

Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Siswa Kelas X DKV SMK Negeri 1 Ratahan

Cili A O Rapar¹, Verry Ronny Palilingan², Alfrina Mewengkang³

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

Correspondent Author :

18208054@unima.ac.id

Abstract — This research aims to improve the learning outcomes of Class X DKV SMK Negeri 1 Ratahan. This research was carried out in 3 stages, namely pre-cycle, cycle I, and cycle II. During the pre-test the percentage only reached 22.72%. In cycle I the proportion increased to 45.45%. However, in cycle II there was a significant increase in the percentage to 86.36%. This results in the conclusion that the application of the problem-based learning model has a positive impact on learning outcomes in class X DKV SMK Negeri 1 Ratahan in the Basics of Visual Communication Design course.

Keyword — PBL, Learning Outcomes, DKV.

Abstrak — Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas X DKV SMK Negeri 1 Ratahan pada Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual dengan menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis masalah (PBL). Penelitian ini dilakukan 3 tahapan yaitu pra siklus, siklus I, dan siklus II. Saat pre-test persentasenya hanya mencapai nilai 22,72%. Pada siklus I proporsinya meningkat menjadi 45,45%. Namun pada siklus II terjadi peningkatan persentase yang signifikan menjadi 86,36%. Hal ini menghasilkan kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah memberikan dampak positif terhadap hasil belajar di kelas X DKV SMK Negeri 1 Ratahan pada mata kuliah Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.

Kata kunci — PBL, Hasil Belajar, DKV.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran penting dalam meningkatkan sumber daya manusia, yang pada gilirannya mempunyai implikasi signifikan terhadap tingkat pembangunan suatu negara. Kualitas pendidikan bergantung pada kualitas pendidik. Terlepas dari keunggulan kurikulum yang ada saat ini, jika kualitas guru tidak mencukupi, pendidikan tidak akan memenuhi standar yang diharapkan. Guru memegang peranan penting di dalam kelas dengan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan proses pembelajaran.

Motivasi belajar mengacu pada kekuatan atau keinginan internal yang memaksa seseorang untuk terlibat dalam proses mempelajari atau memperoleh pengetahuan dalam suatu mata pelajaran tertentu. Terdapat korelasi langsung antara tingkat motivasi belajar seseorang dengan tingkat hasil belajar. Motivasi merupakan komponen penting dalam proses belajar. Motivasi merupakan prasyarat penting untuk

belajar. Hasil belajar yang optimal bergantung pada adanya motivasi. Efektivitas suatu pembelajaran berbanding lurus dengan kesesuaian motivasi yang diberikan. Pada mulanya siswa mempunyai kecenderungan untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Namun, ketika mereka menyadari sesuatu yang mereka cari, semangat belajar yang baru pun muncul. Hal ini sejalan dengan rasa ingin tahunya yang pada akhirnya memotivasi siswa untuk memperoleh ilmu. Pola pikir inilah yang pada akhirnya menjadi landasan dan memotivasi berbagai perilaku dalam proses perolehan ilmu. Oleh karena itu, motivasi, yang berperan sebagai faktor pendorong, berdampak pada sikap yang harus diambil siswa untuk memfasilitasi pembelajaran. Motivasi siswa untuk belajar terkadang buruk di lingkungan kelas tradisional. Hal ini disebabkan karena guru belum membina taktik atau metodologi pembelajaran yang menarik dan efektif merangsang perhatian dan dorongan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar memegang peranan penting dalam meningkatkan prestasi akademik siswa. Motivasi siswa dapat dipupuk melalui kegiatan yang mengedepankan prakarsa, pengarahan, dan keuletan dalam upaya belajarnya. Tanpa adanya motivasi, siswa mungkin menunjukkan kecenderungan malas dalam belajar. Pentingnya motivasi belajar sangat penting dalam mendorong keberhasilan siswa dalam kegiatan akademiknya.

Fotografi merupakan salah satu disiplin ilmu komunikasi visual yang peminatnya cukup banyak di Indonesia. Fotografi adalah teknik pengambilan gambar atau foto suatu objek dengan cara merekam pantulan cahaya pada medium yang nyata dan hidup. Foto adalah representasi asli suatu objek atau peristiwa yang tidak dibatasi ruang dan waktu. Fotografi dapat dikategorikan ke dalam berbagai disiplin ilmu yang masing-masing mempunyai tujuan dan kekhususan tersendiri yang ditentukan oleh pokok bahasannya. Contoh cabang ini termasuk fotografi fashion, lanskap, dan potret. Dalam ranah fotografi, proses editing tidak terlepas dari dunia fotografi itu sendiri. Pengeditan, istilah yang dikenal luas dalam fotografi, melibatkan pengorganisasian, penambahan, atau pemindahan elemen dalam sebuah gambar. Di zaman sekarang, bidang pengeditan telah mengalami kemajuan yang luar biasa, dengan perangkat lunak yang semakin maju. Salah satu

perangkat lunak tersebut adalah Photoshop, yang memungkinkan peningkatan, manipulasi, dan pembuatan desain gambar. Dengan software ini, dimungkinkan untuk menggabungkan dua gambar atau lebih menjadi satu gambar baru. Ditingkatkan dan menawan. Fotografi adalah praktik artistik menciptakan gambar dengan menangkap dan memanipulasi cahaya. Fotografi adalah istilah luas yang mengacu pada teknik pengambilan foto atau foto suatu benda dengan merekam pantulan cahaya pada media peka cahaya.

