

Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar Desain Komunikasi Visual Siswa Kelas X SMKS Kristen 1 Tomohon

Gabrielle Jordan Sheva Tombeng¹, Verry Rony Palilingan², Keith Francis Ratumbuisang³

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

Correspondent Author :

gabrielgabz.gt@gmail.com

Abstract — This research delves into the implementation of the Project Based Learning (PjBL) model to enhance the learning outcomes in basic visual communication design among 10th-grade students at SMKS Kristen 1 Tomohon. The study employs a quantitative approach with a pre-test post-test control group design to compare the effectiveness of PjBL with conventional teaching methods. The experimental group undergoes instruction using the PjBL model, while the control group receives traditional teaching. Data collection involves pre-tests and post-tests, analyzed through statistical techniques to assess the impact of PjBL on students' understanding and skills in visual communication design. The findings reveal a significant improvement in learning outcomes among 10th-grade students at SMKS Kristen 1 Tomohon who underwent the PjBL model. This underscores the efficacy of PjBL as a pedagogical approach in enhancing educational outcomes in visual communication design. The implications of this study extend to informing the development of innovative and contextualized teaching methodologies.

Keyword — Project Based Learning, Visual Communication Design, Learning Outcomes.

Abstrak — Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan Model Project Based Learning (PjBL) dalam meningkatkan hasil belajar dasar desain komunikasi visual pada siswa kelas X di SMKS Kristen 1 Tomohon. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-test post-test kelompok kontrol untuk membandingkan efektivitas PjBL dengan metode pembelajaran konvensional. Kelompok eksperimen menerima pembelajaran menggunakan model PjBL, sementara kelompok kontrol menerima pembelajaran tradisional. Pengumpulan data melibatkan pre-test dan post-test, yang dianalisis menggunakan teknik statistik untuk menilai dampak PjBL terhadap pemahaman dan keterampilan siswa dalam desain komunikasi visual. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa kelas X di SMKS Kristen 1 Tomohon yang mengikuti model PjBL. Hal ini menegaskan efikasi PjBL sebagai pendekatan pedagogis dalam meningkatkan hasil pendidikan dalam desain komunikasi visual. Implikasi dari penelitian ini juga memberikan masukan bagi pengembangan metodologi pembelajaran yang inovatif dan sesuai konteks.

Kata kunci — Pembelajaran Berbasis Proyek, Desain Komunikasi Visual, Hasil Belajar.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya yang sadar dan terencana untuk membentuk suasana belajar dan proses pembelajaran guna memungkinkan peserta didik aktif mengembangkan

potensi diri. Hal ini mencakup aspek spiritual, moral, kecerdasan, keterampilan, serta kepribadian yang diperlukan untuk menjadi anggota masyarakat yang berkontribusi. Guru, sebagai agen pembelajaran, memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan ini. Salah satu komponen kunci dari keberhasilan guru adalah kemampuan mereka dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan cara yang menarik dan efektif.

Pendidikan di Indonesia, seperti diatur dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman, berakhlak mulia, dan memiliki keterampilan yang dibutuhkan untuk membangun bangsa. Salah satu bentuk pendidikan yang ada adalah pendidikan kejuruan, yang diperuntukkan untuk mempersiapkan peserta didik untuk bekerja dalam bidang tertentu. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan dengan tujuan menciptakan lulusan yang siap terjun ke dunia kerja.

Dalam konteks pembelajaran di SMK, guru memiliki tantangan untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan efektif, terutama dalam mata pelajaran seperti Dasar Desain Komunikasi Visual. Saat ini, model pembelajaran yang dominan masih bersifat konvensional, di mana guru berperan sebagai pusat pembelajaran dan siswa lebih bersifat pasif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat mengakibatkan kurangnya minat dan motivasi siswa serta hasil belajar yang kurang memuaskan.

Salah satu solusi untuk meningkatkan pembelajaran adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan interaktif, seperti Project Based Learning (PjBL). Model ini melibatkan siswa dalam merancang dan membuat proyek yang relevan dengan materi pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi, kolaborasi, dan keterampilan siswa. Namun, implementasi PjBL juga memiliki tantangan tersendiri, seperti penyediaan peralatan yang memadai dan keterlibatan siswa yang aktif dalam kerja kelompok.

