

Pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Siswa Kelas X DKV SMK Negeri 1 Tondano

Uci Maysanta Br Sinulingga¹, Indra Rianto², Peggy Veronica Togas³

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

Correspondent Author :

ucimaisanta@gmail.com

Abstract — *This study aims to determine whether there is an influence of the project-based learning model on the learning outcomes of the basics of visual communication design in class X DKV SMK Negeri 1 Tondano. The research method used was a quasi-experimental research method with a pretest-posttest control group design, samples taken by 2 classes, namely class X DKV-A consisting of 28 students as an experimental class and class DKV-B consisting of 25 students as an control class. Based on the analysis of test data, it was found that there was an influence of the project-based learning model on student learning outcomes. This is based on the results of the hypothesis test using the t test where the calculated value = 2.222 while the ttable value = 1.675 with a significant level of 0.05 so that H1 is accepted and H0 is rejected. So that it can conclude that the Project Based Learning model is influential and can improve the learning outcomes of the basics of graphic design in class X of SMK Negeri 1 Tondano.*

Keywords — *Project Based Learning, Learning Outcomes, Discovery Learning*

Abstrak — Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model project based learning terhadap hasil belajar dasar-dasar desain komunikasi visual siswa kelas X DKV SMK Negeri 1 Tondano. Metode kuasi eksperimen dengan desain pretest-posttest kontrol grup design digunakan dengan sampelnya 2 kelas ialah kelas X DKV-A mencakup 28 siswa yang menjadi kelas eksperimen serta kelas DKV-B mencakup 25 siswa yang menjadi kelas kontrol. Hasil membuktikan ada pengaruh model project based learning terhadap hasil belajar siswa dibuktikan dari uji hipotesis melalui uji t dimana nilai thitung = 2,222 sedangkan nilai ttabel = 1,675 yang nilai signifikansinya 0,05 maka H1 diterima dan H0 ditolak. Sehingga model Project Based Learning berpengaruh dan bisa memberikan peningkatan terhadap hasil belajar dasar-dasar desain grafis siswa kelas X SMK Negeri 1 Tondano.

Kata Kunci — *Project Based Learning, Hasil Belajar, Discovery Learning*

I. PENDAHULUAN

Penerapan Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual sebagai mata pelajaran di Sekolah sangat yakin bahwa peserta didik mempunyai landasan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap tentang penjabaran konsep desain dan produksi dengan manual maupun digital berdasarkan teknologi yang berkembang berkaitan dengan yang dibutuhkan industri sekarang ini.

Visi inilah yang mendorong penerapan mata pelajaran ini di sekolah. Peserta didik bis meningkatkan kemampuan kreatifnya, mengembangkan sikap inisiatif, memperoleh

keterampilan dalam eksplorasi mandiri, dan siap menyesuaikan diri dengan kemajuan baru dengan menggunakan gadget terkait teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara tepat dan efektif.

Berdasarkan pengamatan yang sudah dilaksanakan di SMK Negeri 1 Tondano didapatkan data bahwa banyak siswa yang memiliki permasalahan rendahnya hasil belajar yang dibuktikan banyak dari mereka mendapatkan nilai dibawah KKM (70). Nilai siswa rerata yang bisa memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) tidak lebih dari 50%. Temuan observasi menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran bahasa yang digunakan siswa tidak dapat diterima materi pelajaran yang dibahas di kelas. Siswa mempunyai kecenderungan menjadi pendengar yang pasif karena model yang digunakan pendidik tidak menyertakan ketika pembelajaran segala bentuk umpan balik antara pendidik dan peserta didik. Akibatnya ketika materinya yang disampaikan menyebabkan siswa tidak mampu memperoleh pemahaman sepenuhnya dari materi pelajaran yang diajarkan menjadi bosan saat lanjutan dengan prosedur instruksional.

Guna menyelesaikan permasalahan ini, diperlukan model pembelajaran yang bisa memberikan peningkatan terhadap keaktifan serta pemahaman siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran yang bisa diterapkan untuk menyelesaikan masalah ini salah satunya ialah model *Project Based Learning* (PjBL).

II. KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual

Hasil belajar merupakan kompetensi siswa sesudah mendapatkan pembelajaran baik yang didapatkan melalui bantuan orang lain maupun pengalamannya sendiri (Suprihatin & Manik, 2020).

Hasil belajar berpotensi membentuk kepribadian peserta didik dikarenakan mereka yang termotivasi supaya berhasil dalam akademis lebih besar kemungkinannya untuk mengubah sikap dan cara berpikirnya agar dapat memperoleh nilai yang diinginkan. Perubahan kognitif, efektif, dan psikomotorik yang terjadi pada siswa inilah yang dianalisis oleh instruktur untuk menentukan lulus atau tidaknya siswa dalam ujian tersebut (Djamaluddin & Wardana, 2019).

B. Model *Project Based Learning*

Project Based Learning ialah pengajaran berfokus pada penyelesaian proyek adalah suatu gaya pendidikan proyek dijadikan sebagai fokus utama kegiatan pendidikan. Pendekatan inovatif terhadap pendidikan, ini yang menggabungkan pembelajaran berbasis proyek memberi siswa otonomi mengembangkan pengetahuannya (informasi serta kemampuan baru) dan memuncak pada produk aktual. Pekerjaan proyek merupakan komponen penting dalam model pembelajaran ini (Zainul Abidin, 2021).

Langkah kerja Pembelajaran Berbasis Proyek, yakni:

1. Pertanyaan Mendasar

Pengajar menyatakan topik serta meminta pertanyaan untuk menyelesaikan masalah sedangkan peserta didik memberikan pertanyaan dasar apa yang perlu dilaksanakan siswa dalam memecahkan permasalahan.

2. Mendesain Perencanaan Produk

Guru mengetahui setiap siswa di setiap kelompok memahami dalam pemilihan prosedur dalam membuat produk maupun proyek yang dihasilkannya sedangkan peserta didik meninjau langkah-langkah yang mereka ambil untuk mengatur dan menyiapkan peralatan, bahan, media, dan sumber daya yang mereka perlukan untuk menyelesaikan proyek pemecahan masalah mereka.

3. Menyusun Jadwal

Garis waktu (termasuk pencapaian dan pengumpulan) proyek disepakati oleh guru dan siswa dan Siswa membuat rencana untuk menyelesaikan pekerjaan dalam waktu yang ditentukan dengan tetap mengingat tenggat waktu.

4. Memonitor Keaktifan dan Perkembangan Proyek

Guru mengawasi apa yang dilakukan siswa saat mereka mengerjakan tugas, memastikan bahwa mereka membuat kemajuan, dan membantu mereka jika mengalami kebuntuan sedangkan siswa Saat mereka mengerjakan proyek mereka, siswa menyimpan catatan rinci tentang kemajuan mereka dan berkomunikasi dengan guru mereka tentang masalah apa pun yang muncul.

5. Menguji Hasil

Guru mengevaluasi kemajuan siswa, meninjau prototipe proyek, dan menilai kepatuhan standar sedangkan peserta didik melakukan pembahasan kelayakan proyek yang dibuatnya dan melakukan pembuatan laporan dari karyanya guna dipresentasikan kepada orang lain.

6. Evaluasi Pengalaman Belajar

Siswa melakukan presentasi, mendiskusikan hasilnya, dan membuat kesimpulan di bawah bimbingan guru dan Setiap siswa menyampaikan laporan, seluruh kelas mendiskusikannya, dan instruktur menarik kesimpulan.

Keunggulan dan kelemahan Model *Project Based Learning*:
Keunggulan *Project Based Learning*:

1. Siswa berkembang menjadi pembelajar yang aktif.
2. Pembelajaran interaktivitas di kelas.
3. Peran pendidik adalah sebagai pembimbing.
4. Mendorong pemikiran kritis pada peserta didik.
5. Menyerahkan kesempatan kepada peserta didik mengarahkan pekerjaannya sendiri untuk meningkatkan kemendiriannya.
6. Menyerahkan penjelasan konsep dengan lebih mendalam kepada peserta didik.

