
**PENERAPAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DASAR DESAIN
KOMUNIKASI VISUAL KELAS X DKV
SMK NEGERI 1 TONDANO**

Abigail¹, Billy H. Kilis², Mario Tulenan Parinsi³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Manado
e-mail: ¹abykatuki@gmail.com, ²billykilis@unima.ac.id, ³marioparinsi@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 1 Tondano menggunakan model Project Based Learning (PjBL). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas X DKV SMK Negeri 1 Tondano. 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 1 Tondano. Pada Pre Test, nilai rata-rata siswa sebesar 62 dengan tingkat ketuntasan sebesar 30%, sedangkan pada siklus I nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 68 dengan tingkat ketuntasan sebesar 58%. Pada siklus 2, nilai rata-rata siswa semakin meningkat menjadi 84 dengan tingkat ketuntasan sebesar 88%. 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 1 Tondano. 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 kebutuhan mutlak bagi kehidupan manusia yang harus dipenuhi. Tanpa pendidikan mustahil manusia dapat berkembang secara baik. Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Saat ini perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menjadi suatu kebutuhan pokok dalam pendidikan. Model pembelajaran dan alat pengajaran berfungsi sebagai jembatan atau media transformasi materi pelajaran terhadap tujuan yang hendak dicapai, dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) idealnya didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai dan memiliki perbandingan alokasi waktu praktek lebih banyak dibanding teori, untuk jurusan multimedia membutuhkan sarana dan prasarana yaitu laboratorium komputer. Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) idealnya didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai dan memiliki perbandingan alokasi waktu praktek lebih banyak dibanding teori, untuk jurusan Desain Komunikasi Visual membutuhkan sarana dan prasarana yaitu laboratorium komputer. Siswa merasa kesulitan saat melakukan praktikum karena adanya ketidaksesuaian pemahaman pembelajaran antara teori dan praktek, sehingga siswa mengalami kesulitan saat melakukan praktikum karena kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, sedangkan guru merasa ilmu yang disampaikan kurang dapat diserap baik oleh siswa, hal ini terlihat dari nilai praktek yang kurang memuaskan. Sistem pembelajaran selama ini tidak cukup efektif, maka diperlukan suatu mediasi agar pembelajaran menjadi semakin baik. Berdasarkan fakta tersebut, diperlukan suatu cara untuk menanggulangi masalah yang ada. Kondisi inilah yang membuat peneliti mengangkat penelitian ini yang bertujuan untuk mengoptimalkan alokasi waktu pembelajaran teori,

Siswa kelas X DKV SMK Negeri 1 Tondano 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 1 Tondano. 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 1 Tondano.

KAJIAN TEORI

Hasil Belajar

Hasil belajar pada dasarnya berkaitan pula dengan hasil yang dicapai dalam belajar. Hasil belajar juga merupakan perubahan yang terjadi pada diri seseorang dari proses belajar. Hasil belajar siswa yang berasal dari dalam maupun luar dari siswa (Nurhasanah dan Sobandi 2016). Tingkah laku memiliki unsur subjektif dan unsur motoris. Unsur subjektif adalah unsur rohaniah sedangkan unsur motoris adalah unsur jasmaniah. Hasil belajar dikatakan berhasil jika aktivitas pembelajaran yang terjadi dapat mewujudkan sasaran atau hasil belajar tertentu. Hasil belajar bisa merupakan akibat yang diinginkan dan bisa juga berupa akibat nyata sebagai hasil penggunaan model pembelajaran tertentu. Ranah tujuan pendidikan dapat diklasifikasikan dalam tiga ranah yaitu Ranah Kognitif, Ranah Afektif, dan Ranah Psikomotor (Bloom dan rekan-rekannya dalam Arikunto 2017).