Dalam konteks SMKS Kristen 1 Tomohon, di mana sumber daya terbatas dan kebanyakan siswa tidak memiliki akses ke peralatan komputer di rumah, diperlukan pendekatan yang sesuai agar pembelajaran dapat berjalan efektif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan Model Project Based Learning dalam meningkatkan hasil belajar Dasar Desain Komunikasi Visual pada siswa kelas X

di SMKS Kristen 1 Tomohon. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di SMK..

Namun, wawancara dengan guru informatika menunjukkan pelaksanaan apersepsi kurang maksimal. Beberapa siswa kurang memperhatikan guru, kurang antusias, sering tidak mengerjakan PR, dan merasa senang jika guru tidak masuk kelas. Wawancara dengan siswa juga menunjukkan bahwa guru informatika sering tidak masuk kelas dan banyak siswa tidak menyukai mata pelajaran informatika, yang menghambat tujuan pembelajaran..

II. KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah cerminan dari pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, menunjukkan perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Faktor internal seperti motivasi dan kematangan, serta faktor eksternal seperti lingkungan sekolah dan metode pembelajaran, memengaruhi hasil belajar siswa. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar dan membantu guru menyesuaikan strategi pembelajaran. Klasifikasi hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, dengan penelitian ini fokus pada pemahaman dan pengetahuan dalam mata pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual menggunakan model pembelajaran project based learning.

B. Model Project Based Learning

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Melalui pembelajaran kerja proyek, kreativitas dan motivasi siswa akan meningkat. Kerja proyek dapat dipandang sebagai bentuk *openended contextual activity-based learning*, dan merupakan bagian dari proses pembelajaran yang memberi penekanan kuat pada pemecahan masalah sebagai suatu usaha usaha kolaboratif. Kerja proyek memuat tugas-tugas yang kompleks berdasarkan kepada pertanyaan dan permasalahan (*problem*) dan menuntut siswa untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan kegiatan investigasi, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara mandiri. Tujuannya adalah agar siswa mempunyai kemandirian dalam menyelesaikan tugas yang dihadapinya. Peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) merupakan pendekatan yang memusat pada prinsip dan melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dan tugas penuh makna lainnya, mendorong siswa untuk berkerja mandiri membangun

pembelajaran, dan pada akhirnya menghasilkan karya nyata

C. Dasar Desain Komunikasi Visual

Desain Grafis sering disebut dengan Grafis Komunikasi atau Desain Komunikasi Visual. Beberapa istilah tersebut sering menjadi pertanyaan bahkan perdebatan, karena pada perguruan tinggi sering menggunakan istilah Desain Komunikasi Visual (DKV), sedangkan kursus-kursus sering menggunakan istilah Desain Grafis, dan di SMK Seni Rupa (dahulu SMSR) menggunakan istilah Grafis Komunikasi. *Graphic Design* atau Desain Grafis adalah suatu istilah penamaan yang mengacu pada latar dua matra atau dua dimensi yang bervariasi baik format dan kompleksitasnya (Preble, Duane and Sarah,1985:211). Sedangkan *Graphic Communication* atau Grafis Komunikasi lebih menekankan pada aspek komunikasi yang terkandung di dalamnya (Feldman, Edmund Burke,1987:62). Sedangkan dari sudut media karena sifat keberadaannya yang kasat mata maka hal ini sering diistilahkan dengan *Visual Communication Design* atau Desain Komunikasi Visual (Freddy Adiono Basuki, 2000:1). Sebenarnya masalah perubahan nama dari Desain Grafis menjadi Desain Komunikasi Visual di Indonesia lebih disebabkan oleh tuntutan industri saja. Cakupan materinya ditambah dan targetnya diperluas. Desain Grafis lebih mengacu pada profesi yang lebih dulu ada, pada saat ruang lingkup desainer grafis lebih banyak menggunakan media cetak. Seiring berkembangnya zaman, muncul media baru sehingga pesan visual tidak lagi hadir sebagai media cetak saja tetapi juga hadir di media elektronik seperti film dan TV dan akhirnya di media interaktif seperti web di internet. Media-media baru tersebut tentunya membutuhkan desain yang berbeda dibanding dengan media cetak karena posisi media elektronik dan interaktif di masyarakat untuk waktu-waktu sekarang sedang “hot”, sehingga sebetulnya untuk pengistilahannya akan lebih tepat jika menggunakan istilah Desain Komunikasi Visual. Sejatinya, desain grafis erat hubungannya dengan proses cetak-mencetak. Melalui media cetakan ini, desain grafis berfungsi sebagai media penghubung antara pihak yang berkepentingan guna mengantisipasi kebutuhan-kebutuhan baik yang datangnya dari dunia usaha/bisnis maupun bidang sosial dan hal-hal yang berkaitan dengan media komunikasi. Tujuan desain grafis di sini bersifat komersil dan sosial. Tujuan komersil jelas berfungsi untuk menciptakan karya desain grafis yang mampu memberikan propaganda kepada masyarakat untuk membeli produk komersil guna mendapatkan keuntungan sebesar-besarnya. Sedangkan desain grafis yang memiliki tujuan sosial lebih

