

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DASAR DESAIN  
GRAFIS SISWA KELAS X TKJ II SMK NEGERI 3 MANADO**

**Noviyanti Clarita Kakomere<sup>1</sup>, Alfrina Mewengkang<sup>2</sup>,  
Olivia Eunike Selvie Liando<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi Fakultas Teknik,  
Universitas Negeri Manado

e-mail: <sup>1</sup>17208121@unima.ac.id, <sup>2</sup>mewengkangalfrina@unima.ac.id,

<sup>3</sup>olivialiando@unima.ac.id

**ABSTRAK**

*Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMK Negeri 3 Manado peneliti mendapati masalah pada hasil siswa kelas X TKJ II tanpa terkecuali hasil belajar dasar desain grafis. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan analisis deskriptif Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November sampai Desember tahun 2022 dan dilakukan pada kelas X TKJ II dengan jumlah siswa sebanyak 25 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar dasar desain grafis siswa dari penerapan di siklus yang pertama sampai penerapan pada siklus yang kedua. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar dasar desain grafis.*

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran Berbasis Masalah, Hasil Belajar, Dasar Desain Grafis.

**PENDAHULUAN**

Pendidikan tidak lain adalah proses mentransmisikan pengetahuan, sikap, keyakinan, keterampilan dan aspek perilaku secara terus menerus (sepanjang hidup) (Puspitasari, 2016). Salah satu cara mendapatkan pendidikan adalah dengan bersekolah secara formal maupun non-formal. Di sekolah akan terjadi proses pembelajaran yang melibatkan guru sebagai pengajar dan siswa sebagai penerima materi. Pendidikan memberikan dukungan yang sangat besar terhadap kemajuan bangsa dan merupakan sarana dalam membangun intelektual suatu bangsa (Dewi, 2019). Terlebih di era globalisasi sekarang, dimana persaingannya sangat ketat. Untuk itu, di Indonesia sedang digalakkan pendidikan yang dipersiapkan dalam menghadapi era yang semakin canggih agar negeri ini tidak ketinggalan jauh dengan negara lain.

Peran pendidikan pada era globalisasi saat ini sangatlah penting, dimana pendidikan menjadi faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang lebih baik (Sudarsana, 2015), oleh karena itu saat ini banyak metode/strategi pembelajaran dan fasilitas belajar yang bermunculan dengan tujuan untuk menarik

minat belajar siswa. Upaya-upaya yang dilakukan pemerintah sudah merambah hampir ke semua komponen pendidikan seperti penambahan jumlah buku pelajaran, peningkatan kualitas guru, pembaharuan kurikulum dan peningkatan kualitas pembelajaran yang mencakup pembaharuan dalam model, metode, pendekatan dan media guna mengoptimalkan kualitas pembelajaran.

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru dan sumbernya (Wartini dkk, 2017; Ikawati dkk, 2018). Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Perubahan terhadap cara pandang siswa sebagai objek menjadi subjek dalam proses pembelajaran menjadi titik tolak banyak di temukannya berbagai pendekatan pembelajaran yang inovatif (Norrazifti dan Dian, 2019). Salah satu kecenderungan yang sering dilupakan adalah melupakan bahwa hakikat pembelajaran adalah belajarnya siswa dan bukan mengajarnya guru. Untuk itu dalam mencapai tujuan tersebut, setidaknya ada beberapa hal penting yang perlu di soroti yaitu pembaharuan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran dan efektifitas metode pembelajaran, serta adanya kesiapan guru dalam menjalankan tugas pengajarnya.

Dalam proses pembelajaran harus terjalin komunikasi yang baik antara guru dan juga siswa. Guru perlu mengupayakan cara-cara yang efektif agar siswa sebagai penerima materi merasa nyaman dan antusias dalam belajar, guru dapat menggunakan berbagai media, model ataupun metode pembelajaran dengan memperhatikan materi yang akan dipelajari (Rokhmini, 2019). Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMK Negeri 3 Manado peneliti mendapati masalah pada hasil siswa kelas X TKJ II tanpa terkecuali hasil belajar dasar desain grafis. Proses kegiatan belajar mengajar dasar desain grafis kelas X TKJ II di SMK Negeri 3 Manado, guru menggunakan model pembelajaran yang inovatif namun belum optimal.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan maksud untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya siswa kelas X TKJ II SMK Negeri 3 Manado. Maka dari itu berdasarkan latar belakang masalah dengan mata pelajaran dan model pembelajaran yang telah ditentukan peneliti akan memberikan judul pada penelitian ini yaitu “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Siswa Kelas X TKJ II SMK Negeri 3 Manado.”

## **KAJIAN TEORI**

### **Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan rangkaian pengalaman yang diperoleh siswa yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar tidak hanya menguasai konsep teoritis mata pelajaran, tetapi juga menguasai kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat dan bakat, adaptasi sosial, berbagai keterampilan, cita-cita dan harapan (Rusman, 2015).

