

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DASAR-DASAR DESAIN
KOMUNIKASI VISUAL KELAS X DKV SMK 2 MANADO**

Ifano Richardo Sorongan¹, Billy Morris Harold Kilis², Jimmy Waworuntu³

^{1,3}Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Manado

²Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Manado

e-mail: ¹1p4nkz046@gmail.com, ²billykilis@unima.ac.id,

³jimmywaworuntu@unima.ac.id

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual pada kelas X DKV di SMK Negeri 2 Manado menggunakan model Project Based Learning (PjBL) Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas X DKV SMK Negeri 2 Manado. Pengumpulan data dilakukan melalui Pre Test, siklus I, dan siklus II, yang kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model PjBL efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual di kelas X DKV SMK Negeri 2 Manado. Pada Pre Test, nilai rata-rata siswa sebesar 72 dengan tingkat ketuntasan sebesar 47%, sedangkan pada siklus I nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 75 dengan tingkat ketuntasan sebesar 60%. Pada siklus 2, nilai rata-rata siswa semakin meningkat menjadi 85 dengan tingkat ketuntasan sebesar 87%. Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model PjBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual di kelas X DKV SMK Negeri 2 Manado. Dalam penelitian tindakan kelas ini, guru berperan aktif dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran, sehingga dapat memperoleh umpan balik yang berguna dalam perbaikan pembelajaran di masa yang akan datang. Oleh karena itu, disarankan agar guru dapat mengimplementasikan model PjBL secara konsisten dan terstruktur, serta melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, untuk meningkatkan hasil belajar dan pengalaman belajar siswa di masa yang akan datang.

Kata Kunci: *Project Based Learning, Hasil Belajar, Desain Komunikasi Visual*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan bagi setiap individu adalah sebuah modal untuk menghadapi segala aspek kehidupan. Ilmu pengetahuan mempunyai peran sangat penting sebagai sumber daya manusia yang berkualitas. Perkembangan teknologi dan informasi yang begitu cepat menuntut sumber daya manusia yang memadai dan profesional sehingga dapat mengikuti perkembangan zaman. Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan setiap individu. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan

untuk menghadapi tantangan dalam kehidupan. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pendidikan sangatlah penting agar dapat menghasilkan generasi yang berkualitas dan mampu bersaing di tingkat global.

Salah satu isu yang tengah menjadi perhatian dalam dunia pendidikan adalah hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa menjadi tujuan utama dalam setiap proses pembelajaran. Namun, terdapat berbagai model pembelajaran yang digunakan oleh para pendidik untuk mencapai tujuan tersebut, salah satunya adalah *project based learning*. Model pembelajaran ini menekankan pada keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dengan menghadirkan proyek nyata sebagai sarana untuk mempelajari materi yang diberikan. Penggunaan teknologi dalam penerapan model *project based learning* juga menjadi faktor yang penting untuk diperhatikan. Di era digital seperti saat ini, teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, para pendidik perlu mempertimbangkan penggunaan teknologi dalam model pembelajaran *project based learning*, seperti penggunaan *software* desain grafis untuk siswa kelas DKV. Namun, perlu diingat bahwa penerapan model pembelajaran *project based learning* tidaklah mudah. Para pendidik harus memperhatikan berbagai hal, seperti penentuan topik proyek yang relevan dengan kebutuhan siswa dan kurikulum yang ada, pengelolaan waktu dan sumber daya, serta evaluasi hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Siswa kelas X DKV SMK Negeri 2 Manado merupakan salah satu kelompok siswa yang dapat dijadikan sebagai objek penelitian. Penerapan model *Project Based Learning*, siswa diharapkan mampu menyelesaikan proyek yang diberikan dengan baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Namun, terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan penerapan model pembelajaran ini, seperti kemampuan siswa dalam memahami instruksi yang diberikan, motivasi belajar, serta kemampuan mengelola waktu dengan baik. Proses pembelajaran di kelas X DKV pada mata pelajaran dasar desain komunikasi visual masih cenderung membosankan bagi para peserta didik, peserta didik yang memiliki keinginan untuk praktikum dalam menciptakan sebuah hasil karya proyek terhambat dari proses model pembelajaran yang diberikan guru. Model pembelajaran yang masih monoton dengan mengandalkan mengingat dan menghafal dari sebuah teori membuat turunya motivasi belajar siswa ketika belajar, bahkan pada mata pelajaran yang seharusnya memerlukan sebuah pendekatan khusus untuk membuat kelas belajar yang efektif dan menyenangkan. Kurangnya model belajar yang diberikan oleh guru membuat kualitas pembelajaran pada mata pelajaran dasar desain komunikasi visual kurang efektif sehingga akan berdampak pada pencapaian belajar, yaitu pada mata pelajaran dasar desain komunikasi visual. Mata pelajaran tersebut seharusnya diberikan dengan model pembelajaran berbasis proyek sehingga siswa dapat memberikan hasil karya atau keluaran(*output*) yang kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dasar desain komunikasi visual yang baik. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian yang mendalam mengenai penerapan model pembelajaran *project based learning* pada siswa kelas X DKV SMK Negeri 2 Manado. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi yang berguna bagi para pendidik dalam memilih model pembelajaran yang tepat dan mempertimbangkan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk memberikan judul penelitian Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar-Dasar Desain komunikasi visual Siswa Kelas X DKV Di SMK Negeri 2 Manado.