menitikberatkan pada penyampaian informasi dan pesan sosial kepada masyarakat atau yang lebih sering disebut dengan Iklan Layanan Masyarakat.

D. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori lebih lanjut dirumuskan kedalam kerangka berpikir tentang hubungan antara variabel yang di teliti. Sesuai dengan lingkup penelitian yang berfokus pada hasil belajar siswa dalam pelaksanaan project based learning, seorang guru perlu memperhatikan tujuan yang hendak dicapai, persiapan mengajar, metode yang digunakan, dan evaluasi. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan dari kajian teori dan kerangka berfikir diatas maka disusun suatu hipotesis yaitu "Penerapan Model Project Based Learning Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Dasar Desain Komunikasi Visual SMKS Kristen 1 Tomohon".

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan metode penelitian yang melibatkan pengamatan terhadap suatu objek dengan aturan metodologi tertentu untuk meningkatkan mutu hasil serta menarik minat peneliti. Dalam konteks pendidikan, PTK melibatkan kegiatan sengaja oleh guru atau peneliti untuk merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan dalam kelas dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran. Proses ini melibatkan empat tahap dalam satu pertemuan dan beberapa siklus untuk mencapai tujuan penelitian.

B. Tempat dan Waktu

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMK Kristen 1 Tomohon Jl.Tomohon -Tondano No.158,Matani Satu Kec.Tomohon Tengah,Kota Tomohon,Sulawesi Utara. Penulis memilih sekolah tersebut sebagai tempat penelitian. Peneliti melakukan penelitian Januari sampai Maret 2023. Dengan subjek penelitian adalah siswa kelas X Desain Komunikasi Visual SMKS Kristen 1 Tomohon.

C. Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memantau pelaksanaan dan perkembangan pembelajaran. Tes praktek dengan lembar penilaian digunakan untuk mengukur hasil belajar keterampilan siswa. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data nilai awal, foto-foto yang menggambarkan aktivitas siswa, serta data dan dokumen lain seperti silabus, RPP, dan tes hasil belajar.

D. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian bertujuan untuk memperoleh bukti kepastian apakah terjadi peningkatan, dan atau perubahan sebagaimana yang diharapkan. Kriteria keberhasilan / ketuntasan minimal (KKM) di SMKS Kristen 1 Tomohon pada mata pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual untuk kelas X Desain Komunikasi Visual adalah :

a) Skor nilai ≥ 75 dinyatakan tuntas atau berhasil.

b) Skor nilai ≤ 75 dinyatakan belum tuntas

Adapun rumus yang digunakan adalah :

Keterangan :

P = Hasil Belajar / Presentase (%)

F = Frekuensi Jumlah Siswa Yang Tuntas

N = Jumlah Siswa.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan oleh peneliti pada mata pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual di kelas X DKV SMKS Kristen 1 Tomohon bahwa pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek belum optimal dilaksanakan dan guru masih terfokus di metode pengajaran ceramah dan tanya jawab. Data yang diperoleh pada observasi awal yaitu hasil pretest siswa kelas X DKV, terdapat masih banyak siswa yang tidak / belum mencapai standar penilaian ketuntasan belajar, dapat dilihat dari tabel 1.