Kelemahan *Project Based Learning*:

1. Waktu dan biaya yang diperlukan tidak sedikit.
2. Memerlukan media serta sumber untuk belajar yang tidak sedikit.
3. Memerlukan peserta didik serta guru yang bersama siap untuk belajar serta berkembang.
4. Ada rasa khawatir bahwa peserta didik menjadi ahli di satu bidang saja sedang mereka fokuskan.

C. Model *Discovery Learning*

Menurut Dyan Wulan Sari HS Model *Discovery Learning* merupakan serangkaian latihan eksplorasi dan penemuan yang menekankan pemikiran kritis dan analitis solusi terhadap sesuatu permasalahan. kegiatan menalar seringkali dilaksanakan lewat pertanyaan antar pengajar dan peserta didik yang berulang-ulang. (Dyan Wulan Sari HS, 2021).

Langkah kerja model *Discovery Learning*:

1. Stimulasi (Stimulation)

Guru merangsang kelas dengan meminta mereka untuk memecahkan masalah atau membaca atau mendengarkan deskripsi yang mengandung persoalan.

2. Identifikasi Masalah (Problem Statement)

Dalam kegiatan ini, siswa dapat mengambil bagian dalam pemecahan masalah dan memecahkannya. Masalah yang dipilih kemudian harus didiskusikan berbentuk pembuatan pertanyaan.

3. Pengumpulan Data (Data Collection)

Guna tujuan menentukan benar maupun tidaknya hipotesis tersebut. Peserta didik didorong untuk mencari sebanyak mungkin data mereka sendiri melalui berbagai cara (misalnya membaca, melihat benda, melakukan wawancara dengan ahli, melakukan eksperimen, dll.).

4. Verifikasi (Verification)

Pertanyaan dan hipotesis ini diuji untuk melihat apakah terjawab atau terkonfirmasi berdasarkan hasil pengolahan dan interpretasi data.

5. Generalisasi

Langkah selanjutnya adalah siswa belajar membentuk kesimpulan atau generalisasi berdasarkan verifikasi atau temuan tes.

Keunggulan dan Kelemahan Model *Discovery Learning*:

Keunggulan Model *Discovery Learning*:

1. Menjadikan siswa sebagai pemecah masalah yang lebih baik;
2. Menjadi latihan untuk siswa supaya belajar dengan mandiri;

3. Memberikan peningkatan dalam keterlibatan siswa,
4. Mendorong keterlibatan keaktifan siswa,
5. Memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemikiran institusional dan mengajukan hipotesisnya sendiri

Kelemahan model *Discovery Learning*:

1. Seluruh siswa tidak dapat melaksanakan penemuan.
2. Kegagalan guru dalam melakukan deteksi permasalahan serta terdapat salah paham antara guru dengan siswanya,
3. Pekerjaan guru menjadi tersita,
4. Menghabiskan banyak waktu. Guru perlu menyesuaikan metode pengajarannya dari sekedar menyebarkan informasi menjadi lebih berperan sebagai fasilitator dan mengarahkan siswa secara efektif
5. Tidak berlaku pada semua aspek pendidikan,
6. Siswa yang kurang cerdas akan mempunyai masalah dengan abstraksi atau fiksi, serta kesulitan menyampaikan keterkaitan antar ide, baik berbentuk tulisan atau lisan.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

Eksperimen semu melalui analisis data kuantitatif yang pakai dan rancangan penelitian yang diterapkan ialah *pretest-posttest only control group design* dengan 2 kelompok siswa, kelompok eksperimen dengan penggunaan model *Project Based Learning* dengan kelompok kontrol dengan penggunaan model *Discovery Learning*.

Rancangan penelitian yang digunakan tampak dari tabel

1.