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*

Pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan (Fathurrohman 2016, hlm. 119). Proyek sendiri dapat diartikan sebagai kegiatan yang terdiri atas banyak pekerjaan dan membutuhkan koordinasi serta spesialisasi tenaga penunjang untuk menyelesaikannya. Sementara itu Saefudin (2014, hlm. 58) berpendapat bahwa *project based learning* merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Dengan demikian, bukan proyeknya yang menjadi inti pokok pembelajaran ini, melainkan pemecahan masalah dan mengimplementasikan pengetahuan baru yang dialami dari aktivitas proyek. *Project based learning* menekankan pada berbagai masalah-masalah kontekstual yang akan dialami oleh peserta didik secara langsung dari proyek atau kegiatan yang mereka lakukan. Sedangkan menurut Isriani dan Puspitasari (2015, hlm. 5) pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan pada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Pendapat ini secara

implisit menyatakan bahwa *project based learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*) yang menetapkan guru sebagai fasilitator.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *project based learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berangkat dari suatu latar belakang masalah untuk mengerjakan suatu proyek atau aktivitas nyata yang akan membuat siswa mengalami berbagai kendala-kendala kontekstual sehingga harus melakukan investigasi/inkuiri dan pemecahan masalah untuk dapat menyelesaikan proyeknya sehingga dapat mencapai kompetensi sikap, pengetahuan serta keterampilan yang diinginkan. Karakteristik *project based learning* menurut Daryanto dan Rahardjo (2012, hlm. 162) adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik membuat keputusan tentang sebuah kerangka kerja.
2. Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada peserta didik.
3. Peserta didik mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan.
4. Peserta didik secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelola informasi untuk memecahkan permasalahan.
5. Proses evaluasi dijalankan secara kontinu (berlanjut).
6. Peserta didik secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan.
7. Produk akhir aktivitas belajar akan dievaluasi secara kualitatif.
8. Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

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.

Pembelajaran berbasis proyek dapat membuat siswa belajar dari sebuah pengalaman lalu menerapkan dalam kehidupan nyata. Daryanto dan Rahardjo (2012, hlm. 162) model pembelajaran *project based learning* mempunyai kelebihan sebagai berikut.

1. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar
2. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
3. Membuat peserta didik menjadi lebih aktif
4. Meningkatkan daya kolaborasi.
5. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
6. Meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber.
7. Memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek
8. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dengan dunia nyata.

Sedangkan Menurut Widiasworo (2016, hlm. 189) *project based learning* memiliki kelemahan sebagai berikut. mengemukakan bahwa terdapat kekurangan pada pembelajaran *Project Based Learning* sebagai berikut :

1. Pembelajaran berbasis proyek memerlukan banyak waktu
2. Banyak orang tua peserta didik yang merasa dirugikan karena menambah biaya untuk memasuki sistem baru.
3. Banyak instruktur merasa nyaman dengan kelas tradisional

4. Banyaknya peralatan yang harus disediakan.
5. Peserta didik memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
6. Ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok.
7. Apabila topik yang diberikan pada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak memahami topik secara keseluruhan.

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.

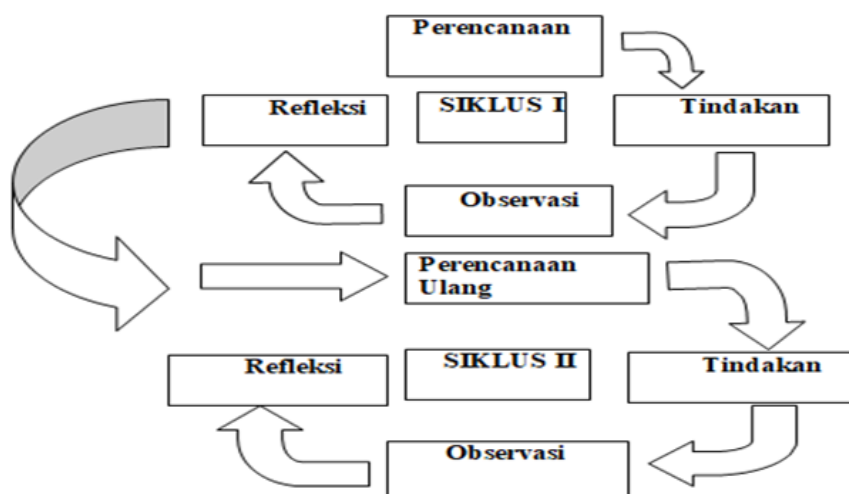
Desain Komunikasi Visual adalah proses menciptakan dan menyampaikan pesan melalui penggunaan elemen visual seperti gambar, simbol, warna, tipografi, dan layout. Tujuan dari Desain Komunikasi Visual adalah untuk menciptakan komunikasi yang efektif, menggugah perasaan, dan mempengaruhi audiens secara visual (Haryanto, A.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, E.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.