Hasil belajar merujuk pada proses penilaian pembelajaran siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut definisi yang diberikan, hasil belajar dapat memperjelas tujuan utama, yaitu menilai tingkat prestasi yang dicapai siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Tingkat pencapaian ini kemudian ditunjukkan dengan menggunakan skala nilai, seperti huruf, kata, atau simbol. Hasil pembelajaran mencerminkan keterampilan dan pengetahuan nyata yang berhasil diperoleh siswa. Terlibat dalam proses memperoleh ilmu pengetahuan dari seseorang yang tingkat kematangannya lebih tinggi atau pemahamannya lebih rendah. Hasil belajar memberikan ukuran sejauh mana siswa mampu memahami, memahami, dan menguasai pengetahuan mata pelajaran tertentu. Berdasarkan landasan tersebut, pendidik dapat memastikan metodologi belajar mengajar yang lebih efektif. Landasan Komunikasi Visual Tujuan dari kursus Desain adalah untuk membekali siswa dengan seperangkat keterampilan, pengetahuan, dan sikap komprehensif yang akan membentuk landasan yang kuat untuk mempelajari mata pelajaran khusus di fase E. Materi pelajaran ini mencakup pemahaman tentang sistem dan teknik pengukuran dalam bidang Desain. Komunikasi visual mengacu pada transmisi informasi dan ide melalui elemen visual seperti gambar, grafik, dan simbol. Pembelajaran dapat difasilitasi melalui beragam pendekatan, strategi, metode, dan model yang selaras dengan kompetensi khusus yang ingin diperoleh. Hal ini menumbuhkan pengalaman belajar yang interaktif, menginspirasi, menyenangkan, dan menstimulasi yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Selain itu, hal ini memberikan ruang yang luas bagi siswa untuk melatih inisiatif, kreativitas, dan kemandirian mereka, sejalan dengan bakat, minat, rencana, serta perkembangan fisik dan psikologis masing-masing. Siswa diinstruksikan untuk secara bebas mengeksplorasi berbagai fakta, membangun konsep dan cita-cita baru, serta memahami dan memanfaatkan aspek perilaku *consumer behaviour*. Model-model pembelajaran yang dapat digunakan antara lain *Project-Based Learning*, *Teaching Factory*, *Discovery-Based Learning*, *Problem-Based Learning*, *Inquiry-Based Learning*, atau model lainnya serta metode yang relevan.

Hasil belajar merupakan hasil interaksi antara tindakan belajar dan tindakan mengajar. Dari sudut pandang instruktur, kegiatan pengajarannya berujung pada penilaian terhadap hasil belajar yang dicapai. Menurut Dimiyati dan Mudjino, hasil belajar merupakan puncak dari proses