Hasil belajar adalah kemampuan peserta didik setelah menerima suatu pengalaman belajar. Hasil belajar digunakan oleh guru sebagai ukuran atau kriteria untuk mencapai tujuan pendidikan. Setelah guru melakukan penilaian pembelajaran,

anda dapat melihat hasil belajar siswa. Dari hasil penilaian siswa dapat melihat hasil belajar yang dicapai setelah menerima proses pengajaran (Nabillah dan Abadi, 2020).

### **Model Pembelajaran Berbasis Masalah**

Pembelajaran berbasis masalah adalah model pengajaran yang ditandai dengan masalah di dunia nyata (Satriani, 2017), sebagai konteks pembelajaran dan memungkinkan peserta didik untuk berpikir kritis dan meningkatkan keterampilan pemecahan masalah saat mereka memperoleh pengetahuan (Abidin, 2014).

### **Pendidikan**

Pendidikan tidak lain adalah proses mentransmisikan pengetahuan, sikap, keyakinan, keterampilan dan aspek perilaku secara terus menerus (sepanjang hidup). Salah satu cara mendapatkan pendidikan adalah dengan bersekolah secara formal maupun non-formal. Di sekolah akan terjadi proses pembelajaran yang melibatkan guru sebagai pengajar dan siswa sebagai penerima materi (Mulyono, 2018).

### **Sekolah**

Sekolah berasal dari bahasa Latin, yaitu skhhole, scola, scolae atau skhola yang berarti waktu luang atau waktu senggang. Sekolah adalah kegiatan di waktu luang bagi anak-anak di tengah kegiatan mereka yang utama, yaitu bermain dan menghabiskan waktu menikmati masa anak-anak dan remaja (Abullah, 2011).

### **Desain Grafis**

Desain Grafis adalah kombinasi yang kompleks antar teks dan gambar, angka dan grafik, foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seseorang yang bisa menggabungkan elemen-elemen tersebut, sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang unik, sangat berguna, mengejutkan atau subversif dan mudah diingat (Helfand, 2019).

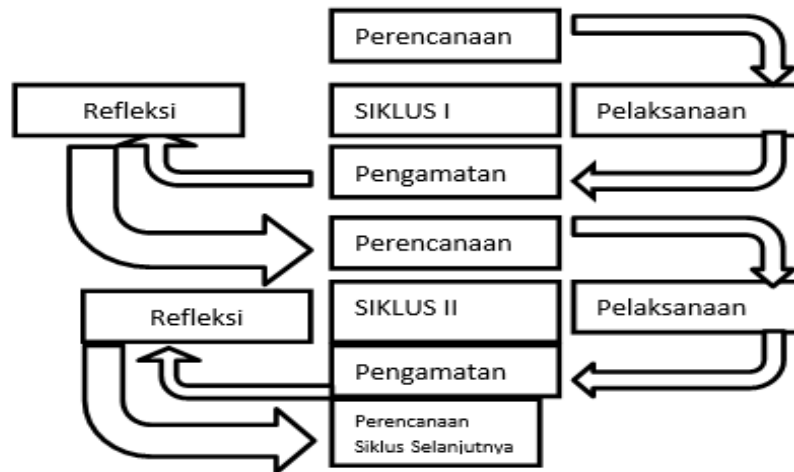
## **METODOLOGI PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindak Kelas (PTK) yang bersifat reflektif, partisipatif, kolaboratif, dan spiral, dan bertujuan untuk melakukan perbaikan-perbaikan terhadap sistem, cara kerja, isi serta kompetensi atau situasi pembelajaran. Penelitian tindakan kelas yaitu suatu kegiatan menguji cobakan suatu ide kedalam praktik atau situasi nyata dalam harapan kegiatan tersebut akan mampu memperbaiki dan meningkatkan kualitas dan proses belajar mengajar yang dilaksanakan di dalam ruang belajar (kelas).

### **Jalannya Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Tempat dilaksanakannya penelitian ini yaitu di kelas X TKJ II SMK Negeri 3 Manado. Subjek penelitian merupakan benda, data ataupun orang yang akan menjadi bagian dalam pelaksanaan penelitian ini, maka dari itu yang akan menjadi subjek dalam penelitian ini

adalah seluruh siswa kelas X TKJ II dengan jumlah 25 siswa, diantaranya 15 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Pada gambar dibawah ini akan menunjukkan rancangan siklus penelitian



Gambar 1. Rancangan siklus penelitian tindakan kelas

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Pada penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 3 Manado, sebelum peneliti merapkan model pembelajaran berbasis masalah pada siswa kelas X jurusan TKJ II, langkah awal yang peneliti lakukan adalah mencari tahu sejauh mana kemampuan awal dan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya. Persentase Hasil belajar siswa kelas X TKJ II SMK Negeri 3 Manado sebelum peneliti memberikat tindakan dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Persentase Hasil Pre-Test