KAJIAN TEORI

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan nilai akhir dari sebuah proses pembelajaran dimana terdapat sebuah perubahan yang mempengaruhi kemampuan seseorang, perubahan tersebut dapat dilihat dari pengetahuan, sikap, maupun psikomotorik. Proses belajar akan menghadirkan sebuah hasil yang ingin dicapai oleh setiap individu. Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada peserta didik sebagai akibat dari proses pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya mencakup pengetahuan, tetapi juga keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang dimiliki oleh peserta didik (Sanjaya, 2013). Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik dalam bentuk perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai (Purwanto, 2019).

Berdasarkan dari penjelasan yang dikemukakan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan pencapaian yang dilakukan oleh setiap orang atau siswa setelah melewati proses belajar ditunjukkan dari perubahan yang terjadi. Kemampuan pencapaian tersebut dapat diukur dan dinilai dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh.

Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Project Based Learning adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar melalui proyek atau tugas yang terintegrasi dengan konteks kehidupan nyata. *Project Based Learning* memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas tersebut, sehingga siswa lebih siap menghadapi tantangan kehidupan di dunia nyata (Sudjana, 2016). *Project Based Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa diberikan tugas atau proyek nyata yang menuntut mereka untuk melakukan penyelidikan, mengumpulkan informasi, berpikir kritis, dan berkolaborasi dengan teman sekelas. Dalam *Project Based Learning*, siswa belajar melalui pengalaman yang mendalam dan kontekstual, sehingga memungkinkan mereka untuk mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang topik yang dipelajari (Anwar, 2010). *Project Based Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran kognitif, psikomotorik, dan afektif melalui proyek atau tugas yang menuntut siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan berkomunikasi. PBL juga memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang diperlukan untuk sukses di dunia kerja dan kehidupan sehari-hari (Yudhanegara, 2019).

Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek merupakan kegiatan pembelajaran yang berfokus pada kegiatan aktivitas siswa untuk dapat memahami suatu konsep permasalahan yang disajikan kemudian mencari solusi yang relevan dengan berkelompok dengan hasil dari pembelajaran ini adalah sebuah produk. *Project Based Learning* mempunyai karakteristik yang

membedakan dengan model pembelajaran lain. Menurut (Dianawati, 2022), karakteristik tersebut, sebagai berikut :

- a. *Centrality* dalam pembelajaran ini proyek menjadi pusat dalam kegiatan pembelajaran berlangsung.
- b. *Driving question* pembelajaran difokuskan pada masalah yang mengarahkan peserta didik untuk mencari solusi yang tepat dengan prinsip ilmu pengetahuan yang sesuai.
- c. *Constructive investigation* kegiatan pembelajaran ini peserta didik membangun sendiri pengetahuannya dengan melakukan investigasi secara mandiri.
- d. *Autonomy* kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa sebagai pemecah masalah dalam suatu permasalahan yang dibahas.
- e. *Realisme* kegiatan pembelajaran siswa difokuskan terhadap pekerjaan yang serupa dengan situasi yang sebenarnya.

