
**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI
VISUAL KELAS X DKV SMK CITRA BANGSA JAKARTA**

**Jhon Marcel Rudi Heydemans¹, Verry Ronny Palilingan²,
Kebri Kein Mopudy Pajung³**

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik
Universitas Negeri Manado

e-mail: ¹jhonheydemans@gmail.com, ²ronnypalilingan@unima.ac.id,

³kebripajung@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 Citra Bangsa Jakarta menggunakan model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas X DKV SMK Citra Bangsa Jakarta. 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 Citra Bangsa Jakarta. 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 Citra Bangsa Jakarta. 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 pembelajaran berbasis proyek (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 : Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Hasil Belajar

ABSTRACT

This classroom action research aims to improve student learning outcomes in the Basics of Visual Communication Design subject in class X DKV at SMK Citra Bangsa Jakarta using the Project Based Learning (PjBL) model. This research was carried out in two cycles with a quantitative approach. The research subjects were all class X DKV students at SMK Citra Bangsa Jakarta. Data collection was carried out through pre-test,

cycle I, and cycle II, which were then analyzed using descriptive statistics. The results of the research show that the use of the PjBL model is effective in improving student learning outcomes in the Basics of Visual Communication Design subject in class X DKV SMK Citra Bangsa Jakarta. In the pre-test, the students' average score was 72 with a completion level of 47%, while in cycle 1 the students' average score increased to 75 with a completion level of 60%. In cycle 2, the average student score increased to 85 with a completion rate of 87%. From the research results, it can be concluded that the use of the PjBL model can improve student learning outcomes in the Basics of Visual Communication Design subject in class X DKV SMK Citra Bangsa Jakarta. In this classroom action research, teachers play an active role in planning, implementing, and evaluating learning, so that they can obtain useful feedback in improving learning in the future. Therefore, it is recommended that teachers implement the project-based learning model (PJBL) in a consistent and structured manner, and involve students actively in the learning process, to improve learning outcomes and student learning experiences in the future.

Keywords: *Project Based Learning Model, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara berkembang, untuk menjadi negara maju dibutuhkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang baik dan berkualitas. Kekayaan alam yang dimiliki oleh Indonesia sangatlah banyak dan melimpah, tetapi dengan kekayaan alam saja tidak cukup menjadikan Indonesia menjadi negara maju, tanpa adanya Sumber Daya Manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi untuk menghadapi persaingan di era globalisasi ini. Pendidikan memegang peranan penting untuk meningkatkan kualitas SDM. Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang terjadi dalam diri individu dengan usaha agar memperoleh hal yang baru. Belajar juga merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan dan sikap. Belajar terjadi karena adanya hubungan yang baik antara pemberi pelajaran dan yang menerima pelajaran agar terjadi situasi yang berarti bagi pelajar. Untuk mencapai tujuan belajar maka perlu diciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Lingkungan ini dipengaruhi oleh materi yang ingin diajarkan, guru, siswa, jenis kegiatan yang dilakukan serta sarana dan prasarana yang tersedia. Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran yang menjadikan siswa berupaya menggali, memecahkan sendiri masalah dari suatu konsep yang dipelajari, sedangkan guru lebih banyak bertindak sebagai motivator dan fasilitator.

Pendidikan berperan penting bagi kehidupan masyarakat karena salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam meningkatkan kualitas kehidupan dan mengangkat harkat dan martabat suatu bangsa. Saat ini segala aspek pendidikan yang ada sangat diperhatikan oleh pemerintah dengan upaya-upaya untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas pendidikan nasional. Sistem pendidikan yang ada di Indonesia sedang dihadapkan pada berbagai situasi dan kondisi yang sangat perlu mendapatkan penanganan secepatnya diantaranya adalah mewujudkan sumber daya manusia (SDM) yang bermartabat, unggul,

kreatif dan memiliki daya saing yang sangat baik. Maka dari itu pendidikan di Indonesia harus didesain sedemikian rupa dengan tetap memperhatikan dan mengutamakan kebutuhan siswa dan bahkan harus dirancang secara konkrit untuk mempersiapkan generasi yang benar-benar bisa dan mampu untuk bersaing di era globalisasi yang terus menerus mengalami perkembangan. Berbagai usaha dilakukan untuk bisa meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia yang ada selalu diupayakan, seperti peningkatan tenaga guru baik secara kuantitas maupun kualitas, bahkan sarana dan prasarana yang menunjang tercapainya pelaksanaan pendidikan yang lebih baik itu sendiri.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang dikhususkan untuk mempersiapkan siswa yang memiliki kemampuan, keterampilan serta keahlian dibidangnya, sehingga siswa yang sudah lulus atau telah menyelesaikan sekolahnya di SMK nanti dapat menerapkan dan mempraktekkan serta mengembangkan bidang keahliannya apabila terjun ke dalam dunia kerja. Pendidikan di SMK sendiri bertujuan untuk meningkatkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa untuk dapat mengembangkan potensi dan kemampuan diri mereka sendiri sejalan serta mengikuti dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian yang terus mengalami perkembangan yang sangat signifikan, serta siswa mampu untuk menjawab tantangan yang ada dalam dunia kerja nantinya.