Tabel 1 Hasil Pre-test Sebelum Tindakan

NO	NAMA	NILAI PRETEST	TUNTAS	TIDAK TUNTAS
1	Cristiano Goni	40		V
2	Davinci Abdurahman Turang	80	V	
3	Destevlia Sania Sakul	70		V
4	Feyren Sovia Paath	83	V	
5	Indah Megumi Miyuki Polii	80	V	
6	Jessica Amelia Mumek	30		V
7	Jonathan Theovani L. Tuelah	78	V	
8	Kasih Kalalo	55		V
9	Kenzi Keagen N. Mamahit	85	V	
10	Lionel Carney Lengkey	79	V	
11	Marcelo Rumate	60		V
12	Michael Leonardo Mailangkay	80	V	
13	Miscella Emelia K. Kaunang	35		V
14	Novri Farrel Rumimper	60		V
15	Patrick Hosea Christian Golung	75	V	
16	Qwinsi Letha Walangitan	65		V
17	Rahelea Oroh	82	V	
18	Sthevenny Ramona Raranta	80	V	
19	Vionita Michelle Ch. Kalangie	40		V
20	Yunita Pesoth	80	V	
Jumlah		1337	11	9
Rata-Rata		66,85	55%	45%

Tabel 2. Presentase Hasil Pretest Sebelum Tindakan

No	Keterangan	Nilai
1	Nilai Terendah	30
2	Nilai Tertinggi	85
3	Nilai Rata-rata	66,85
4	Jumlah Siswa Yang Tuntas	11
5	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	9
6	Presentase Ketuntasan (%)	55%

Siklus I

Hasil belajar siswa pada proses pembelajaran dalam siklus pertama terdapat masih ada siswa yang memiliki nilai rata-rata yang rendah sehingga belum memenuhi standar ketuntasan. Hasil belajar yang diperoleh siswa dalam siklus pertama ini dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Proyek Siklus I

No.	Nama	Pertemuan				Nilai rata-rata pengetahuan
		1	2	3	4	
1	Cristiano Goni	75	73	78	72	74.50
2	Davinci Abdurahman Turang	79	75	80	70	76.00
3	Destevlia Sania Sakul	70	73	75	76	73.50
4	Feyren Sovia Paath	75	78	75	75	75.75
5	Indah Megumi Miyuki Polii	75	75	80	80	77.50
6	Jessica Amelia Mumek	65	72	70	68	68.75
7	Jonathan Theovani L. Tuelah	75	77	78	79	77.25
8	Kasih Kalalo	77	75	75	80	76.75
9	Kenzi Keagen N. Mamahit	80	75	77	80	78.00
10	Lionel Carney Lengkey	75	79	80	80	78.50
11	Marcelo Rumate	70	75	75	75	73.75
12	Michael Leonardo Mailangkay	75	75	75	80	76.25
13	Miscella Emelia K. Kaunang	70	70	70	75	71.25
14	Novri Farrel Rumimper	70	75	80	75	75.00
15	Patrick Hosea Christian Golung	80	79	75	75	77.25
16	Qwinsi Letha Walangitan	70	70	70	70	70.00
17	Rahelea Oroh	70	65	65	70	67.50
18	Sthevenny Ramona Raranta	75	80	80	77	78.00
19	Vionita Michelle Ch. Kalangie	77	75	80	75	76.75

Beberapa siswa yang sedang memperhatikan namun belum terlalu mengerti memberikan pertanyaan terhadap materi yang sedang diberikan dan peneliti memberi jawaban dengan kata-kata yang dapat dipahami oleh seluruh siswa. Hasil belajar siswa pada proses pembelajaran dalam siklus pertama terdapat masih ada siswa yang memiliki nilai rata-rata yang rendah sehingga belum memenuhi standar ketuntasan. Hasil belajar yang diperoleh siswa dalam siklus pertama ini dapat dilihat dalam tabel berikut. Setelah peneliti melaksanakan evaluasi pada siklus pertama ternyata masih didapati ada siswa yang belum tuntas / belum mencapai standar ketuntasan dalam pembelajaran siklus pertama ini.