Adapun langkah-langkah pembelajaran model *Project Based Learning* yang membedakan dengan model pembelajaran lain. Langkah-langkah *Project Based Learning* seperti yang dikembangkan oleh The George Lucas Educational Foundation (1) Penentuan Pertanyaan, (2) Perencanaan Proyek, (3) Menyusun Jadwal, (4) Monitoring Perkembangan Proyek (5) Menguji Hasil, (6) Evaluasi. Sedangkan (Wahyuni et al., 2022) mengemukakan bahwa terdapat kekurangan pada pembelajaran *Project Based Learning* sebagai berikut :

- 1) Memerlukan banyak waktu dalam menyelesaikan suatu masalah
- 2) Banyak biaya yang harus dikeluarkan
- 3) Memerlukan banyak peralatan yang harus disediakan
- 4) Akan ada kemungkinan siswa ada yang kurang aktif dalam tugas kerja kelompok

Desain Komunikasi Visual

Dasar Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah ilmu yang mempelajari tentang cara merancang suatu pesan visual dengan tujuan menyampaikan informasi atau pesan kepada khalayak dengan cara yang efektif dan estetis. Materi pokok DKV mencakup berbagai elemen dasar dalam desain visual, seperti warna, bentuk, garis, tekstur, dan proporsi, serta prinsip-prinsip desain yang digunakan untuk mengatur elemen-elemen tersebut menjadi sebuah karya visual yang memiliki nilai estetika dan efektivitas komunikasi.

Desain Komunikasi Visual adalah proses menciptakan dan menyampaikan pesan melalui penggunaan elemen visual seperti gambar, simbol, warna, tipografi, dan layout. Tujuan dari Desain Komunikasi Visual adalah untuk menciptakan komunikasi yang efektif, menggugah perasaan, dan mempengaruhi audiens secara visual (Haryanto, 2019). Desain Komunikasi Visual adalah disiplin ilmu dan praktik yang berfokus pada penggunaan elemen visual seperti gambar, tipografi, warna, dan layout untuk menyampaikan pesan dan mempengaruhi audiens secara visual. Desain Komunikasi Visual melibatkan pemahaman tentang komunikasi, estetika, dan teknik desain dalam menciptakan karya visual yang efektif dan berdampak (Ardianto, 2017).

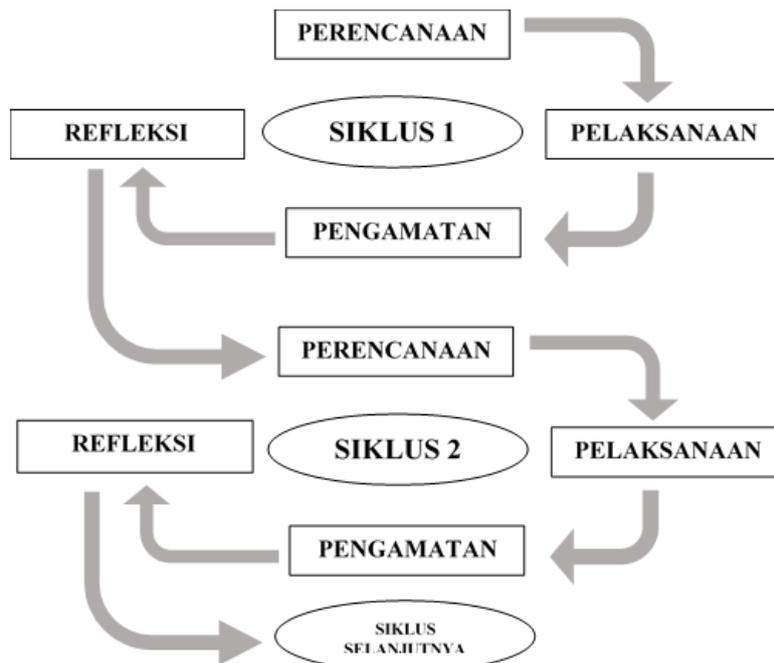
Dapat disimpulkan bahwa pengertian desain komunikasi visual adalah cara berpikir manusia untuk menyampaikan informasi yang disajikan dalam bentuk visual

yang sederhana sampai pada bentuk yang kompleks, agar mudah dipahami, diingat dan diketahui maknanya.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) penelitian untuk berupaya mengubah kondisi yang ada sekarang kearah kondisi yang diharapkan. Penelitian bersifat kualitatif dengan tujuan untuk memperbaiki serta mencari solusi dari persoalan nyata untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas dalam interaksi antara guru dan siswa yang sedang belajar. PTK merupakan penelitian yang diaplikasikan di dalam kelas saat pembelajaran sedang berlangsung dengan tujuan yaitu memperbaiki kesalahan yang ada pada proses pembelajaran yang digunakan sehingga meningkatkan kualitas dan efektifitas pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. Desain pada penelitian merupakan rancangan siklus yang terdiri dari empat tahap (1) Tahap Perencanaan, (2) Tahap Pelaksanaan, (3) Tahap Pengamatan, (4) Tahap Refleksi.