SMK Citra Bangsa Jakarta adalah sekolah menengah kejuruan yang berada di kota Jakarta Utara, Provinsi DKI Jakarta Utara. berdasarkan hasil observasi peneliti bahwa proses pembelajaran di sekolah siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran, mengembangkan kemampuan berfikir dan berkreasi, akan tetapi hal itu sepenuhnya belum berhasil, karena masih rendahnya pemahaman siswa terhadap materi dasar-dasar desain komunikasi visual yang disampaikan oleh guru, siswa kurang memahami untuk mendesain yang baik dan benar, siswa kurang aktif saat pembelajaran berlangsung, sebagian siswa bosan menerima materi pembelajaran sehingga kurang merespon pembelajaran yang berlangsung, sebagian besar siswa memperoleh nilai dibawah dari ketuntasan dan juga siswa yang kurang tertarik karena kurangnya praktek dan juga kebanyakan siswa menganggap pelajaran ini sangat sulit untuk dimengerti terutama jika guru hanya menggunakan metode ceramah. Pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat membuat siswa cepat atau gampang bosan, kemudian proses pembelajaran yang kurang kreatif juga menjadi salah satu penyebab siswa cepat bosan. 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 model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) Pembelajaran berbasis proyek adalah strategi yang mengarahkan peserta didik pada prosedur kerja yang sistematis untuk membuat atau menghasilkan suatu produk (*barang atau jasa*). Model pembelajaran berbasis proyek berfokus pada konsep yang melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, dan puncaknya menghasilkan sebuah produk (*barang atau jasa*) (Arikunto, 2021).

Oleh karena itu, model pembelajaran berbasis proyek dapat diterapkan pada mata pelajaran produktif di SMK salah satunya adalah Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual

(DKV), karena dengan pembelajaran berbasis proyek ini, selain dituntut untuk memiliki pengetahuan siswa juga akan diharuskan memiliki keterampilan sesuai indikator pencapaian kompetensi Model pembelajaran berbasis proyek dipilih karena pembelajaran ini memberikan kesempatan untuk siswa bekerja lebih mandiri, untuk mengembangkan pembelajaran sendiri, lebih realistis dan menghasilkan suatu produk. Model pembelajaran berbasis proyek menyediakan tugas-tugas kompleks yang berbasis pertanyaan-pertanyaan atau masalah yang melibatkan siswa dalam aktivitas-aktivitas memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan investigasi dan refleksi yang melibatkan guru sebagai fasilitator. Untuk itu peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek untuk memberikan suasana pembelajaran yang membuat serta mengharuskan siswa untuk terlibat aktif dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Diharapkan dengan penerapan model pembelajaran berbasis proyek siswa dapat lebih aktif dalam mengeksplor setiap materi yang diberikan, sehingga hasil belajar siswa dapat mengalami sebuah peningkatan.

Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian yang mendalam mengenai penerapan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) pada siswa kelas X DKV SMK Citra Bangsa Jakarta. 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 Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Siswa Kelas X DKV di SMK Citra Bangsa Jakarta.

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 Menurut Pangkerago (2021) hasil belajar adalah sebuah perubahan dilihat dari perilaku individu karena belajar. Bernard (2018) mengatakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi oleh pengalaman dan berdampak relatif permanen. Setiap orang, baik disadari ataupun tidak selalu melaksanakan kegiatan belajar dan begitu banyak hal yang harus diperhatikan dalam pembelajaran seperti penggunaan variasi media dan beragam metode pembelajaran menurut Bagit (2022). 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 (Atisah, 2018).

Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek atau Project based learning, merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar. Ada beberapa pengertian mengenai pembelajaran berbasis proyek, “Pembelajaran berbasis proyek atau disebut dengan project based learning adalah salah satu upaya menjadikan pembelajaran yang selama ini berpusat kepada guru menjadi pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik”. Menurut Trisna (2022), Model Pembelajaran berbasis Proyek merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. “Project Based Learning juga dapat didefinisikan sebagai model pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan penelitian untuk mengerjakan dan menyelesaikan suatu project pembelajaran tertentu”. Model pembelajaran berbasis proyek atau project based learning menyerupai pembelajaran berbasis masalah hal ini dikarenakan permulaan pembelajaran berdasarkan adanya permasalahan yang diungkap, serta kegiatan belajar bersifat kolaboratif ataupun berkelompok yang menekankan lingkungan peserta didik menjadi aktif. Perbedaannya terletak pada objek, dimana pada pembelajaran berdasar masalah diperlukan perumusan masalah, pengumpulan data dan analisis sedangkan dalam pembelajaran berbasis proyek, peserta didik lebih didorong (Bloom, 2020). Karakteristik model pembelajaran berbasis proyek sebagai berikut:

