

# Penerapan Model *Project Based Learning* Meningkatkan Hasil Belajar Desain Komunikasi Visual Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Langowan

Injelin Barao<sup>1</sup>, Johan Reimon Batmetan<sup>2</sup>, Mario Tulenan Parinsi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Manado

Correspondent Author :

[18208030@unima.ac.id](mailto:18208030@unima.ac.id)

**Abstract** — The effectiveness of Project-Based Learning is still limited due to various factors. First, students do not yet fully understand the concepts and techniques related to sketching and illustration that are important for the learning process. This research shows that the application of Project Based Learning can improve educational achievement in basic visual communication design lessons. This study produced the following results: in the pre-test there were 3 students who completed 20% of the total, while 12 students did not complete or represented 80% of the total. In the initial cycle, 7 students successfully completed it with a completion rate of 46.6%. In addition, there were 8 students who did not complete in one cycle, so the incomplete rate was 53.3%. In the second cycle, the number of students who successfully completed increased to 15 people so that the percentage of completion was 86.6%. In addition, there were 2 incomplete students with a proportion of 13.3%. By applying the Project Based Learning approach, the learning outcomes of Basic Visual Communication Design in grade X students of DKV SMK Negeri 1 Langowan can be improved.

**Keyword** — Learning Outcomes, PBL, CAR.

**Abstrak** — Efektivitas Pembelajaran Berbasis Proyek masih terbatas karena berbagai faktor. Pertama, siswa belum sepenuhnya memahami konsep dan teknik yang berkaitan dengan sketsa dan ilustrasi yang penting untuk proses pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Project Based Learning dapat meningkatkan prestasi pendidikan pada pelajaran dasar desain komunikasi visual. Penelitian ini menghasilkan hasil sebagai berikut: pada pre-test terdapat 3 siswa yang tuntas yaitu 20% dari total, sedangkan 12 siswa tidak tuntas atau mewakili 80% dari total. Pada siklus awal, 7 siswa berhasil menyelesaikannya dengan tingkat penyelesaian 46,6%. Selain itu, terdapat 8 orang siswa yang tidak tuntas dalam satu siklus, sehingga tingkat tidak tuntasnya sebesar 53,3%. Pada siklus II jumlah siswa yang berhasil tuntas bertambah menjadi 15 orang sehingga persentase ketuntasan sebesar 86,6%. Selain itu, terdapat 2 siswa yang tidak tuntas dengan proporsi 13,3%. Dengan menerapkan pendekatan Project Based Learning maka hasil belajar Dasar Desain Komunikasi Visual pada siswa kelas X DKV SMK Negeri 1 Langowan dapat ditingkatkan.

**Kata kunci** — Hasil Belajar, PBL, PTK.

## I. PENDAHULUAN

Penerapan pembelajaran berbasis proyek berpotensi meningkatkan prestasi pendidikan. Daryanto (2009: 407) mendefinisikan pembelajaran berbasis proyek sebagai pendekatan pendidikan yang memberikan siswa otonomi untuk mengeksplorasi dan terlibat dengan materi pelajaran

dan tujuan yang telah ditentukan. Menurut Boss dan Kraus, model pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pendidikan yang memprioritaskan keterlibatan siswa dalam menyelesaikan beragam tantangan terbuka dan memanfaatkan keahlian mereka untuk mengerjakan suatu proyek. Paradigma pembelajaran berbasis proyek mengutamakan keterlibatan siswa dalam menyelesaikan beragam tantangan terbuka dan memanfaatkan pengetahuan mereka untuk menyelesaikan suatu proyek (Abidin, 2007: 167).

Guru yang menggunakan metode ceramah, dimana siswa secara pasif mendengarkan dan mencatat, membatasi kesempatan siswa untuk aktif terlibat dalam pembelajaran dan bertanya tentang materi yang disampaikan. Akibatnya siswa tidak mampu menerapkan dan mengamalkan ilmu yang diterimanya. Diinstruksikan. Dengan menggunakan pendekatan ini, lingkungan pendidikan atau proses pengajaran menjadi kurang inovatif, sehingga mengurangi keterlibatan dan antusiasme siswa untuk mempelajari dan menyelidiki mata pelajaran tersebut.

Model pendidikan dan alat bantu pengajaran berfungsi sebagai saluran atau media untuk memodifikasi konten pendidikan agar sesuai dengan tujuan yang diinginkan, dan berpotensi mempengaruhi hasil belajar siswa. Aspek penting dalam proses belajar mengajar adalah menilai derajat prestasi belajar siswa. Sudjana (2005:22) mengartikan hasil belajar sebagai kompetensi yang dimiliki siswa setelah menjalani proses pembelajaran.