Gambar 1. Rancangan Siklus PTK (Arikunto, 2013)

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dikerjakan dengan waktu pelaksanaan pada semester genap pada tahun ajaran 2022/2023 berlokasi di SMK Negeri 2 Manado beralamat di jalan Pomorow, Taas, Kecamatan Tikala, Kota Manado , Prov. Sulawesi Utara.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas X DKV SMK Negeri 2 Manado Tahun Pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 15 siswa.

Perencanaan

Perencanaan dilakukan sebagai tindakan awal untuk mempersiapkan instrumen yang dibutuhkan pada saat penelitian, instrumen tersebut meliputi perangkat pembelajaran dan instrumen pengukuran tingkat keberhasilan. Berikut merupakan langkah dalam melakukan tindakan perencanaan.

- a. Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- b. Menentukan indikator keberhasilan tindakan
- c. Mempersiapkan media belajar maupun bahan materi
- d. Menyiapkan instrumen pengumpulan data sebagai pengukuran keberhasilan yaitu lembar observasi penilaian proyek
- e. Mempersiapkan soal tes awal (*Pretest*) tes awal merupakan tes sebelum diberikan model pembelajaran berbasis proyek
- f. Mempersiapkan soal tes akhir (*Posttest*) merupakan tes akhir pada setiap akhir siklus yang telah dilakukan tindakan penerapan model *Project Based Learning*.

Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan menjadi kegiatan yang akan diterapkan model *Project Based Learning* dengan tahap yang disediakan mulai dari Penentuan Pertanyaan, Perencanaan Proyek, Menyusun Jadwal, Monitoring, Menguji Hasil, dan Evaluasi berdasarkan RPP yang telah disusun, bahan ajar dan materi proyek yang dimuat dalam RPP merupakan proses kegiatan pembelajaran. Pengambilan penilaian dilakukan berdasarkan Observasi/Pengamatan dan penilaian akhir

1. Observasi/Pengamatan bertujuan untuk memantau perkembangan dan mengetahui kesesuaian pelaksanaan tindakan yang telah dilaksanakan.
2. Refleksi sebagai evaluasi penilaian melalui soal tes akhir (*Posttest*) pada akhir setiap siklus, dan kemudian di analisis data-data yang diperoleh sebagai bahan evaluasi selanjutnya.
- 3.

Analisis Data

Analisis data dalam penelitian bertujuan untuk memperoleh data nilai yang diperoleh dari proses pembelajaran apakah terjadi peningkatan, atau perubahan sebagaimana yang diharapkan. Kriteria keberhasilan / ketuntasan minimal (KKM) di SMK Negeri 2 Manado pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual kelas X DKV apabila skor diperoleh ≥ 75 dinyatakan tuntas dan apabila skor < 75 dinyatakan belum tuntas. Hasil belajar dengan melihat persentase ketuntasan menggunakan analisis deskriptif dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan : P = Hasil Belajar / Persentase (%)
F = Frekuensi Jumlah Siswa Yang Tuntas

N = Jumlah Siswa

Indikator Keberhasilan

Indikator Keberhasilan penelitian ini ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual pada setiap siklus. Dengan tujuan yang ingin dicapai pada indikator ini adalah peningkatan hasil belajar siswa dengan tercapainya kriteria ketuntasan minimum (KKM) Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual dengan nilai ≥ 75 mencapai 80%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sebelum dilakukan tindakan penerapan model *Project Based Learning* terhadap siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual, diberikan terlebih dahulu tes awal (*Pretest*) sehingga diperoleh data tes sebelum model diberikan sebagai berikut dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil tes awal (*Pretest*) siswa sebelum diberikan tindakan PjBL

Tes Awal (<i>Pretest</i>)	Nilai
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	50
Nilai Rata-Rata	72
Siswa Tuntas	7
Siswa Tidak Tuntas	8
Persentase Ketuntasan	47%

Dari data tabel 1 diperoleh terdapat 8 siswa tidak tuntas sehingga persentase ketuntasan hanya 47% sehingga perlu dilakukan sebuah tindakan untuk meningkatkan keberhasilan ketuntasan.