METODE 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) Pelaksanaan Tindakan, (3) Pemantauan (Observasi), (4) Analisis dan refleksi.



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas. (Aqib Zainal,dkk 2014:31)

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dikerjakan dengan waktu pelaksanaan pada semester genap pada tahun ajaran 2022/2023 berlokasi di SMK Negeri 1 Tondano beralamat di jalan Jln.B.W. Lopian Kembuan, Tondano Utara, Prov. Sulawesi Utara.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas X DKV SMK Negeri 1 Tondano Tahun Pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 33 siswa.

Perencanaan

Perencanaan merupakan tindakan mempersiapkan semua instrument, saran dan semua yang diperlukan dalam penelitian tindakan.

Langkah-langkah perencanaan tindakan adalah sebagai berikut :

- Menetapkan indikator keberhasilan tindakan
- Hasil yang dicapai dari pelaksanaan tindakan, berupa :
- Aspek kognitif berupa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kelas, minimal 75% siswa memperoleh nilai lebih besar dari KKM
- Nilai rata-rata kelas minimal 75
- KKM individu sebesar 75
- Membuat scenario Pembelajaran dalam Modul
- Menyiapkan instrument pengumpulan data pelaksanaan tindakan, misalnya lembar observasi, scenario, foto dan sebagainya.
- Alat bantu pengajaran yang diperlukan dalam rangka mengoptimalkan proses pembelajaran dalam hal ini media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
- alat evaluasi berupa tes

Pelaksanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah implementasi kegiatan pembelajaran yang termuat dalam Modul.

1. Menyiapkan pertanyaan atau penugasan proyek, tahap ini sebagai langkah awal agar peserta didik mengamati lebih dalam terhadap pertanyaan yang muncul dari fenomena yang ada.
2. Mendesain perencanaan proyek, sebagai langkah nyata menjawab pertanyaan yang ada disusunlah suatu perencanaan proyek bisa melalui percobaan.
3. Menyusun jadwal sebagai langkah nyata dari sebuah proyek, penjadwalan sangat penting agar proyek yang dikerjakan sesuai dengan waktu yang tersedia dan sesuai dengan target.
4. Memonitor kegiatan dan perkembangan proyek, peserta didik mengevaluasi proyek yang sedang dikerjakan.

Analisis Data

Data yang telah terkumpul (dari hasil pengamatan) pada setiap siklus selanjutnya diolah, disederhanakan dalam bentuk tabel, grafik, bagan dan sebagainya. Kemudian dianalisis data-data tersebut dan pada akhirnya merefleksikan tentang kelebihan serta kekurangan yang terjadi dalam proses pembelajaran. 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

No	Keterangan	Skor
1	Nilai Terendah	45
2	Nilai Tertinggi	80
3	Nilai Rata-rata	62,2
4	Jumlah siswa yang belum tuntas belajar	23
5	Jumlah siswa yang tuntas belajar	10

6	Presentase Ketuntasan	30%
7	Presentase Ketidaktuntasan Belajar	70%

Dari data tabel 1 diperoleh terdapat 23 siswa tidak tuntas sehingga persentase ketuntasan hanya 30% sehingga perlu dilakukan sebuah tindakan untuk meningkatkan keberhasilan ketuntasan.