Tabel 1. Desain Penelitian

Group	Pre-test	Treatment	Post-test
Experiment Group	O1	X ₁	O2
Control Group	O3	X ₂	O4

Keterangan:

O1 : Pretest kelas eksperimen

O2 : Posttest kelas eksperimen

O3 : Pretest kelas kontrol

O4 : Posttest kelas kontrol

X₁ : Treatment model *Project Based Learning*

X₂ : Treatment model *Discovery Learning*

B. Tempat dan Waktu Penelitian

SMK Negeri 1 Tondano merupakan lokasi penelitian. Dilakukannya penelitian saat semester genap Tahun Ajaran 2022/2023 serta disesuaikan dengan jadwal Sekolah.

C. Populasi dan Sampel

Seluruh siswa kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual menjadi populasi mencakup 3 kelas yakni X DKV-A, X DKV-B dan X DKV-C berjumlah keseluruhan sebanyak 90 orang siswa dan Sampel mencakup kelas X DKV-A menjadi kelas eksperimen dan kelas X DKV-B menjadi kelas kontrolnya.

D. Variabel Penelitian

Terdapat 2 variabel penelitian yakni variabel perlakuan dan variabel respon. Variabel perlakuannya ialah model *Project Based Learning* dan model *Discovery Learning*. Sedangkan yang menjadi variabel responnya ialah hasil belajar siswa.

E. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Proses pelaksanaan penelitian terdiri dari tiga tahapan, berikut tahapan tersebut beserta langkah-langkahnya:

1. Langkah Persiapan

Sebelum melakukan eksperimen, dilaksanakan beberapa hal yang harus disiapkan, yakni:

 - a. Melaksanakan pengamatan langsung yang bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan yang dialami siswa selama menempuh pendidikan
 - b. Membuat Modul Pembelajaran.
 - c. Diskusi bersama pengajar di pelajaran yang terkait mengenai materi dan langkah pembelajaran.
 - d. Membuat instrument penelitian.
2. Langkah Pelaksanaan
 - a. Memberi Pre-Test
 - b. Memberi Treatment 1
 - c. Memberi Treatment 1
 - d. Pemberian Post-Test
3. Langkah Terakhir
 - a. Memproses data yang dihasilkan saat pretest dan posttest
 - b. Analisis dan mendiskusikan temuan penelitian
 - c. Membuat kesimpulan dari temuan penelitian

F. Instrumen Penelitian

Tes digunakan sebagai instrument penelitian untuk kelas eksperimen serta kelas kontrol akan diminta untuk menyelesaikan tugas akhir berupa proyek.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes tersebut mengukur kinerja akademik siswa dalam masalah kognitif. Tes yang diberikan ialah pembuatan proyek.
2. Dokumentasi

Informasi bersumber dari dokumen penting disebut dokumentasi. Dokumentasi digunakan dalam memperoleh program, nama, dan nomor kelas mengidentifikasi sampel. Potongan informasi ini digunakan untuk menentukan sampel.

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Peengujian ini dilaksanakan guna memperoleh informasi mengenai sampel yang sedang diteliti memiliki distribusi normal maupun tidak.

b. Uji Homogenitas

Pengujian ini untuk sama tidaknya dua variasi distribusi populasi homogen maupun tidak, yakni dengan membandingkan dua hingga lebih dari variasinya.

2. Uji Hipotesis

Pengujian ini dilaksanakan melalui uji t guna mengetahui atau membuktikan dugaan sementara penelitian dnegan mengetahui pengaruh dari variabel memberikan pengaruh signifikan atau tidak terhadap variabel lainnya.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian di SMK Negeri 1 Tondano saat semester genap 2023/2024. Pengambilan data berasal dari 2 kelas ialah kelas X DKV-A (Kelas Eksperimen) jumlah 28 siswa dengan penggunaan model *Project Based Learning* dan kelas X DKV-B (Kelas Kontrol) dengan jumlah siswa 25 yang menggunakan model *Discovery Learning*.

A. Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Hasil pre-test serta post-test kelas eksperimen yakni nilai minimum yaitu 12, nilai maksimum yaitu 76, jumlah 1012 dengan rata-rata 36,143 mengalami peningkatan dilihat dari nilai post-test dengan nilai minimum 72, nilai maksimum yaitu 95 jumlah 2373 dan dengan rata-rata 85.

