjukan pada gambar 1.



Gambar 1. Jalannya Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada peserta didik kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Tompasobaru dengan jumlah peserta didik 29 orang yang terdiri dari 21 peserta didik perempuan dan 8 peserta didik laki-laki dengan kemampuan belajar yang berbeda-beda satu dengan yang lainnya.

ISSN 2798-141X

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus yang di dalamnya melakukan 14 kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 x 45 menit. Penelitian ini dilakukan sesuai dengan prosedur perencanaan tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pra-Siklus

Sebelum peneliti menerapkan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), peneliti melakukan observasi untuk memperoleh data mengenai kondisi awal dari proses pembelajaran dasar desain grafis Kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Tompasobaru selama ini. Data hasil pembelajaran yang peneliti dapatkan menjadi suatu acuan untuk mengetahui seberapa kecil-besarnya kemampuan peserta didik terhadap penguasaan materi yang diperoleh selama pembelajaran ini.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti mulai dari bulan Februari 2022 sampai awal bulan Juni 2022. Nilai mid semester yang telah diperoleh dijadikan acuan peneliti untuk mengetahui hasil belajar dasar desain grafis siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Tompasobaru. Dari hasil Mid Semester yang diperoleh telah didapatkan masih banyak peserta didik yang belum mencapai nilai standart ketuntasan dalam belajar. Presentase hasil belajar sebelum Tindakan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Presentase Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum Tindakan

No.	Hasil Belajar	Pencapaian
1	Nilai Tertinggi	85
2	Nilai Terendah	50
3	Nilai Rata-rata	61,89%
4	Jumlah peserta didik Yang Tuntas Belajar	11 (38%)
5	Jumlah peserta didik Yang Tidak Tuntas Belajar	18 (62%)
6	Presentase Ketuntasan Belajar	38%

Siklus I

Dari hasil pada siklus I diketahui bahwa hanya 12 peserta didik yang mencapai kriteria Ketuntasan Nilai Minimal dari 29 peserta didik yang mengikuti evaluasi ada siklus-1 sedangkan 17 peserta didik lainya mendapatkan nilai dibawah KKM. Tabel 2 merupakan presentase hasil evaluasi pada siklus I.

Tabel 2. Presentase Hasil Evaluasi Siklus I

No.	Hasil Belajar	Pencapaian
1	Nilai Tertinggi	85
2	Nilai Terendah	55
3	Nilai Rata-rata	68,44%
4	Jumlah Siswa Yang Tuntas Belajar	12 (41,38%)
5	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas Belajar	17 (58,62%)
6	Presentase Ketuntasan Belajar	41,38%

ISSN 2798-141X

Siklus II

Berdasarkan perhitungan nilai hasil belajar, nilai Lembar kerja Proyek dan Lembar Penilaian Hasil Belajar peserta didik telah memenuhi syarat untuk dilanjutkan pada siklus berikutnya yang ditunjukan pada tabel 3, Rata-rata nilai lembar kerja proyek adalah 79,65% sedangkan Lembar Pengamatan Hasil Belajar peserta didik adalah 76,89% sehingga target keberhasilan hasil belajar pada siklus II tercapai dengan nilai ketuntasan belajar yaitu 82,75% dan rata-rata hasil belajar peserta didik telah melampaui Kriteria Kelulusan Minimum(KKM) yaitu 70,00 sehingga penelitian dapat dihentikan dan dilanjutkan dengan analisis data.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Design Grafis pada tanggal 3 juni 2022 bahwa penerapan model pembelajaran project based learning (pjbl) secara keseluruhan sudah lebih baik dan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar Design Grafis terutama dalam pembuatan proyek. Peserta didik yang awalnya enggan aktif dalam pembelajaran sedikit demi sedikit mulai mau memulai membuat proyek, berani menyampaikan pendapat dan menyelesaikan proyek sesuai dengan waktu yang telah disepakati.