1. Pembelajar membuat kerangka kerja dan keputusan.
2. Ada permasalahan dan pemecahan yang belum ditentukan sebelumnya.
3. Pembelajar merancang proses untuk menentukan hasil.
4. Pembelajar bertanggung jawab dalam mengelola informasi yang didapat.
5. Ada evaluasi secara kontinue.
6. Pembelajar secara teratur melihat kembali hasil pekerjaannya.
7. Hasil akhir berupa produk yang diuji kualitasnya

Adapun langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek yang dikembangkan oleh Pratiwi (2018) adalah sebagai berikut :

1. Dimulai dengan pertanyaan esensial pertanyaan yang dapat mengeksplorasi pengetahuan awal peserta didik serta memberi penugasan peserta didik dalam melaksanakan suatu aktivitas.
2. Mendesain rencana proyek dalam langkah ini, guru dan peserta didik berkolaborasi dalam perencanaan proyek dan menentukan aturan main pengerjaan proyek.
3. Membuat jadwal disini guru dan peserta didik secara kolaboratif membuat jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek.
4. Memonitor peserta didik dan membantu perkembangan proyek tanggung jawab guru adalah melakukan monitor terhadap akyivitas peserta didik selama penyelesaian proyek.
5. Menilai hasil penilaian dilakukan untuk mengukur ketercapaian standard dan tujuan belajar.
6. Mengevaluasi pengalaman guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktifitas dan hasil akhir proyek yang sudah dijalankan.

Desain Komunikasi Visual

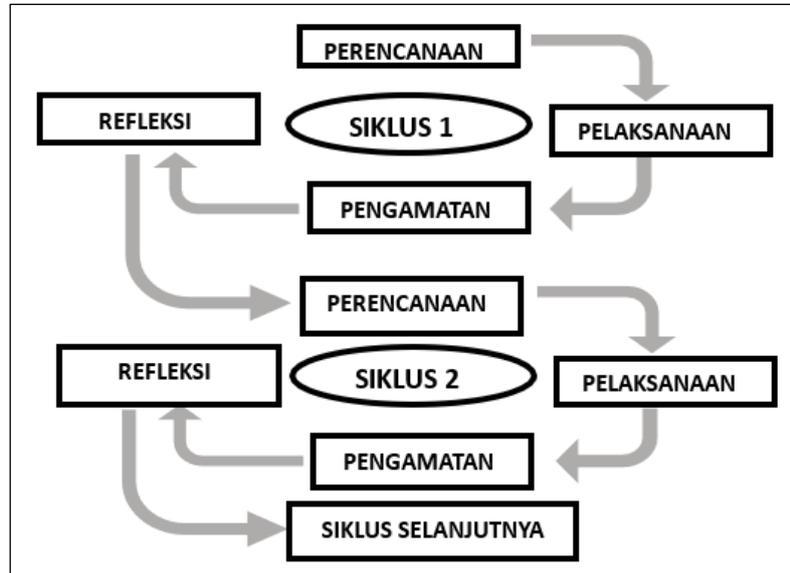
Menurut Dewi (2023) Dasar Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah ilmu yang mempelajari tentang cara merancang suatu pesan visual dengan tujuan menyampaikan informasi atau pesan kepada khalayak dengan cara yang efektif dan estetis. Materi pokok DKV mencakup berbagai elemen dasar dalam desain visual, seperti 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 (Walisyah, 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 (Setiawan, 2016). 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 (Hosnan, 2019).

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah jenis penelitian yang menjelaskan terjadinya sebab-akibat dari tindakan, menjelaskan apa saja yang terjadi ketika tindakan diberikan dan menjelaskan seluruh proses dari awal pemberian tindakan sampai dengan dampak atau hasil dari tindakan tersebut. PTK merupakan penelitian yang diaplikasikan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. Tujuan PTK yaitu memperbaiki kesalahankesalahan yang ada pada proses pembelajaran sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Dengan menggunakan PTK, guru dapat meningkatkan kinerjanya secara terus-menerus, dengan cara melakukan refleksi diri (Ginjar, 2021).