pembelajaran dan tujuan akhir bagi siswa pada akhir suatu semester. Siswa SMK Negeri 1 Ratahan khususnya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual, terlihat bahwa tingkat pencapaiannya belum mencapai batas ketuntasan minimal 75%. Selain itu, sejumlah besar siswa menunjukkan kepasifan dan keengganan untuk meminta klarifikasi dari guru ketika dihadapkan pada ketidakpastian, sehingga menunjukkan kurangnya rasa percaya diri siswa. Keterampilan komunikasi lisan masih kurang, karena guru gagal menumbuhkan kecenderungan siswa untuk mencari jawaban dan mengajukan pertanyaan. Penulis menegaskan bahwa model mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap proses belajar mengajar, karena efektifitas suatu pembelajaran di suatu lembaga sangat ditentukan oleh model yang digunakan. Pemahaman adalah keterampilan kognitif yang mencakup kemampuan untuk memahami dan menafsirkan makna atau konsep informasi. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak semata-mata diharapkan menghafal, tetapi juga memahami materi setelah diajarkan. Ada kesalahpahaman yang sering terjadi bahwa belajar hanya sekedar menghafal, padahal sebenarnya orang yang sekedar menghafal belum tentu memiliki pemahaman yang mendalam, sedangkan orang yang benar-benar memahami pasti memiliki pemahaman yang mendalam. Menurut Anas Sudijono, pemahaman (*comprehension*) mengacu pada kemampuan individu untuk memahami dan menangkap informasi setelah diperoleh dan disimpan. Dengan kata lain, pemahaman berarti memahami sesuatu dan mampu memahaminya dari sudut pandang yang berbeda, serta mampu memberikan penjelasan atau memberikan gambaran yang lebih rumit tentangnya. Pemahaman dapat digambarkan sebagai kapasitas kognitif yang melampaui sekedar ingatan atau pengulangan hafalan. Pemahaman siswa sangat dipengaruhi oleh komunikasi guru selama proses pembelajaran, khususnya pada materi ajar. Komunikasi guru merupakan komponen integral dari proses pembelajaran, karena memupuk hubungan antara guru, siswa, dan teman sebayanya. Komunikasi merupakan aspek penting dalam pendidikan karena sangat terkait dengan proses pendidikan. Dua Komunikasi adalah penyampaian ide, harapan, dan pesan melalui saluran tertentu, dari pengirim ke penerima. Tiga Agar instruktur dapat memenuhi tanggung jawabnya secara efektif, sangat penting bagi mereka untuk terlibat dalam komunikasi dengan siswanya, sehingga memfasilitasi penyelesaian masalah apa pun yang mungkin timbul melalui upaya kolaboratif. Di kelas, guru tetap menjadi titik fokus pembelajaran, sementara siswa diharapkan duduk, mendengarkan, mencatat, dan mengingat informasi. Siswa di kelas tersebut belum terbiasa melakukan pembelajaran aktif. Guru belum secara efektif menggunakan model pembelajaran yang sesuai untuk melibatkan siswa secara aktif, sehingga mengakibatkan siswa cenderung diam, ragu mengutarakan pandangan atau pendapatnya, dan kurang percaya diri untuk bertanya. Kurangnya aktivitas belajar siswa tersebut berdampak buruk terhadap hasil belajarnya yang cenderung dibawah standar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut,

para akademisi tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan salah satu model pembelajaran mutakhir, khususnya model pembelajaran berbasis masalah. Model Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah yang mengikuti langkah-langkah model ilmiah. Hal ini memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan yang relevan dengan topik dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah secara bersamaan.

Dari latar belakang yang diuraikan tersebut, maka penulis hendak melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Siswa Kelas X DKV SMK Negeri 1 Rataan”.

II. KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar

Sesuai temuan Hamalik. Hasil pembelajaran mengacu pada perubahan yang dapat diamati dan diukur dalam perilaku seseorang, yang mencakup pengetahuan, sikap, dan kemampuannya. Transformasi ini dapat dipandang sebagai kemajuan yang signifikan dan unggul yang melampaui kondisi sebelumnya dan belum terlihat dalam jangka waktu yang cukup lama. Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat pencapaian tertinggi yang dicapai seorang siswa setelah melalui proses belajar mengajar pada suatu mata pelajaran tertentu. Hasil pembelajaran mencakup lebih dari sekedar nilai; faktor-faktor tersebut mungkin mencakup perubahan, kemampuan penalaran, disiplin, bakat, dan faktor-faktor lain yang berkontribusi terhadap transformasi yang baik.

Hasil belajar mengacu pada proses penilaian belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau menilai hasil belajar yang dicapai. Menurut definisi yang diberikan, hasil belajar berfungsi untuk memperjelas tujuan utama, yaitu menilai tingkat prestasi yang dicapai siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Tingkat pencapaian ini kemudian ditunjukkan dengan menggunakan skala nilai, seperti huruf, kata, atau simbol. Hasil pembelajaran menunjukkan keterampilan dan pengetahuan nyata yang berhasil diperoleh siswa. Terlibat dalam proses perolehan pengetahuan dari individu yang memiliki tingkat kematangan lebih tinggi atau tingkat pemahaman lebih rendah. Hasil belajar memberikan ukuran sejauh mana siswa mampu memahami, memahami, dan menguasai pengetahuan mata pelajaran tertentu. Berdasarkan landasan tersebut, pendidik dapat memastikan metodologi belajar mengajar yang lebih efektif.

B. Berbasis Masalah

Pembelajaran berbasis masalah adalah proses dinamis yang melibatkan pertukaran informasi dan tindakan antara stimulus dan respon. Merupakan hubungan timbal balik

antara dua arah pembelajaran dengan lingkungan sekitar. Lingkungan berfungsi sebagai sumber bantuan dan tantangan bagi siswa, sedangkan sistem saraf otak bekerja untuk memahami bantuan tersebut agar dapat secara efisien memeriksa, mengevaluasi, menganalisis, dan menemukan jawaban atas permasalahan yang dihadapi.