Tabel 3. Presentase Hasil Evaluasi Siklus II

No.	Hasil Belajar	Pencapaian
1	Nilai Tertinggi	97.00
2	Nilai Terendah	71.00
3	Nilai Rata-rata	79,65%
4	Jumlah peserta didik Yang Tuntas Belajar	24 (82,75%)
5	Jumlah peserta didik Yang Tidak Tuntas Belajar	5 (17.24%)
6	Presentase Ketuntasan Belajar	82.75%

Pembahasan Dalam Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian pada materi dasar desain grafis dengan bantuan photoshop cs6 menggunakan model pembelajaran berbasis proyek di SMK Negeri 1 Tompasobaru, secara umum menunjukkan adanya pengaruh positif yang nyata akan penggunaan tersebut terhadap hasil belajar dasar desain grafis dari para peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* membuat peserta didik lebih aktif belajar dengan melakukan berbagai kegiatan untuk menguasai bahan pembelajaran sepenuhnya. Pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* membuka kesempatan bagi peserta didik untuk belajar bekerja sama dalam kelompok dan memecahkan masalah sesuai dengan materi yang diberikan oleh guru dan mempertanggung jawabkan semua tugas yang diberikan dengan presentasi kelompok masing-masing didepan kelas. Hal ini tampak pada peserta didik yang semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Dari hasil tersebut dapat dilihat dari hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek lebih meningkatkan dibandingkan dengan pembelajaran lain yang bersifat biasa, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa: Hasil belajar peserta didik kelas X Multimedia dalam pembelajaran dasar desain grafis dengan menggunakan

ISSN 2798-141X

model *Project Based Learning* lebih baik dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Kesimpulan

Data hasil penelitian pada siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Tompasobaru pada mata pelajaran dasar desain grafis, rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus-1 yakni 68,44% meningkat pada hasil belajar siklus-2 yakni 79,65% dengan ketuntasan belajar yaitu 82,75%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Project Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Tompasobaru dapat dilakukan pada proses pembelajaran.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, disarankan:

1. Guru mata pelajaran dasar desain grafis agar dapat menerapkan model *Project Based Learning* pada mata pelajaran dasar desain grafis bahkan juga pada mata pelajaran lainnya.
2. Dalam mendukung hasil temuan pada penelitian, maka bagi para peneliti yang lain dapat melakukan penelitian lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Dimyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Hadi, B. (2021). Fenomena Learninng Loss pada Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan di Indonesia: Learning Loss. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *6*(4).

Idris, S., & Amalia, L. (2020). Peningkatan Keterampilan Penggunaan Desain Grafis Coreldraw Dikelurahan Wajo Baru Makassar. *Jurnal Ilmiah Ecosystem*, *20*(1), 94-97.

Indy, R., Waani, F. J., & Kandowangko, N. (2019). Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumaluntung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*.

Purbosari, P. M. (2016). Pembelajaran berbasis proyek membuat ensiklopedia Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk meningkatkan academic skill pada mahasiswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, *6*(3), 231-238.

Mokoginta, H., Sojow, L., & Manggopa, H. K. (2021). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, *1*(3), 220-226.

Nurfitriyanti, M. (2016). Model pembelajaran Project Based Learning terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 6*(2).

ISSN 2798-141X

Rais, R., Afriliana, I., & Budihartono, E. (2017). Peningkatan Ketrampilan Multimedia CorelDraw Di SMK Assalafiyah kota Tegal. *Jurnal Abdimas PHB: Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, *1*(1), 55-61.

Rondonuwu, S. N. N. D., Sumayku, J., & Takaredase, A. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Animasi 2D pada Siswa SMK. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, *2*(2), 205-211.

Sahempa, S., Togas, P. V., & Palilingan, V. R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Komputer Dan Jaringan Dasar Siswa Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah Naha. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, *1*(1), 1-12.

Sari, W., Rifki, A. M., & Karmila, M. (2020). Analisis kebijakan pendidikan terkait implementasi pembelajaran jarak jauh pada masa darurat covid 19. *Jurnal Mappesona*, *3*(2).

Titu, M. A. (2015). Penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi konsep masalah ekonomi. In *Prosiding Seminar Nasional* (Vol. 9, pp. 176-186).

Yunarti, Y. (2017). Pendidikan kearah pembentukan karakter. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 11*(02), 262-278.

ISSN 2798-141X