No	Hasil Tes	Pencapaian
1	Jumlah Siswa	25
2	Nilai Tertinggi	85
3	Nilai Terendah	30
4	Nilai Rata-rata	55,00
5	Jumlah Siswa yang Berhasil	6
6	Jumlah Siswa yang Gagal	19
7	Persentase Keberhasilan Siswa	24%

Berdasarkan tabel 1 terlihat bahwa tingkat keberhasilan siswa hanya mencapai 24% dengan hanya 6 dari total 25 siswa yang berhasil lulus dari tes yang diberikan (20 siswa gagal). Nilai tertinggi yang dapat dicapai siswa adalah 85 sedangkan nilai terendah siswa adalah 30 dengan rata-rata nilai siswa 55,00. Melihat dari hasil belajar

siswa yang cukup rendah maka pada langkah selanjutnya dalam penelitian ini peneliti akan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah dengan harapan hasil belajar belajar siswa akan terdapat peningkatan seperti yang di targetkan peneliti, yaitu jumlah siswa yang berhasil dalam tes yang akan diberikan dapat mencapai 85%.

Pada kegiatan awal pembelajaran sudah mulai terlihat, tapi ada beberapa siswa yang kelihatan tidak ingin belajar, beberapa siswa juga suka berbicara dalam kelas bahkan ada yang suka memeberikan pertanyaan tidak sesuai dengan materi tersebut. Hal ini bisa mengganggu konsentrasi siswa-siswa yang lain. Tapi proses observasi bisa berjalan dengan baik. Untuk persentase hasil pencapaian pada siklus pertama dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Persentase Hasil Belajar Siklus I

No	Hasil Tes	Pencapaian
1	Jumlah Siswa	25
2	Nilai Tertinggi	90
3	Nilai Terendah	50
4	Nilai Rata-rata	67,20
5	Jumlah Siswa yang Berhasil	12
6	Jumlah Siswa yang Gagal	13
7	Persentase Keberhasilan Siswa	48%

Berdasarkan tabel 2, terlihat bahwa tingkat keberhasilan siswa mencapai 48% dengan 12 dari total 25 siswa yang berhasil lulus dari tes yang diberikan (13 siswa gagal). Nilai tertinggi yang dapat dicapai siswa adalah 90 dan nilai terendah siswa adalah 50 dengan rata-rata nilai siswa 67,20.

Setelah dievaluasi siklus I maka penelitian dilanjutkan pada siklus II, persentase hasil belajar siswa pada siklus ke-dua dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Persentase hasil pencapaian pada siklus II

No	Hasil Tes	Pencapaian
1	Jumlah Siswa	25
2	Nilai Tertinggi	95
3	Nilai Terendah	65
4	Nilai Rata-rata	78,80
5	Jumlah Siswa yang Berhasil	22
6	Jumlah Siswa yang Gagal	3
7	Persentase Keberhasilan Siswa	88%

Berdasarkan Tabel 3, Terlihat bahwa pada siklus II tingkat keberhasilan siswa mencapai 88% dengan 22 dari total 25 siswa yang berhasil lulus dari tes yang diberikan (3 siswa gagal). Nilai tertinggi yang dapat dicapai siswa adalah 95 dan nilai terendah siswa adalah 65 dengan rata-rata nilai siswa 78,80.

## Pembahasan

Pada tahap awal sebelum menerapkan model pembelajaran berbasis masalah, peneliti memberikan soal pre-tes kepada siswa untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam materi yang sudah pernah didapati sebelumnya. Setelah tes dilakukan maka peneliti menemukan bahwa kemampuan siswa belum memuaskan dengan rata-rata nilai siswa adalah 55,0 sedangkan ketuntasan belajar yang dicapai hanya sebesar 24% dengan hanya 6 siswa yang berhasil lulus dengan mendapatkan nilai  $>75$  dan 19 siswa lainnya masih gagal (mendapatkan nilai  $<75$ ) dan nilai tertinggi yang mampu dicapai siswa adalah 85 dengan nilai terendah adalah 30.

Setelah peneliti memberikan pre tes bagi siswa dan mendapati hasil belajar masih belum memuaskan maka langkah selanjutnya peneliti menerapkan model pembelajaran berbasis masalah pada siklus pertama dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa. Untuk mengetahui sejauh mana perkembangan siswa pada siklus pertama, peneliti mengolah hasil belajar siswa dan mendapatkan hasil yang dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Rangkuman Hasil Belajar Siklus I

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase
$>75$	Berhasil	12	48 %
$\leq 75$	Gagal	13	52 %
Jumlah		25	100%

Berdasarkan hasil belajar di kelas dari 25 siswa yang mengikuti proses pembelajaran, pada siklus pertama ini menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan nilai  $>75$  berjumlah 12 siswa (48%). Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai  $\leq 75$  berjumlah 13 siswa (52%) dan hasil ini tentu belum mencapai indikator ketuntasan yang menjadi target sekolah yaitu kelulusan dalam kelas harus mencapai 85%.