Problem Based Learning adalah pendekatan instruksional yang membenamkan siswa dalam situasi dunia nyata, memungkinkan mereka memperoleh pengetahuan dan keterampilan dengan secara aktif mencari solusi terhadap tantangan-tantangan ini. *Problem Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan penggunaan situasi dunia nyata sebagai dasar pengajaran. Siswa terlibat dengan tantangan ini dan berkolaborasi untuk menemukan solusi melalui diskusi dan analisis. Pembelajaran berbasis masalah adalah proses dinamis yang melibatkan pertukaran informasi dan tindakan antara stimulus dan respon. Merupakan hubungan timbal balik antara dua arah pembelajaran dengan lingkungan sekitar. Lingkungan berfungsi sebagai sumber bantuan dan tantangan bagi siswa, sedangkan sistem saraf otak bekerja untuk memahami bantuan tersebut agar dapat secara efisien memeriksa, mengevaluasi, menganalisis, dan menemukan jawaban atas permasalahan yang dihadapi. Pembelajaran Berbasis Masalah menuntut siswa untuk terlibat aktif, menunjukkan kreativitas, menunjukkan inisiatif, menumbuhkan inovasi, dan memiliki motivasi dalam proses pembelajaran. Paradigma *Problem Based Learning* (PBL) menekankan otonomi siswa, dengan pengajar mengambil peran sebagai perancang, fasilitator, dan motivator dalam membimbing kegiatan pembelajaran tersebut.

C. Desain Komunikasi Visual

Mata kuliah Desain Komunikasi Visual bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan seperangkat keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang komprehensif, sehingga memungkinkan mereka untuk membangun landasan yang kuat untuk mempelajari mata kuliah khusus pada fase E. Materi mata kuliah ini mencakup pemahaman tentang sistem dan teknik pengukuran dalam bidang Desain. Komunikasi visual mengacu pada transmisi informasi dan ide melalui elemen visual seperti gambar, grafik, dan simbol.

Pembelajaran dapat difasilitasi melalui berbagai pendekatan, strategi, metode, dan model yang selaras dengan kompetensi khusus yang ingin diperoleh. Hal ini memastikan bahwa proses pembelajaran bersifat interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menstimulasi, mendorong partisipasi aktif siswa. Hal ini juga memberikan ruang yang luas bagi inisiatif, kreativitas, dan kemandirian siswa, dengan mempertimbangkan bakat, minat, rencana, serta perkembangan fisik dan psikologis masing-masing. Siswa diinstruksikan untuk secara bebas mengeksplorasi berbagai fakta, membangun konsep dan cita-cita baru, serta memahami dan memanfaatkan aspek perilaku consumer behaviour. Model-model pembelajaran yang dapat digunakan antara lain Project-Based Learning, Teaching

Factory, Discovery-Based Learning, Problem-Based Learning, Inquiry-Based Learning, atau model lainnya serta metode yang relevan.

Mata kuliah ini meningkatkan kemahiran siswa dalam Desain Komunikasi Visual dan meningkatkan keterampilan teknologi logis dan digital, khususnya pemikiran komputasi. Berpikir komputasional adalah pendekatan pemecahan masalah yang melibatkan pemecahan masalah kompleks menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan sederhana, mengidentifikasi pola, dan mengembangkan solusi langkah demi langkah untuk mengatasi masalah tersebut. Pengalaman belajar ini akan membekali mahasiswa dengan keterampilan berpikir kritis ketika dihadapkan pada tantangan, kemampuan beroperasi secara mandiri, dan kemampuan berpikir kreatif dalam rangka memikirkan solusi permasalahan di dunia bisnis dan industri.

E. Kerangka Berpikir

Pemanfaatan model pembelajaran juga mempunyai peranan penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Pendidikan memerlukan kemahiran dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan memilih paradigma pembelajaran yang tepat untuk diterapkan. Berangkat dari ilmu yang didapat di kelas Selain itu, kegiatan proses belajar mengajar dilakukan secara tradisional, dengan guru sebagai pusatnya. Tingkat pengalaman siswa dalam belajar terbatas. Hal ini menyebabkan menurunnya kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan kesulitan di kelas secara kritis dan kreatif.

Mengingat permasalahan ini, para akademisi berupaya menerapkan kerangka pembelajaran berbasis masalah yang menarik untuk mendorong partisipasi aktif siswa dan memfasilitasi eksplorasi beragam pengalaman baru. Interaksi antara guru dan siswa akan dibina untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kerangka perencanaan tindakan dijelaskan sebagai berikut terkait dengan model pembelajaran berbasis masalah.

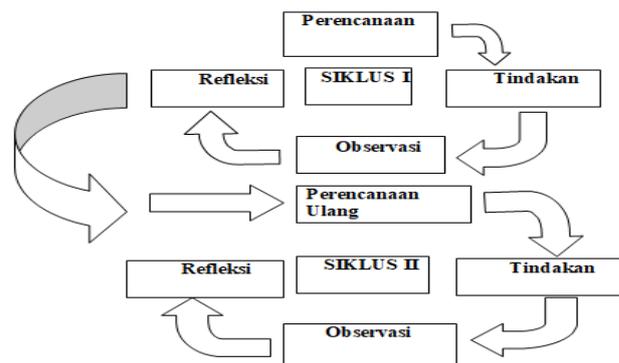
F. Hipotesis

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas X DKV SMK Negeri 1 Ratahan pada Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual dengan menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis masalah (PBL).