Siklus 1

a. Perencanaan

Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Modul) untuk tindakan pada siklus I yang disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek, Menyiapkan lembar kerja siswa yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual, Menyiapkan soal-soal tes siklus I, Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa untuk mengetahui bagaimana kondisi proses pembelajaran di kelas saat diterapkan model pembelajaran berbasis proyek.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan dengan materi pokok yaitu Dasar Sketsa dan Ilustrasi, dan materi pembelajaran; 1) Pengertian dan Jenis Sketsa dan Ilustrasi, 2) Konsep dalam Sketsa dan Ilustrasi, 3) Teknik Gambar Sketsa dan Ilustrasi.

c. Observasi/Pengamatan

Pada tahap ini peneliti mengamati sebab akibat dari proses pembelajaran dengan mengajar menggunakan model pembelajaran project based learning. Hasil dari kegiatan pembelajaran siklus I dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus 1

No	Keterangan	Skor
1	Nilai Terendah	50
2	Nilai Tertinggi	85
3	Nilai Rata-rata	68,94
4	Jumlah siswa yang belum tuntas belajar	14
5	Jumlah siswa yang tuntas belajar	19
6	Presentase ketuntasan belajar	58%
7	Presentase ketidaktuntasan belajar	42%

Berdasarkan data hasil belajar yang ada pada tabel 2 diperoleh sebanyak 19 siswa tuntas yang telah mencapai KKM dengan nilai ≥ 75 sedangkan 14 siswa masih belum tuntas dengan nilai rata-rata dari 19 siswa sebesar 75 dan persentase ketuntasan 58% belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan sebesar 42% maka dari itu perlu dilakukan kembali siklus berikutnya

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini peneliti menganalisa kembali apakah tindakan yang dilakukan pada siklus I bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil observasi pada siklus I ini siswa masih belum terbiasa dengan model pembelajaran project based learning, siswa masih terkesan masa bodoh dalam diskusi kelompok, ada beberapa siswa yang tidak mau melibatkan diri dalam mengemukakan pendapatnya dalam kelompok serta tidak ingin melibatkan diri untuk bertanya dalam sesi tanya jawab, dan ada beberapa siswa yang tidak mau ambil bagian dalam mengerjakan proyek. Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I ini terdapat 10 siswa yang memenuhi standar ketuntasan dan 29 siswa yang belum memenuhi standar ketuntasan, maka dari itu hasil belajar perlu ditingkatkan lagi. Dengan demikian siklus ini masih belum memenuhi standar ketuntasan belajar sehingga penelitian tindakan kelas ini dilanjutkan pada siklus kedua.

Siklus 2

Pada siklus II ini peneliti masih menggunakan model pembelajaran project based learning karna adanya peningkatan hasil belajar pada siklus I, dengan harapan dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa kelas X DKV SMK Negeri 1 Tondano. Dan apa yang menjadi hambatan pada siklus I bisa diperbaiki pada siklus II ini. Pada siklus II ini dilakukan 4 kali pertemuan pembelajaran.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II masih sama dengan siklus I. Tahap perencanaan yang dilakukan peneliti yaitu; membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Modul) dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dipelajari, menyusun dan mempersiapkan bahan ajar yang akan diajarkan, menyiapkan media belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran, menyiapkan lembar observasi, Menyusun lembar evaluasi berupa tes sebagai penilaian hasil belajar siswa.

b. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan siklus II ini masih sama dengan tahap pelaksanaan siklus I yaitu semua yang dirancangan pada tahapan perencanaan dilakukan sesuai prosedur. Tahap pelaksanaan ini dilakukan 3 kali pertemuan pembelajaran dengan materi pokok yaitu Dasar Sketsa dan Ilustrasi, dan materi pembelajaran; 1) Memulai sketsa dan ilustrasi, 2) Memahami Bentuk dan warna dalam sketsa, 3) Konsep karya Desain Komunikasi Visual melalui sketsa.

c. Observasi/Pengamatan

Pada tahap ini peneliti mengamati sebab akibat dari proses pembelajaran dengan mengajar menggunakan model pembelajaran project based learning. Hasil dari kegiatan pembelajaran siklus I dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3. Hasil belajar siklus 2