Siklus 1

a. Perencanaan

Peneliti menyusun perencanaan sebelum dilakukan pelaksanaan seperti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan bahan ajar berupa proyek yang akan diberikan, menyusun lembar penilaian observasi, dan penilaian tes akhir siklus. Setiap RPP terdiri dari satu proyek dengan alokasi waktu 2x45 menit, proses pembelajaran selama enam kali pertemuan.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus 1 selama enam pertemuan dengan alokasi waktu 2x45 menit setiap jam pelajaran berdasarkan RPP yang telah dibuat. Proyek yang diberikan terdiri dari 2 tugas harian dan 1 tugas akhir siklus menjadi 3 proyek, (1) Desain Logo, (2) Desain Kartu Nama, (3) Desain Poster.

c. Observasi/Pengamatan

Observasi dilakukan sebagai penilaian untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning*, data hasil belajar tersebut diolah untuk mengetahui persentase ketuntasan berdasarkan indikator keberhasilan yang ditentukan. Proses pembelajaran sudah cukup baik pada siklus 1 dengan memperoleh data nilai hasil belajar siklus 1 seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus 1

Hasil Belajar Siklus 1	Nilai
Nilai Tertinggi	93
Nilai Terendah	60
Nilai Rata-Rata	75
Siswa Tuntas	9
Siswa Tidak Tuntas	6
Persentase Ketuntasan	60%

Berdasarkan data hasil belajar yang ada pada tabel 2 diperoleh sebanyak 9 siswa tuntas yang telah mencapai KKM dengan nilai ≥ 75 sedangkan 6 siswa masih belum tuntas dengan nilai rata-rata dari 15 siswa sebesar 75 dan persentase ketuntasan 60% belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan sebesar 80% maka dari itu perlu dilakukan kembali siklus berikutnya.

d. Refleksi

Tahap Refleksi dimana peneliti menganalisis hasil pengamatan observasi melalui soal test akhir yang diberikan pada saat model pembelajaran *Project Based Learning* diterapkan. Berdasarkan observasi pengamatan melalui soal tes yang diberikan ditemukan temuan-temuan yang harus diperbaiki antara lain 1) Siswa belum terbiasa dengan model belajar proyek, 2) Pembagian kelompok yang terdiri dari 3 orang belum cukup untuk menyelesaikan Proyek, 3) Hasil belajar yang diperoleh 60% tuntas belum mencapai 80% tuntas. Dengan demikian pembelajaran pada Siklus I harus dilanjutkan pada Siklus II agar hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.

Siklus 2

Pada siklus kedua masih dilanjutkan dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*, hambatan dan kekurangan yang ada pada siklus sebelum akan diperbaiki seperti ukuran kelompok maupun materi proyek yang diberikan. Langkah pada siklus kedua masih sama yang terdiri dari Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan Refleksi.

a. Perencanaan

Tahap perencanaan dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan bahan materi proyek disiapkan, lembar penilaian observasi, rubrik penilaian, dan soal tes akhir siklus. Setiap RPP memuat 1 proyek dengan alokasi.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan selama 6 pertemuan berdasarkan RPP yang dibuat dimana 1 RPP terdiri dari 1 Proyek dengan alokasi waktu 2 x 45 menit pada setiap kegiatan pembelajaran, melalui 2 tugas proyek dan 1 proyek untuk tes akhir siklus, yaitu (1) Manipulasi Gambar (*Graphic Manipulation*), (2) Animasi 2D, (3) Desain Kemasan Produk.

c. Observasi/Pengamatan

Tahap observasi sebagai penilaian terhadap keberhasilan siswa dan kesesuaian sebuah proses yang diberikan dengan menerapkan model *Project Based Learning*. Hasil Belajar pada siklus 2 dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil belajar siklus 2

Hasil Belajar Siklus 2	Nilai
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	68
Nilai Rata-Rata	80
Siswa Tuntas	13
Siswa Tidak Tuntas	2
Persentase Ketuntasan	87%

Berdasarkan data hasil belajar yang ada pada tabel 3 diperoleh sebanyak 13 siswa tuntas yang telah mencapai KKM dengan nilai ≥ 75 sedangkan 2 siswa belum tuntas dengan nilai rata-rata dari 15 siswa sebesar 80 dan persentase ketuntasan sebesar 87%,
d. refleksi