III. METODE PENELITIAN

Penulis menggunakan desain penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam penelitian ini. Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu komponen penelitian tindakan, yang pada gilirannya berada di bawah payung penelitian kualitatif. Penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian yang berfokus pada peristiwa yang terjadi dalam suatu komunitas atau kelompok orang tertentu, dengan tujuan menghasilkan hasil yang dapat diamati dan berdampak langsung pada komunitas yang bersangkutan. Ciri utama penelitian tindakan adalah keterlibatan aktif

peneliti dalam upaya tertentu dan tujuan meningkatkan kualitas suatu program atau kegiatan melalui penerapan penelitian tindakan. Penelitian tindakan kelas mengacu pada proses kolaboratif dan partisipatif dalam merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. Ini melibatkan guru, peneliti, dan individu lain yang bekerja bersama dalam siklus tindakan dan refleksi. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui serangkaian kegiatan yang bersifat siklus, terdiri dari empat tahap setiap pertemuan, dengan total dua siklus. Keempat langkah tersebut adalah persiapan, tindakan, observasi, dan refleksi, seperti digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Siklus penelitian tindakan kelas terdiri dari empat tahap yang menggambarkan langkah-langkah yang berurutan, yaitu:

a. Perencanaan

1. melakukan analisis kurikulum untuk menunjukkan persyaratan kompetensi dan kompetensi dasar yang akan ditanamkan kepada siswa melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah.
2. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran pengajaran dasar-dasar Desain Komunikasi Visual dengan menggunakan metodologi pembelajaran berbasis masalah yang tersedia pada dokumen terlampir.
3. Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan topik Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual yang selaras dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah. Silakan lihat file terlampir untuk lebih jelasnya.
4. Mengembangkan peralatan penelitian untuk pengumpulan data, yaitu lembar observasi untuk memantau aktivitas guru dan siswa, disertai angket yang dihubungkan.

b. Tindakan

Selama tahap Tindakan, kegiatan yang terlibat dalam penerapan rencana atau tindakan dilakukan. Selama kegiatan pelaksanaan ini, instruktur (peneliti) wajib mematuhi rencana yang telah disusun. Pada tingkat ini, penting untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara alami dan tanpa paksaan, tanpa terlihat kaku atau dibuat-buat. Pentingnya latihan ini terletak pada

tujuan penelitian tindakan kelas, yaitu untuk meningkatkan proses pembelajaran.

c. Observasi

Pada tahap observasi akan dipantau dua kegiatan yaitu kegiatan belajar siswa dan kegiatan mengajar. Guru (peneliti) dapat melakukan observasi terhadap proses belajar siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

d. Refleksi

Refleksi melibatkan pemeriksaan retrospektif terhadap tindakan yang telah dilaksanakan di kelas dan telah didokumentasikan dalam lembar observasi. Setelah selesai kegiatan belajar mengajar menggunakan paradigma pembelajaran berbasis masalah untuk mata pelajaran. Peneliti dan pengamat menganalisis pelaksanaan intervensi kelas putaran awal. Peneliti akan memanfaatkan pandangan pengamat untuk memandu revisi modul pengajaran siklus pertama, mengatasi banyak kekurangannya dalam persiapan modul pengajaran siklus kedua pada pertemuan mendatang.

A. Populasi dan Sampel

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Negeri 2 Tondano. Jumlah populasi siswa kelas X adalah 233 siswa.

1. Populasi penelitian ini adalah siswa yang terdaftar di SMK Negeri 1 Ratahan pada tahun ajaran 2023/2024.
2. Penelitian akan fokus pada sampel sebanyak 22 siswa kelas X yang sedang belajar DKV (Desain Komunikasi Visual) di SMK Negeri 1 Ratahan. Mata kuliah khusus yang diminati adalah Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.

B. Teknik Pengumpulan Data

Metodologi pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan penggunaan tes. Penelitian ini menggunakan penilaian akhir (postes) dengan jumlah pertanyaan sebanyak 10 soal.

C. Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan ialah evaluasi hasil belajar berdasarkan Kriteria Kompetensi Minimum (KKM) di SMK Negeri 1 Ratahan. Untuk mengetahui apakah seorang siswa telah menyelesaikan pembelajarannya, mereka dikategorikan sebagai individu yang tuntas jika mencapai skor 75 atau lebih. Menteri Pendidikan Nasional menyatakan pembelajaran klasikal dianggap terpenuhi bila ruang kelas terdiri dari paling sedikit 85% dari keseluruhan populasi siswa yang telah menyelesaikannya secara individu. Data hasil belajar dikumpulkan dari tes akhir berupa 10 soal pilihan ganda yang disajikan pada setiap pertemuan. Data hasil belajar yang diperoleh masih dalam bentuk aslinya dan memerlukan analisis. Analisis data dilakukan dengan menggunakan rumus persentase, yaitu :

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

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah siswa

Tabel 1. Kriteria Hasil Belajar Siswa

Nilai	Score
Sangat Baik	80 – 100
Baik	70 – 79
Cukup	60 – 69
Kurang	60

Dalam penelitian ini, suatu kelas dianggap tuntas bila di dalamnya terdapat paling sedikit 85% siswa yang telah mencapai nilai ketuntasan 75 atau lebih tinggi. Mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual mempunyai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75.

D. Indikator Keberhasilan

Ukuran keberhasilan penelitian ini adalah tercapainya tingkat ketuntasan belajar sebesar 85% oleh seluruh siswa pada suatu kelas tertentu, dengan nilai minimal 75%, serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Sebelum melaksanakan tugas, peneliti memanfaatkan hasil penilaian harian untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap topik Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual. Dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Hasil Belajar Siswa

Hasil Ulangan Harian Siswa	Nilai
Nilai Tertinggi	75
Nilai Terendah	45
Rata-rata	33,40%
Jumlah Siswa Tuntas	5
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	17
Persentase Ketuntasan (%)	22,72%

1. Siklus I

Sebelum melaksanakan kegiatan, peneliti melakukan persiapan-persiapan yang diperlukan untuk memperlancar pemanfaatan model pembelajaran berbasis masalah, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Persiapannya meliputi pembuatan sumber daya pendidikan, termasuk modul dan presentasi PowerPoint, untuk memfasilitasi pembelajaran.

Para ilmuwan menggunakan beberapa peralatan untuk mengumpulkan data. Instrumen pengumpulan datanya berupa lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang menilai aktivitas siswa sepanjang proses pembelajaran, mulai dari aktivitas berdoa hingga selesainya kegiatan pembelajaran. Selain itu, terdapat soal post-test yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda untuk mengevaluasi pemahaman

siswa terhadap materi yang dibahas. Selanjutnya menyusun daftar sebutan kolektif. Peneliti mengembangkan sistem dokumentasi untuk mencatat aktivitas yang terjadi selama proses pembelajaran.

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I dilakukan melalui serangkaian lima kali pertemuan. Durasi tiap pertemuan 2 kali 45 menit. Pelaksanaan tugas yang akan dilaksanakan pada tahap ini sudah sesuai dengan rencana yang telah ditentukan.

Penyelidikan dilakukan untuk mengetahui tata cara pelaksanaan hasil belajar siswa setelah diterapkannya paradigma pembelajaran berbasis masalah. Peneliti melakukan observasi terhadap keterlaksanaan belajar siswa dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Sedangkan hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil post-test yang diberikan pada akhir siklus I. Hasil dari *post-test* siklus I dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 3. Rangkuman Hasil Siklus I

Hasil Ulangan Harian Siswa	Nilai
Nilai Tertinggi	85
Nilai Terendah	50
Rata-rata	70,45%
Jumlah Siswa Tuntas	10
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	12
Persentase Ketuntasan (%)	45,45%

Berdasarkan data pada tabel 3, terdapat 10 siswa yang telah memenuhi nilai ketuntasan minimal (KKM) ≥ 75 , sedangkan 12 siswa belum mencapai nilai ketuntasan minimal dengan nilai < 75 . Siswa tersebut mencapai nilai maksimal 85 dan skor minimal 50. Nilai rata-rata yang dicapai kelompok yang berjumlah 22 siswa pada siklus I sebesar 70,45%. Siswa kelas X DKV Siklus I memperoleh tingkat ketuntasan sebesar 45,45%. Berdasarkan data tersebut, rata-rata proporsi nilai siswa berada di bawah indikator keberhasilan, sehingga menunjukkan perlunya penyesuaian pada siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual siklus I yang menggunakan paradigma pembelajaran berbasis masalah, terlihat bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Modul sudah memuaskan namun belum sepenuhnya optimal. Sepanjang pelaksanaan proses pembelajaran, masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki dan diperbaiki pada siklus berikutnya.

Pada pelaksanaan siklus I terdapat beberapa kendala dimana:

1. Siswa kurang familiar dengan model pembelajaran berbasis masalah, sehingga memerlukan adaptasi siswa agar dapat terlibat secara efektif dalam semua kegiatan pembelajaran yang dijadwalkan.
2. Siswa sudah melakukan kegiatan berdiskusi, namun masih ada siswa yang bersikap pasif. Fenomena ini terlihat dari perilaku siswa tertentu yang menunjukkan dominasi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, sedangkan anak yang pasif tetap diam dan ada pula

yang memilih bermain dan mengganggu siswa lain yang sedang rajin mengerjakan proyeknya.