Menurut Pahleviannur, (2022) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang mampu menawarkan cara dan prosedur baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme pendidik dalam proses belajar mengajar di kelas dengan melihat kondisi siswa. Menurut Adnan & Latief (2020), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan ketika sekelompok orang (siswa) diidentifikasi permasalahannya, kemudian peneliti (guru) menetapkan suatu tindakan untuk mengatasinya. Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa hakikat dilakukannya PTK adalah dalam rangka pendidik bersedia untuk mengintrospeksi diri, bercermin, merefleksikan atau mengevaluasi dirinya sendiri sehingga kemampuannya sebagai seorang pendidik diharapkan cukup profesional dan berpengaruh terhadap kualitas dan mutu pendidikan. 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. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat dan waktu penelitian dilaksanakan di kelas X DKV SMK Citra Bangsa Jakarta bertempat di Jln. Rorotan VI No. 1A, Kec. Cilincing Kel. Rorotan, Provinsi DKI Jakarta Utara pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 dan di sesuaikan dengan jadwal pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual.

Subjek Penelitian

Subyek Penelitian adalah Siswa kelas X DKV SMK Citra Bangsa Jakarta yang terdiri dari 15 siswa dengan rincian jumlah siswa laki-laki 11 orang dan perempuan 4 orang.

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.

- Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Menentukan indikator keberhasilan tindakan
- Mempersiapkan media belajar maupun bahan materi
- Menyiapkan instrumen pengumpulan data sebagai pengukuran keberhasilan yaitu lembar observasi penilaian proyek
- 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.

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 Citra Bangsa Jakarta pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual kelas X DKV adalah:

- a. Skor nilai ≥ 75 dinyatakan tuntas atau berhasil.
- b. Skor nilai < 75 dinyatakan tidak tuntas.

Adapun rumus yang digunakan adalah 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%

Spesifikasi Perangkat Penelitian

1. Adobe Photo Shop CS6
2. Corel Draw

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 (Pretest)	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.

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.

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%

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.

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%.

Tabel 3. Hasil belajar siklus 2

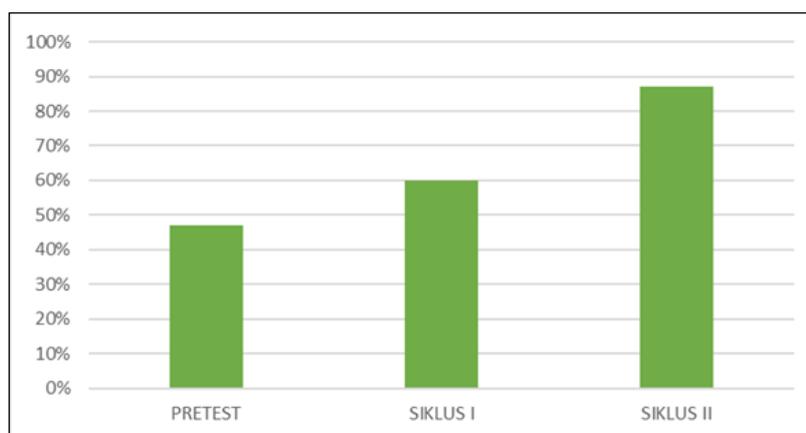
Hasil Belajar Siklus 1	Nilai
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	68
Nilai Rata-rata	80
Siswa Tuntas	13
Siswa Tidak Tuntas	2
Persentase Ketuntasan	87%

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 Pembelajaran Berbasis Proyek (*PjBL*) pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual di kelas X DKV SMK Citra Bangsa Jakarta 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 pembelajaran berbasis proyek efektif dalam meningkatkan hasil belajar Dasar Desain Komunikasi Visual di kelas X DKV SMK Citra Bangsa Jakarta. 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

- Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*.
- Ananda, W., & Maemonah, M. (2022). Implementasi Asesmen Kognitif Berbasis HOTS Materi PAI dengan Pembelajaran Berbasis Proyek di Sekolah Menengah Pertama. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(5), 6564-6575.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara, 2021.
- Astuti, W. and Wijaya, A., 2020. Learning trajectory berbasis proyek pada materi definisi himpunan. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(2), pp.254-266.
- Atisah, Sipahelut, and Petrussumadi. "Dasar Dasar Desain." (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan) 2018: 51-60.
- Bagit, .I., Sumual, H., & Mewengkang, A. (2022). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Simulasi dan Komunikasi Digital Siswa SMK. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2 (6), 860-873.
- Bernard, Martin. dkk. 2018. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika Inovatif*, 1(3), 335-360. Diakses pada 12 September 2020.
- Bloom. Benyamin. 2020. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta
- Dewi, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3 (2), 204–215.
- Ginanjar, H., Septiana, T., Ginanjar, D., & Agustin, S. (2021). Keberhasilan Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek: Faktor-faktor Kunci dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2).

- Hosnan. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XII IPS 2 SMA Negeri 13 Palembang. *Jurnal Profit*, 2-3.
- Trisna, G. A. P. S., Wahyudin, D., Rusman, R., & Riyana, C. (2022). Heutagogy as Alternative Approach for Learning at Elementary School in the Era of Industrial Revolution 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 8(2), 480-490.