Tabel 2. Ringkasan data hasil Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen

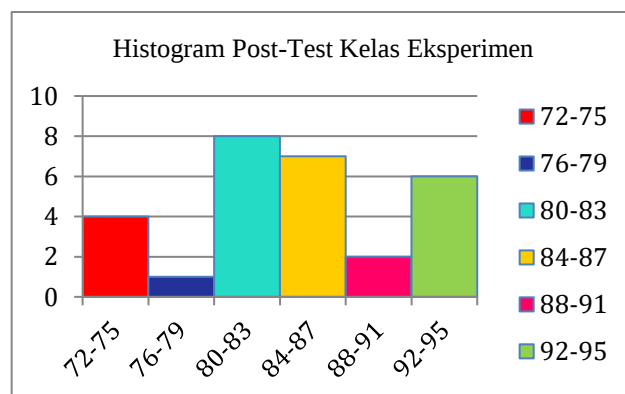
No	Statistik	Nilai Statistik	
		Pre-Test	Post-Test
1	Jumlah	1012	2373
2	Rata-Rata	36,143	85
3	Standar Deviasi	17,805	6,990
4	Varians	317,016	48,868
5	Max	76	95
6	Min	12	72
7	Modus	24	83,125
8	Median	32	85

Tabel 3. Distribusi Frekuensi hasil belajar kelas eksperimen

No	Interval	Frekuensi Absolute	Frekuensi Relatif (%)
1	72-75	4	14,3
2	76-79	1	3,6
3	80-83	8	28,6

4	84-87	7	25
5	88-91	2	7,1
6	92-95	6	21,4
JUMLAH		28	100

Distribusi Frekuensi hasil belajar kelas eksperimen menggunakan *Project Based Learning* di ketahui skor tertinggi ada pada nilai 95 sedangkan skor terendah ada pada nilai 72.



Gambar 1. Histogram Data Distribusi Frekuensi Post-Test Kelas Eksperimen

Gambar 1. Histogram Hasil Belajar Kelas Eksperimen data distribusi frekuensi post-test kelas eksperimen lebih banyak berada pada kelas interval ke 80-83 dengan frekuensi relatif 28,6%.

B. Data Hasil Belajar Kelas Kontrol

Data hasil pre-test dan post-test kelas kontrol yakni bernilai minimum 12, nilai maksimum 68, jumlah keseluruhan nilai 824 dengan rata-rata 32,96 mengalami peningkatan dilihat dari nilai post-test dengan nilai minimumnya 72, nilai maksimum 95, jumlah keseluruhan nilai 2037 dengan rata-rata 81.

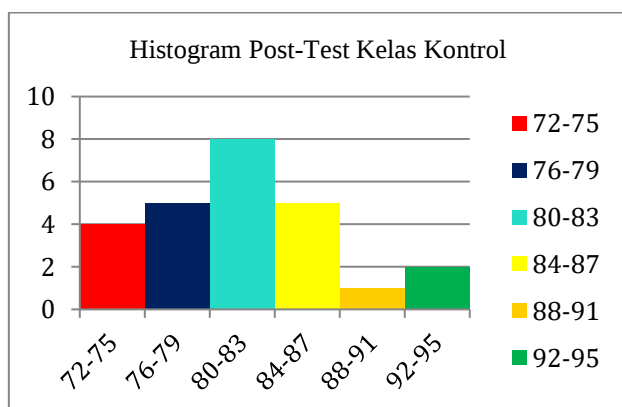
Tabel 4. Ringkasan data hasil Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol

No	Statistik	Nilai Statistik	
		Pre-Test	Post-Test
1	Jumlah	824	2037
2	Rata-Rata	32,96	81
3	Standar Deviasi	14,2492	6,051
4	Varians	203,04	36,614
5	Max	68	95
6	Min	12	72
7	Modus	36	80
8	Median	36	81

Tabel 5. Distribusi Frekuensi hasil belajar kelas kontrol

No	Interval	Frekuensi Absolute	Frekuensi Relatif (%)
1	72-75	4	16
2	76-79	5	20
3	80-83	8	28
4	84-87	5	20
5	88-91	1	4
6	92-95	2	8
JUMLAH		25	100

Distribusi Frekuensi hasil belajar kelas kontrol menggunakan Discovery Learning di ketahui skor tertinggi ada pada nilai 95 sedangkan skor terendah ada pada nilai 72.