Tabel 4. Hasil Nilai Proyek Siklus I

No.	Nama	Proyek		Nilai rata-rata proyek
		1	2	
1	Cristiano Goni	70	70	70
2	Davinci Abdurahman Turang	75	75	75
3	Destevlia Sania Sakul	80	70	75
4	Feyren Sovia Paath	80	80	80
5	Indah Megumi Miyuki Polii	80	80	80
6	Jessica Amelia Mumek	60	60	60
7	Jonathan Theovani L. Tuelah	85	75	80
8	Kasih Kalalo	75	75	75
9	Kenzi Keagen N. Mamahit	85	75	80
10	Lionel Carney Lengkey	75	75	75
11	Marcelo Rumate	70	70	70
12	Michael Leonardo Mailangkay	75	75	75
13	Miscella Emelia K. Kaunang	80	60	70
14	Novri Farrel Rumimper	75	75	75
15	Patrick Hosea Christian Golung	70	80	75
16	Qwinsi Letha Walangitan	70	70	70
17	Rahelea Oroh	75	75	75
18	Sthevenny Ramona Raranta	75	85	80
19	Vionita Michelle Ch. Kalangie	70	70	70
20	Yunita Pesoth	70	80	75

Tabel 5. Hasil Evaluasi Siklus I

No.	Nama	Nilai rata-rata pengetahuan	Nilai rata-rata proyek	Nilai akhir	Tidak tuntas	Tuntas
1	Cristiano Goni	74.50	70	72.25	V	
2	Davinci Abdurahman Turang	76.00	75	75.50		V
3	Destevlia Sania Sakul	73.50	75	74.25	V	
4	Feyren Sovia Paath	75.75	80	77.87		V
5	Indah Megumi Miyuki Polii	77.50	80	78.75		V
6	Jessica Amelia Mumek	68.75	60	64.37	V	
7	Jonathan Theovani L. Tuelah	77.25	80	78.62		V
8	Kasih Kalalo	76.75	75	75.87		V
9	Kenzi Keagen N. Mamahit	78.00	80	79.00		V
10	Lionel Carney Lengkey	78.50	75	76.75		V
11	Marcelo Rumate	73.75	70	71.87	V	
12	Michael Leonardo Mailangkay	76.25	75	75.62		V
13	Miscella Emelia K. Kaunang	71.25	70	70.62	V	
14	Novri Farrel Rumimper	76.25	75	75.62		V
15	Patrick Hosea Christian Golung	75.50	75	75.25		V
16	Qwinsi Letha Walangitan	70.00	70	70.00	V	
17	Rahelea Oroh	67.50	75	71.25	V	
18	Sthevenny Ramona Raranta	78.00	80	79.00		V

Pada siklus I, peneliti memberikan 2 proyek kepada siswa yakni proyek pertama adalah Perbedaan Gambar Vector dan Gambar Bitmap dan proyek kedua adalah Pengenalan Aplikasi Pengolah Gambar Vector dan Bitmap. Pada proyek ini siswa diharapkan dapat memahami dan Membedakan apa itu gambar Bitmap, dan apa itu gambar Vector dan juga siswa dapat mengenal dan dapat menggunakan Aplikasi pengolah gambar Vector dan Bitmap. Setelah peneliti melakukan evaluasi masih ditemukan beberapa hasil belajar siswa pada proses pembelajaran dalam siklus pertama yang memiliki nilai rata-rata yang rendah sehingga belum memenuhi standar ketuntasan

Siklus II

Hasil observasi aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar selama siklus I dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Observasi Belajar Siswa Siklus II