3. Beberapa siswa kurang memahami secara komprehensif kesulitan-kesulitan yang diberikan oleh guru dan lebih memilih mencari bantuan dari guru daripada berkonsultasi dengan teman-temannya yang mungkin juga dapat memberikan dukungan. Siswa dalam kelompok seringkali kekurangan kesempatan untuk terlibat dalam diskusi kelompok.
4. Berdasarkan temuan refleksi pada Siklus I dapat disimpulkan bahwa hasil siklus I belum memenuhi kriteria keberhasilan belajar. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pada Siklus II untuk memastikan kegiatan pembelajaran memberikan hasil yang diinginkan.

2. Siklus II

Pada tahap perencanaan pembelajaran pada siklus II, tindakan yang dilakukan hampir sama dengan tindakan pada siklus I, antara lain dengan memproduksi modul yang telah dikembangkan sebelumnya oleh peneliti, serta memanfaatkan media pembelajaran berupa presentasi powerpoint. Pada siklus kedua, peneliti mengembangkan instrumen penelitian untuk mengumpulkan data. Instrumen ini terdiri dari lembar observasi untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran, serta post-test sebanyak 15 soal dalam format soal pilihan ganda dan esai. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengevaluasi pemahaman siswa setelah intervensi pembelajaran. Peneliti menyusun daftar nama kelompok dan mengembangkan alat dokumentasi untuk mencatat tindakan selama proses pembelajaran.

Setelah menganalisis temuan observasi dan refleksi yang dilakukan pada siklus I, terlihat bahwa terdapat berbagai hal yang memerlukan perhatian dan penyempurnaan pada siklus II:

1. Guru menyampaikan ilmu kepada siswa dengan menggunakan metodologi pembelajaran berbasis masalah.
2. Menumbuhkan pemahaman siswa bahwa terlibat dalam diskusi memerlukan partisipasi kolektif dan tidak bergantung pada kecerdasan, sehingga menginspirasi siswa untuk dengan percaya diri mengartikulasikan sudut pandang mereka sendiri dan terlibat dengan sudut pandang orang lain. Siswa harus diingatkan untuk tidak mengganggu teman-temannya di kelompoknya sendiri atau kelompok lain saat pembelajaran sedang berlangsung.
3. Menginstruksikan siswa untuk melakukan diskusi kelompok untuk mencari informasi dari sumber media online guna memecahkan kesulitan.
4. Menginformasikan kepada siswa bahwa pada pertemuan terakhir akan diadakan post-test untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.

Tabel 4. Rangkuman Hasil Siklus I

Hasil Ulangan Harian Siswa	Nilai
----------------------------	-------

Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	60
Rata-rata	77,5%
Jumlah Siswa Tuntas	19
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	3
Persentase Ketuntasan (%)	86,36%

Berdasarkan tabel 4 terlihat bahwa dari 22 siswa pada siklus II, 19 siswa di kelas tersebut mencapai persentase 77,5%. Siswa memperoleh tingkat penyelesaian sebesar 86,36%. Data ini menunjukkan bahwa proporsi ketuntasan siswa telah mencapai tolok ukur keberhasilan.

Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa ketika menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis masalah. Berdasarkan hasil observasi, kegiatan pembelajaran pada siklus II yang menggunakan model berbasis masalah berjalan sesuai antispasi. Langkah-langkah yang diterapkan telah menunjukkan hasil yang positif, terbukti dengan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa.

B. Pembahasan

Temuan pertama menunjukkan bahwa penelitian ini menemui kesulitan mengenai belum memadainya hasil belajar siswa. Data nilai ujian menunjukkan masih banyak siswa yang belum memenuhi nilai ketuntasan minimal (KKM). Untuk mengatasi masalah ini, perlu diperkenalkan model pembelajaran yang beragam yang dapat secara efektif merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan kelas. Pendekatan yang akan digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran berbasis masalah.

Eksekusi kerangka pembelajaran ini dilakukan dalam dua iterasi, yang terdiri dari lima sesi pada setiap iterasi. Partisipan penelitian adalah siswa kelas X DKV SMK Negeri 1 Ratahan. Sesuai dengan temuan penelitian yang dilakukan di kelas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan paradigma pembelajaran berbasis masalah di kelas X DKV SMK Negeri 1 Ratahan menyebabkan peningkatan hasil belajar siswa pada mata kuliah Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan pada penilaian hasil belajar pra siklus, siklus I, dan siklus II. Tabel 4.7 memberikan informasi lengkap mengenai hasil belajar siswa.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Hasil Ulangan Harian Siswa	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Tertinggi	75	85	90
Nilai Terendah	45	50	60
Rata-rata	33,40	70,45	77,5
Jumlah Siswa Tuntas	5	10	19
Jumlah Siswa	17	12	3

Tidak Tuntas			
Persentase Ketuntasan (%)	22,72%	45,45%	86,36%

Berdasarkan Tabel 4.7, tingkat ketuntasan pembelajaran pengetahuan siswa prasiklus sebesar 22,72% dengan skor rata-rata sebesar 33,40. Selain itu, 5 orang siswa telah memenuhi tingkat kompetensi minimum (KKM). Pada siklus I tingkat ketuntasan belajar siswa sebesar 45,45% dengan nilai rata-rata 70,45. Selain itu, terdapat 10 siswa yang mencapai nilai ketuntasan minimal (KKM). Pada siklus II persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 77,5% dengan nilai rata-rata 77,5. Siswa yang memenuhi nilai ketuntasan minimal (KKM) berjumlah 19 orang.