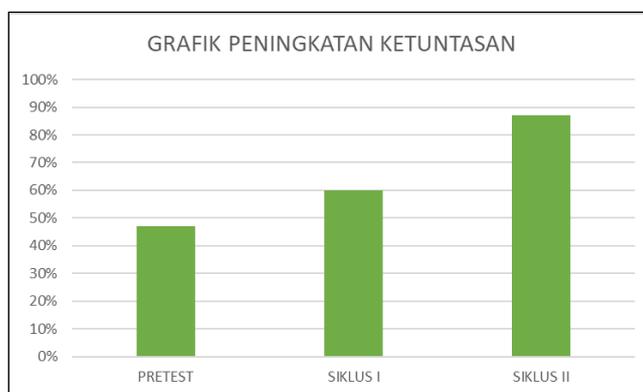
Berdasarkan hasil pengamatan observasi melalui penilaian akhir telah memenuhi indikator lebih dari 80% ketuntasan, Penerapan model yang diberikan dengan menggunakan *Project Based Learning* sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan tindakan yang diberikan sudah tepat dan berhasil ditandai dengan adanya peningkatan persentase dari Siklus I ke Siklus II.

Pembahasan

Proses pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* selama 12 kali pertemuan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dibuat melalui tahapan-tahapan tindakan pada setiap siklus memperoleh data peningkatan nilai hasil belajar Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual yang signifikan dari kondisi awal *Pre Test*, Siklus I dan Siklus II. Peningkatan persentase ketuntasan dapat dilihat pada gambar 2.

Berdasarkan gambar 2 grafik tersebut menunjukkan kondisi awal dengan ketuntasan 47% sebelum diberikan model *Project Based Learning*, kemudian diberikan model *Project Based Learning* pada siklus I diperoleh 60% dan disusul pada siklus II diperoleh 87% ketuntasan, dan telah memenuhi indikator $>80\%$ ketuntasan hasil belajar mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual. Pra model dan Pasca model

memiliki nilai rata-rata yang berbeda sehingga terjadi perubahan peningkatan hasil belajar .dengan nilai rata-rata pada Pre Test 72 , nilai rata-rata hasil belajar siklus I adalah 75 dan nilai rata-rata hasil belajar siklus II adalah 80.



Gambar 2. Grafik Ketuntasan Keberhasilan Hasil Belajar Siswa

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual di kelas X DKV SMK Negeri 2 Manado telah meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Pada awalnya, nilai rata-rata siswa pada Pre Test hanya mencapai 72 dengan tingkat ketuntasan sebesar 47%. Namun, setelah mengikuti PjBL pada siklus 1, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 75 dengan tingkat ketuntasan sebesar 60%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menerapkan model PjBL. Pada siklus 2, hasil belajar siswa semakin meningkat dengan nilai rata-rata mencapai 85 dan tingkat ketuntasan sebesar 87%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual di kelas X DKV SMK Negeri 2 Manado.

Namun, perlu diingat bahwa peningkatan hasil belajar siswa tidak hanya bergantung pada model pembelajaran yang digunakan, tetapi juga bergantung pada faktor-faktor lain seperti kualitas pengajaran, motivasi siswa, dan lingkungan belajar yang kondusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, K. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dianawati, E. P. (2022). *PROJECT BASED LEARNING (PjBL): Solusi Ampuh Pembelajaran Masa Kini*. Penerbit P4I.
- Purwanto, N. (2019). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Pondaag, R. A., Pardanus, R. H. W., & Togas, P. V. (2021). Pengaruh Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Kkpi Siswa SMK. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(3), 284-296.
- Purwanto, E., & Hidayat, R. (2020). *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Praktik*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sutrisno, S., Herdiyanti, H., Asir, M., Yusuf, M., & Ardianto, R. (2022). Dampak Kompensasi, motivasi dan Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan di Perusahaan: Review Literature. *Management Studies and Entrepreneurship Journal (MSEJ)*, 3(6), 3476-3482.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2020). *Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Yudhanegara, M. R. (2016). *Evaluasi Pembelajaran: Konsep, Teknik, dan Implementasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Wahyuni, S., Luthviati, R. D., Hayat, M. J., & Mishra, U. K. (2022). The Registration Policy of Interfaith Marriage Overseas for Indonesian Citizen. *Bestuur*, 10(1), 12-21.