No	Keterangan	Skor
1	Nilai Terendah	70
2	Nilai Tertinggi	90
3	Nilai Rata-rata	84,9
4	Jumlah siswa yang belum tuntas belajar	4

5	Jumlah siswa yang tuntas belajar	29
6	Presentase ketuntasan belajar	88%
7	Presentase ketidaktuntasan belajar	12%

Berdasarkan data hasil belajar yang ada pada tabel 3 diperoleh sebanyak 29 siswa tuntas yang telah mencapai KKM dengan nilai ≥ 75 sedangkan 4 siswa belum tuntas dengan nilai rata-rata dari 12% siswa sebesar 29% dan persentase ketuntasan sebesar 88%,

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

Dari hasil penelitian dengan menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* pada tahap awal peneliti memberikan pretest yang bertujuan untuk menguji tingkat pengetahuan siswa tentang materi yang akan disampaikan, pretest diberikan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Dari hasil pretest hanya 10 siswa yang tuntas belajar atau memenuhi standar ketuntasan dan 23 siswa dinyatakan tidak tuntas belajar atau belum memenuhi standar ketuntasan dengan nilai rata-rata 62,2 dengan presentase ketuntasan hanya 30%.

Tabel 4. Ketuntasan Keberhasilan Hasil Belajar Siswa

Tahapan	Siswa yang Tuntas	Siswa yang Tidak Tuntas	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	Presentase Ketuntasan
Pre-Test	10	23	80	45	62,2%	30%
Siklus I	19	14	85	50	68,9%	58%
Siklus II	29	4	90	70	84,2%	88%

Berdasarkan Tabel 4 tersebut menunjukkan kondisi awal dengan ketuntasan 30% sebelum diberikan model *Project Based Learning*, kemudian diberikan model *Project Based Learning* pada siklus I diperoleh 58% dan disusul pada siklus II diperoleh 88% 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 62, nilai rata-rata hasil belajar siklus I adalah 68, dan nilai rata-rata hasil belajar siklus II adalah 84.

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.

Hasil yang di peroleh dari penelitian ini yaitu pada *pre-test* hasil belajar siswa yang tuntas ada 10 siswa dengan presentase ketuntasan 30%, dan siswa yang belum tuntas berjumlah 23 siswa dengan presentase 70%.

Pada siklus I tercatat siswa yang tuntas 19 siswa dengan presentase ketuntasan 58% dan siswa yang belum tuntas ada 14 siswa dengan presentase 42%.

Pada siklus II kembali terjadi peningkatan dengan jumlah siswa yang tuntas berjumlah 29 siswa dengan presentase ketuntasan 88% dan tercatat 4 siswa yang tidak tuntas dengan presentase 12%. Maka melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar Dasar Desain Komunikasi Visual siswa kelas X DKV SMK Negeri 1 Tondano.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto 2017, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Rineka Cipta, Jakarta
- Abdurrahman, Mulyono. (2012). *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta: Ciputat Press
- Daryanto dan Rahardjo, M. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fathurrohman, M. (2016). *Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.
- Hasibuan, Malayu S.P. 2002. *Manajemen Sumber daya manusia*. Jakarta: PT Bumi perkasa
- Isriani & Puspitasari, D. (2015). *Strategi Pembelajaran Terpadu: Teori, Konsep & Implementasi*. Yogyakarta: Relasi Inti Media Group.
- Landa, Robin. (2011). *Graphic Design Solutions 5th*. USA: Clark Baxter
- Mulyasa, E. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhibbin Syah. 2017. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nurhasanah Siti, A. Sobandi. (2016). *Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa*. Setiabudhi Bandung: *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Vol. 1 No.1
- Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigma Baru pembelajaran (Sebagai Referensi Baru Bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas)*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Saefudin, A & Berdiati, I. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sudjana (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Suyono & Hariyanto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cip

Winataputra Udin S, dkk.2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas terbuka.

Widiasworo, E. (2016). *Strategi Dan Metode Mengajar Siswa Diluar Kelas (Outdoor Learning) Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, Dan Komunikatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.