Hasil pencapaian siswa pada siklus pertama yang belum mencapai target akan menjadi tolak ukur bagi peneliti untuk mengadakan perbaikan dalam proses pembelajaran dalam hal memotivasi siswa dan lebih memperlihatkan pengelolaan kelas dengan seksama. Dari perbaikan tersebut, maka dapat dilihat ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar siswa pada siklus kedua.

Pada siklus ke dua, peneliti melihat adanya perkembangan ada hasil belajar siswa, itu terbukti dari hasil belajar yang diperoleh dari 25 siswa yang mengikuti tes, 22 siswa berhasil mendapatkan nilai  $>75$  atau (88%), sedangkan siswa yang gagal dan mendapatkan nilai  $\leq 75$  ada 3 orang siswa atau (12%). Rangkuman hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Rangkuman Hasil Belajar Siklus II

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase
$\geq 75$	Berhasil	22	88 %
$\leq 75$	Gagal	3	12 %
Jumlah		25	100%

Setelah melewati dua siklus yang telah peneliti lakukan, akhirnya pada siklus ke dua ini mendapatkan hasil belajar yang sangat memuaskan hasilnya dapat dilihat pada hasil siklus kedua ini dengan hasil lebih dari 85% siswa menyelesaikan tes dengan baik dan mendapatkan nilai >75, dan sesuai dengan indikator kerja yang sudah ditetapkan bahwa jika 85% secara keseluruhan siswa telah menapai  $\geq 75$  maka siklus ini dikatakan berhasil. Dengan demikian siswa yang mendapatkan nilai  $\geq 75$  berjumlah 22 siswa atau (88%) yang artinya siklus kedua ini telah melebihi indikator kerja yang sudah ditetapkan atau siklus kedua ini dapat dikatakan berhasil.

Tabel 6 merupakan persentase hasil belajar siswa kelas X TKJ II SMK Negeri 3 Manado dari kegiatan pra siklus, hasil belajar siklus pertama hingga hasil belajar siklus ke dua.

Tabel 6. Persentase Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai-Rata-rata	Berhasil	Gagal	Persentase
Pre-Tes	85	30	55,0	6	19	24%
Siklus I	90	50	67,2	12	13	48%
Siklus II	95	65	78,8	22	3	88%

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di kelas X TKJ II SMK Negeri 3 Manado, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan penggunaan model pembelajaran berbasis masalah hasil siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis dapat meningkat, dapat dilihat dari sebelum di terapkan model pembelajar hasil belajar siswa hanya mencapai 24%, sedangkan pada siklus kedua dengan model pembelajaran berbasis masalah tingkat kelulusan siswa mencapai 88%

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Abullah. (2011). *Pengertian tentang sekolah*.
- Dewi, P. Y. A. (2019). Gerakan Membaca Di Awal Pelajaran Guna Membangun Budaya Literasi Di Sekolah Dasar. *Prosiding Nasional*, 77-85.
- Helfand, J. (2019). *Pengertian desain grafis*.
- Ikawati, H. D., Anwar, Z., & Safitri, N. E. (2018). Efektifitas Pembelajaran Model Contextual Teaching dan Sains Teknologi Masyarakat terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 1(2), 59-65.
- Mulyono, A. (2018). *Anak Berkesulitan Belajar, Diagnosis dan Remediasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).

- Norrazifti, S., & Dian, R. N. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas VII SMPN Haruyan. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 5(4).
- Puspitasari, E. (2016). Pendekatan pendidikan karakter. *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 3(2).
- Rokhmini, N. H. (2019). *Implementasi Media Interaktif Audio Visual dan Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Tunadaksa pada Mata Pelajaran Tuntunan Shalat di SLB Negeri Cendono Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, IAIN Kudus).
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik, Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Satriani, A. (2017). Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran kimia dengan mengintegrasikan pendekatan STEM dalam pembelajaran berbasis masalah. In *Seminar Nasional Pendidikan IPA Tahun 2021* (Vol. 1, No. 1, pp. 207-213).
- Sudarsana, I. K. (2015). Peningkatan mutu pendidikan luar sekolah dalam upayapembangunan sumber daya manusia. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 1(1), 1-14.
- Wartini, A., Hadi al-asy'ari, M. K., & Multahada, A. (2017). Menggagas Model Pembelajaran Discovery-Inquiry pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Intizar*, 23(1), 151-164.