Gambar 2. Histogram Data Distribusi Frekuensi Post-Test Kelas Kontrol

Gambar 2 Histogram data distribusi frekuensi post-test kelas eksperimen lebih banyak berada pada kelas interval ke 80-83 dengan frekuensi relatif 28%.

C. Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Tabel 6. Pengujian Normalitas Data Pre-Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil	Pre-Test Eksperimen	,149	28	,114
	Pre-Test Kontrol	,151	25	,147

Hasil pengujian data tabel 4.3 SPSS yakni nilai sig dalam uji normalitas Kolmogorov-Smirnov pada kelas eksperimen 0.114 serta guna kelas kontrol 0.147 oleh karena kedua data memiliki nilai signifikan melebihi 0.05. Berarti

pre-test kelas eksperimen serta kontrol berdistribusi normal.

Tabel 7. Pengujian Normalitas Data Post-Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	Df	Sig.
Hasil	Post-Test Eksperimen	,135	28	,200*
	Post-Test Kontrol	,167	25	,071

Hasil pengujian data tabel 7. SPSS yakni nilai sig dalam uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dalam kelas eksperimen 0,200* serta kelas kontrolnya 0,071 oleh karena kedua data tersebut memiliki nilai signifikan melebihi 0.05 berarti data post-test kelas eksperimen serta kontrol memiliki distribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance yakni nilai signifikan Based of Mean adalah 0,665 yang merupakan melebihi 0.05 maka bisa disintesisakan varians kelompok pre-test kelas eksperimen serta kontrol sama atau homogen.

Tabel 8. Uji Homogenitas Pre-Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Test of Homogeneity of Variance					
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil Belajar Pre-Test Kelas Eksperimen Dan Kontrol	Based on Mean	,418	1	51	,521

Tabel 9. Uji Homogenitas Post-Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Test of Homogeneity of Variance					
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil Belajar Pre-Test Kelas Eksperimen Dan Kontrol	Based on Mean	,418	1	51	,521

Dari hasil Uji Homogeneity of Variance terlihat nilai signifikansi Berdasarkan Mean sebesar 0,521. Karena nilai ini melebihi 0,05, maka bisa disintesisakan bahwa variansi kelompok post-test eksperimen serta kontrol ialah sama, disebut juga homogen sesuai data

Tabel 9. Maka ketentuan dari uji independent sampel test telah terpenuhi.

2. Uji Hipotesis

Sesudah kedua prasyarat tersebut tercapai, sehingga akan dilaksanakan pengujian hipotesis untuk menguji apakah *Project-Based Learning* (PBL) berdampak terhadap cara siswa mempelajari dasar-dasar desain komunikasi visual. Pengujian ini bertujuan guna mengevaluasi apakah PBL memang mempunyai dampak seperti itu atau tidak. Dengan kriterianya:

H_0 diterima apabila $T_{hitung} \leq T_{tabel}$ dan H_1 ditolak

H_1 diterima apabila $T_{hitung} > T_{tabel}$ dan H_0 ditolak

H_1 = Rerata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Project Based Learning*

H_0 = Rerata hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model *discovery learning*

Probabilitas = $\alpha = 0,05$

Uji hipotesis dari hasil uji t yaitu:

Tabel 10. Hasil Uji Hipotesis

Grup	Banyak Sampel	Rata-Rata	t_{hitung}	t_{tabel}	Keputusan
Eksperimen	28	85	2,22 2	1,67 5	Tolak H_0 dan Terima H_1
Kontrol	25	81			

Setelah dilakukan perhitungan uji t yang ketentuan signifikan sebesar 0.05 dapat dilihat $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga Tolak H_0 sehingga Terima H_1 . Bisa disintesis maka model *Project Based Learning* atas hasil belajar dasar-dasar komunikasi visual siswa terdapat perbedaan.