No.	Nama	Perhatian					Keaktifan					Daya Serap						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
1	Cristiano Goni				V					V							V	
2	Davinci Abdurahman Turang					V				V								V
3	Destevlia Sania Sakul				V					V							V	
4	Feyren Sovia Paath				V					V								V
5	Indah Megumi Miyuki Polii				V					V								V
6	Jessica Amelia Mumek		V							V							V	
7	Jonathan Theovani L. Tuelah				V					V								V
8	Kasih Kalalo				V					V								V
9	Kenzi Keagen N. Mamahit				V					V								V
10	Lionel Carney Lengkey				V					V								V
11	Marcelo Rumate				V					V								V
12	Michael Leonardo Mailangkay				V					V								V
13	Miscella Emelia K. Kaunang				V					V								V
14	Novri Farrel Rumimper				V					V								V
15	Patrick Hosea Christian Golung				V					V								V
16	Qwinsi Letha Walangitan		V							V							V	
17	Rahelea Oroh				V					V								V
18	Sthevenny Ramona Raranta				V					V								V

Dalam proses pembelajaran dalam siklus II ini, masih ada siswa yang kurang tanggap dalam mencerna materi yang

diberikan, namun beberapa siswa yang sebelumnya terlihat tidak terlalu mengerti dengan materi mulai bisa mengerti dan juga mengikuti pembelajaran dengan sangat baik. Pada Siklus II ini juga ada 2 siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran, dikarenakan siswa tersebut jarang hadir pada saat dilaksanakan penelitian, di dalam tabel observasi dapat dilihat bahwa 2 siswa tersebut tidak aktif dalam pelaksanaan pembelajaran dan daya serapnya juga kurang dalam pembelajaran.

Tabel 7. Hasil Siswa Siklus II

No.	Nama	Pertemuan				Nilai rata-rata pengetahuan
		1	2	3	4	
1	Cristiano Goni	85	85	85	85	85.00
2	Davinci Abdurahman Turang	85	85	85	85	85.00
3	Destevlia Sania Sakul	80	80	80	80	80.00
4	Feyren Sovia Paath	95	95	95	95	95.00
5	Indah Megumi Miyuki Polii	95	95	95	95	95.00
6	Jessica Amelia Mumek	70	70	72	72	71.00
7	Jonathan Theovani L. Tuelah	85	85	85	85	85.00
8	Kasih Kalalo	85	85	85	85	85.00
9	Kenzi Keagen N. Mamahit	90	90	90	90	90.00
10	Lionel Carney Lengkey	90	90	90	90	90.00
11	Marcelo Rumate	80	85	85	85	83.75
12	Michael Leonardo Mailangkay	90	90	90	90	90.00
13	Miscella Emelia K. Kaunang	80	80	80	80	80.00
14	Novri Farrel Rumimper	85	85	85	85	85.00
15	Patrick Hosea Christian Golung	85	85	85	85	85.00
16	Qwinsi Letha Walangitan	72	74	75	78	74.75
17	Rahelea Oroh	90	90	90	90	90.00
18	Sthevenny Ramona Raranta	85	85	85	85	85.00
19	Vionita Michelle Ch. Kalangie	85	85	85	85	85.00

Tabel 8. Hasil Nilai Proyek Siklus II

No.	Nama	Proyek		Nilai rata-rata proyek
		1	2	
1	Cristiano Goni	85	85	85
2	Davinci Abdurahman Turang	85	85	85
3	Destevlia Sania Sakul	80	80	80
4	Feyren Sovia Paath	95	95	95
5	Indah Megumi Miyuki Polii	90	90	90
6	Jessica Amelia Mumek	70	70	70
7	Jonathan Theovani L. Tuelah	85	85	85
8	Kasih Kalalo	80	80	80
9	Kenzi Keagen N. Mamahit	95	95	95
10	Lionel Carney Lengkey	90	90	90
11	Marcelo Rumate	85	85	85
12	Michael Leonardo Mailangkay	90	90	90
13	Miscella Emelia K. Kaunang	80	80	80
14	Novri Farrel Rumimper	80	80	80
15	Patrick Hosea Christian Golung	80	80	80
16	Qwinsi Letha Walangitan	70	70	70
17	Rahelea Oroh	90	90	90
18	Sthevenny Ramona Raranta	85	85	85
19	Vionita Michelle Ch. Kalangie	85	85	85
20	Yunita Pesoth	80	80	80