Penerapan paradigma pembelajaran berbasis masalah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa, yang berpotensi menghasilkan tingkat penyelesaian yang lebih tinggi baik pada Siklus I maupun Siklus II. Tingkat ketuntasan siklus II lebih besar dibandingkan siklus I, hal ini disebabkan oleh berbagai variabel. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh variabel internal dan eksternal. Faktor eksternal, seperti yang berasal dari keluarga dan sekolah, mencakup beberapa elemen seperti pendekatan pembelajaran, kurikulum, dinamika guru-siswa, interaksi siswa-siswa, tindakan kedisiplinan, isi dan durasi kelas, standar pendidikan, kondisi infrastruktur, pekerjaan rumah, dan pengaruh komunitas. Keberhasilan hasil belajar pengetahuan siswa tidak hanya ditentukan oleh variabel kecerdasan atau rendahnya nilai kecerdasan.

Pada siklus I pemahaman siswa terhadap model pembelajaran berbasis masalah kurang sehingga mengakibatkan hasil belajar kurang optimal pada postes I. Pada siklus I terdapat 12 siswa yang tidak mencapai nilai ketuntasan minimal (KKM), dengan nilai terbaik sebesar 85 dan nilai terendah sebesar 55. Selama siklus II terjadi peningkatan hasil belajar pengetahuan siswa. Tiga orang siswa tidak memenuhi nilai ketuntasan minimal (KKM), dengan nilai terbaik 90 dan nilai terendah 65.

Selain persentase ketuntasan belajar siswa pada Siklus I dan Siklus II relatif optimal, dibandingkan dengan nilai awal (pra siklus), persentase ketuntasan pada kedua siklus dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut sejalan dengan indikator keberhasilan pada penelitian ini yaitu sebesar 45,45% pada siklus I dan 86,36% pada siklus II. Metodologi pembelajaran berbasis masalah ini meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar tiga siswa yang tidak memenuhi tingkat kompetensi minimum (KKM) pada prasiklus, Siklus I, dan Siklus II kurang memuaskan. Siswa-siswa ini menunjukkan keterlibatan yang terbatas dalam kegiatan kelas, gagal menyelesaikan tugas, dan menanggapi pertanyaan guru dengan diam. Guru melakukan observasi untuk menilai kemajuan siswa. Lebih lanjut, pada tiga siswa yang jarang hadir dalam pembelajaran, ditemukan bahwa faktor tambahan yang mempengaruhi semangat belajar mereka dan

mengakibatkan rendahnya prestasi akademik mereka adalah adanya masalah keluarga.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan yang disampaikan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual menggunakan model pembelajaran berbasis masalah khususnya pendekatan PTK dengan metode siklus yang terdiri dari perencanaan, observasi pelaksanaan, dan refleksi membuahkan hasil yang positif. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada materi Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual ketika diterapkan metodologi berbasis masalah.

Saat pre-test persentasenya hanya mencapai nilai 22,72%. Pada siklus I proporsinya meningkat menjadi 45,45%. Namun pada siklus II terjadi peningkatan persentase yang signifikan menjadi 86,36%. Hal ini menghasilkan kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah memberikan dampak positif terhadap hasil belajar Pengenalan desain komunikasi visual untuk siswa kelas X DKV SMK. Negeri 1 Rataan adalah sebuah sekolah.

DAFTAR ACUAN

- Aunurrahman. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Agung, A. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha Singaraja.
- Akmar, S. N., Sew, Lee. *Integrating Problem-Based Learning (PBL) in Mathematics Method Course*. Spring. Vol. 4, no. 2.
- Gunawan, G., Kustiani, L. ., & Sri Hariani, L. . (2020). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Dasar-dasar Komunikasi Visual SMK Kelas X*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Riana, R. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal pendidikan sekolah dasar universitas negeri Yogyakarta*, 36.
- Rohman, Ainur, A., & Karimah, S. (2018). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi belajar*.
- Kemdikbud. (2012). *Pedoman Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta. Kemdikbud
- Sagala, S. (2017). "*Konsep dan makna pembelajaran: Untuk membantu memecahkan problematika belajar dan mengajar*".