3. Uji Signifikansi

Uji signifikansi dicari agar terlihat ada atau tidaknya pengaruh pada hasil belajar siswa dikelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 11. Independent Samples Test

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	,418	,521	2,028	51	,048	3,636	1,793	,037 7,235
	Equal variances not assumed			2,046	50,920	,046	3,636	1,777	,068 7,203

Berdasarkan tabel 11 didapat besarnya nilai sig. (2-tailed) 0,048 atau lebih kecil dari 0,05 yakni

model *Project Based Learning* berpengaruh pada hasil belajar siswa kelas X DKV SMK Negeri 1 Tondano dalam pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual.

Berdasarkan penjelasan maka disimpulkan maka dalam penggunaan model *Project Based Learning* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas X DKV SMK Negeri 1 Tondano dalam mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual.

V. KESIMPULAN

Pelaksanaan penelitian di SMK Negeri 1 Tondano dengan dua kelas menjadi sampel, kelas X DKV-A menjadi kelas eksperimen sejumlah 28 siswa dan kelas X DKV-B sebagai kelas kontrol sejumlah 25 siswa. Dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan menunjukkan hasil analisis uji hipotesis post-test kelas eksperimen yakni t_{hitung} sebesar 2,222 dan t_{tabel} 1.675, Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka, didapatkan sintesis hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Dilanjutkan dengan uji signifikan diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,048 dimana nilai 0,048 < 0,05 artinya ialah terdapatnya pengaruh model *Project Based Learning* terhadap hasil belajar dasar-dasar desain komunikasi visual siswa.

Rerata hasil belajar siswa dari penggunaan model *Project Based Learning* yakni 85 sedangkan nilai rerata kelas kontrol memperoleh nilai 81. Sehingga disimpulkan pemakaian model *Project Based Learning* mempengaruhi hasil belajar dasar-dasar desain komunikasi visual siswa. Terlihat penggunaan *Project Based Learning* pada kelas eksperimen nilai rerata yang diperoleh lebih tinggi dari nilai rerata di kelas kontrol. Berarti membuktikan bahwa model *Project Based Learning* berpengaruh dalam memberikan peningkatan hasil belajar dasar-dasar desain komunikasi visual siswa kelas X SMK Negeri 1 Tondano.

DAFTAR ACUAN

- Abidin, Z. (2021). Pengaruh Model *Project Based Learning* Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Produktif Di Smk. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 58-64.
- Afandi, M. (2013). Numerical solutions for non-Markovian stochastic equations of motion. *In Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, Vol. 180, Issue 4.
- Andrianis, R. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Projek Terhadap Hasil Belajar Pemrograman Web Dinamis Kelas Xi Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Negeri 2 Padang Panjang. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika & Informatika*, Vol. 6, No. 1.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare: CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.

-
- Dyan Wulan Sari HS, I. S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Iv Sdn 066050 Medan. *Bina Gogik*, 89-98.
- Heri Mulyono, E. E. (Juni 2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di SMK Muhammadiyah 1 Padang. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 20 – 24.
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2018). *Model-model pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Khairudin, A. (2018). Madrasah Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. *Keefektifan Model Make A Match Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Di Kecamatan Marioriwawo*, 13-23.
- Kurniati, I. W. (2016). Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Smart Sticker Untuk Meningkatkan Disposisi Matematik Dan Kemampuan Berpikir Kritis.
- Noor, A. J. (2014). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa . 2, 250-259.
- Nurdyansyah, & Fahyuni. (2016). Inovasi Model. *In Nizmania Learning Center*.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar.
- Rahman, S. (2022). PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR. *Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar*.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatin, S., & Manik, Y. (2020). GURU MENGINOVASI BAHAN AJAR SEBAGAI LANGKAH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/2868/1393>, 65-72.