Tabel 9. Hasil Evaluasi Siklus II

No.	Nama	Nilai rata-rata pengetahuan	Nilai rata-rata proyek	Nilai akhir	Tidak tuntas	Tuntas
1	Cristiano Goni	85.00	85	85.00		V
2	Davinci Abdurahman Turang	85.00	85	85.00		V
3	Destevlia Sania Sakul	80.00	80	80.00		V
4	Feyren Sovia Paath	95.00	95	95.00		V
5	Indah Megumi Miyuki Polii	95.00	90	92.50		V
6	Jessica Amelia Mumek	71.00	70	70.50	V	
7	Jonathan Theovani L. Tuelah	85.00	85	85.00		V
8	Kasih Kalalo	85.00	80	82.50		V
9	Kenzi Keagen N. Mamahit	90.00	95	92.50		V
10	Lionel Carney Lengkey	90.00	90	90.00		V
11	Marcelo Rumate	83.75	85	84.38		V
12	Michael Leonardo Mailangkay	90.00	90	90.00		V
13	Miscella Emelia K. Kaunang	80.00	80	80.00		V
14	Novri Farrel Rumimper	85.00	80	82.50		V
15	Patrick Hosea Christian Golung	85.00	80	82.50		V
16	Qwinsi Letha Walangitan	74.75	70	72.38	V	
17	Rahelea Oroh	90.00	90	90.00		V
18	Sthevenny Ramona	85.00	85	85.00		V

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan, karena hasil belajar siswa dan

rata-rata keseluruhan hasil belajar telah mencapai KKM. Dan adapun diperoleh hasil belajar siswa yaitu 90% siswa yang dapat dikatakan sudah tuntas KKM dan siswa yang tidak tuntas diperoleh 10% dengan rata-rata hasil tes keseluruhan siswa 84,61, maka dari rata-rata nilai hasil terlihat jelas bahwa ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan telah mencapai $\geq 75\%$.

Ada juga hal-hal yang masih belum terealisasi dengan baik di siklus II yaitu, masih ada siswa yang masih enggan untuk mengemukakan pendapatnya dalam kelompok dan masih enggan melibatkan diri dalam kelompok. Hasil dari penelitian dengan menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning dapat dilihat dari tabel 10.

Tabel 10. Kesuluruhan Nilai

Tahapan	Siswa yang Tuntas	Siswa yang Tidak Tuntas	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	Presentase Ketuntasan
Pre-Test	9	11	85	30	66.85%	55%
Siklus I	12	8	79	64.37	71.35%	60%
Siklus II	18	2	95.00	70.50	84.61%	90%

B. Hasil Pembahasan

Dari hasil penelitian dengan menggunakan Model Project Based Learning pada tahap awal peneliti memberikan pre-test yang bertujuan untuk menguji tingkat pengetahuan siswa tentang materi yang akan disampaikan, pretest diberikan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Dari hasil pretest hanya 9 siswa yang memenuhi standar ketuntasan dan 11 siswa dinyatakan belum memenuhi standar ketuntasan dengan nilai rata-rata 66.85 dengan presentase ketuntasan hanya 55%. Hasil belajar ini diakibatkan karena siswa merasa bosan dan tidak serius dalam menanggapi materi karena teknik belajar yang sebelumnya hanya terpusat pada guru dan guru lebih berperan dalam proses pembelajaran atau pembelajaran lebih terpusat kepada guru (Teacher Center). Pada siklus I peneliti menerapkan Model Project Based Learning dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual. Dalam siklus I terdapat 4 kali pertemuan.

Disetiap pertemuan peneliti selalu memberikan proyek untuk dikerjakan siswa. Peningkatan hasil belajar siklus I, ada 12 siswa yang dinyatakan tuntas belajar dan 8 siswa yang dinyatakan belum tuntas belajar, nilai rata-rata meningkat 71,35 dengan presentase ketuntasan 60%.

Walau ada peningkatan hasil belajar di siklus ini masih belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%. Pada siklus I siswa masih belum terbiasa dengan model project based learning, siswa masih terkesan masa bodoh dalam project 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 siswa tidak mau ambil bagian dalam mengerjakan proyek. Dan pada siklus II peneliti masih menggunakan model project based learning

Pada siklus II peneliti memperbaiki kesalahan atau kekurangan selama siklus I. Proses pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan model project based learning berjalan dengan baik dan berjalan sesuai dengan harapan meski ada sedikit kekurangan yang belum terealisasi dengan baik. Hasil belajar siswa meningkat, 18 siswa dinyatakan tuntas belajar dan hanya 2 siswa yang dinyatakan belum tuntas belajar, nilai rata-rata lebih meningkat 84,61 dengan presentase ketuntasan 90%, dengan peningkatan ini hasil belajar pada siklus ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan. Ini disebabkan karena siswa sudah mulai terbiasa dengan model pembelajaran project based learning, dan siswa mampu untuk berkolaborasi dengan baik dalam kelompok, siswa lebih aktif bertanya dalam pembelajaran dan lebih berani untuk memberikan pendapatnya, serta siswa mampu untuk mengembangkan potensi dalam dirinya selama melakukan praktek, tapi ada 2 siswa yang belum tuntas dikarenakan 2 siswa tersebut jarang masuk dalam pembelajaran dan dalam pembelajaran mereka kurang aktif.

Berdasarkan data tersebut penerapan model pembelajaran project based learning dapat meningkatkan hasil belajar Dasar Desain Komunikasi Visual siswa kelas X SMKS Kristen 1.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan paparan penelitian hasil penelitian yang telah dilaksanakan dikelas X DKV SMKS Kristen 1 Tomohon pada mata pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual, maka dapat diketahui bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran PJBL.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu, pada siklus I dengan penerapan model pembelajaran Project Based Learning diperoleh hasil belajar siswa yang tuntas ada 12 siswa dengan presentase ketuntasan 60%, sedangkan yang belum tuntas ada 8 siswa dengan presentase 40% dan pada siklus II terjadi peningkatan yakni 18 siswa yang tuntas dengan presentase ketuntasan 90%, sedangkan yang belum

tuntas ada 2 orang dengan presentase 10%. Maka melalui penerapan model pembelajaran Project Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar Dasar Desain Komunikasi Visual siswa kelas X DKV X SMKS Kristen 1 Tomohon.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning terbukti efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X DKV SMKS Kristen 1 Tomohon. Hal tersebut terbukti dari diperolehnya data yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Oleh karena itu pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning perlu di terapkan sebagai variasi pembelajaran di dalam kelas oleh guru

DAFTAR ACUAN

- Arikunto, Suharsimi. 2006. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Buck Institute for Education, 1999` Project based Learning
- Feldman, Edmund Burke, (1987), Varieties of Visual Experience, Prentice Hall, Inc., Englewood Cliffs, N.J.
- Freddy Adiono Basuki. (2000), Komunikasi Grafis untuk Sekolah Menengah Kejuruan Bidang Keahlian Seni Rupa dan Kriya, Penerbit Pusat pembukuan Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Irman, M. N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Blanded Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 180-187.
- Kunandar. 2008. Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Maylinda Ambarwati, D. K. (2022). Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Moursund, D. 1997. Project: Road a Head (Project-Based Learning).
- Ngalimun, Strategi dan Model Pembelajaran (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014), 197.
- Preble, Duane and Sarah. (1985), Artforms, Harper and Row Publishers, Inc., New York.
- Pristiwanti, D. B. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* Vol. 4 No. 6, 7911-7915.
- Rusman. (2014). Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. 2011. Model-model Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers
- Siregar, H. F. (2019). PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP HASIL.
- Sopian, A. (2016). TUGAS, PERAN, DAN FUNGSI GURU DALAM PENDIDIKAN. *Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 1(1), 88-97.
- Suprihatiningrum, J. (2013). Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi. Jogjakarta: AR ruz media
- Sutanto, H. (2015). HUBUNGAN ANTARA PERSEPSI SISWA TENTANG KOMPETENSI LULUSAN YANG DIBUTUHKAN DI. 1.
- Thomas, J.W. (2000). A Review of Research on Project Based Learning. California : The Autodesk Foundation
- Triani, W., Zulkarnain, & Kurnia, R. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Geografi.
- Winataputra, Udin 1993, Strategi Belajar Mengajar IPA Modul 1-9 UT, Jakarta: Depdikbud.