Optimalnya pengalaman pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ditingkatkan dengan sarana dan prasarana yang memadai, dengan lebih menekankan pada penerapan praktis dibandingkan pembelajaran teori. Jurusan Desain Komunikasi Visual membutuhkan laboratorium komputer untuk kemampuan dan infrastrukturnya. Namun demikian, beberapa SMK kurang memiliki fasilitas komputer yang memadai karena perlunya penggunaan bersama antar siswa dari berbagai disiplin ilmu. Keterbatasan akses terhadap laboratorium komputer menyebabkan dominannya pembelajaran hafalan, khususnya bagi siswa sekolah kejuruan khusus multimedia yang mengandalkan fasilitas komputer. Terdapat perbedaan yang signifikan antara saat pengetahuan teoretis diperoleh dan saat pengetahuan tersebut diterapkan dalam situasi praktis. Secara khusus, guru menghadapi tantangan dalam memberikan penjelasan tentang topik komputasi, khususnya di bidang desain grafis, karena

terbatasnya frekuensi kelas, yang hanya diadakan sebulan sekali. Siswa juga menghadapi tantangan karena jarak waktu yang lama antara penyediaan konten pengajaran dan kesempatan untuk menggunakannya dalam praktik. Namun, pemanfaatan laboratorium komputer dibatasi oleh kewajiban pemeliharaan dan peraturan penggunaan yang diberlakukan sekolah. Terbatasnya pemanfaatan laboratorium komputer menyebabkan penekanan yang lebih besar pada pembelajaran teori daripada penerapan praktik, sehingga mengakibatkan evaluasi siswa dalam disiplin desain komunikasi visual di bawah standar atau tidak memadai sehingga berada di bawah nilai kelulusan minimum.

Efektivitas Pembelajaran Berbasis Proyek masih terbatas karena berbagai faktor. Pertama, siswa belum sepenuhnya memahami konsep dan teknik yang berkaitan dengan sketsa dan ilustrasi yang penting untuk proses pembelajaran. Akibatnya, kemampuan mereka untuk membuat gambar dan logo berkualitas tinggi menjadi kurang. Selain itu, siswa menunjukkan rendahnya tingkat keterlibatan dan partisipasi selama pembelajaran, yang mengakibatkan kurangnya daya tanggap terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Banyak siswa berpendapat bahwa pemilihan model pembelajaran yang tidak sesuai dapat menyebabkan kebosanan yang cepat dan mudah di kalangan siswa. Selain itu, proses pembelajaran yang kurang inovatif juga berkontribusi terhadap masalah ini, begitu pula dengan penerapan pembelajaran berbasis proyek yang kurang optimal. Akibatnya, sistem pembelajaran yang ada saat ini kurang efektif sehingga memerlukan mediasi untuk meningkatkan pengalaman belajar. Mengingat keadaan faktual ini, penting untuk memikirkan solusi untuk mengatasi tantangan melalui penerapan pendekatan pembelajaran berbasis proyek. Diharapkan siswa akan menunjukkan peningkatan keterlibatan dan antusiasme dalam partisipasi mereka dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan kemahiran mereka dalam merancang dan memproduksi logo yang berkualitas tinggi dan akurat. Dengan pendekatan ini, proses pembelajaran akan menjadi lebih signifikan sehingga meningkatkan prestasi akademik siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti mengambil judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Desain Komunikasi Visual Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Langowan”.

## II. KAJIAN TEORI

### A. Hasil Belajar

Hasil pembelajaran pada hakikatnya berkaitan dengan hasil yang dicapai melalui proses pembelajaran. Hasil belajar mengacu pada perubahan spesifik yang terjadi pada diri seseorang sebagai akibat dari proses belajar. Nurhasanah dan Sobandi (2016) berpendapat bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Perilaku terdiri dari komponen subjektif dan motorik. Unsur subjektif mengacu pada aspek spiritual, sedangkan unsur motorik mengacu pada aspek fisik.

Hasil pembelajaran dikatakan berhasil bila kegiatan pembelajaran efektif mencapai tujuan atau keluaran pembelajaran tertentu. Hasil pembelajaran dapat mencakup implikasi yang diharapkan maupun hasil aktual yang timbul dari penerapan model pembelajaran tertentu. Bloom dan rekan-rekannya dalam Arikunto (2017) mengajukan teori yang mengkategorikan tujuan pendidikan ke dalam tiga domain: Domain Kognitif, Domain Afektif, dan Domain Psikomotor.

### B. *Problem Based Learning* (PBL)

Pembelajaran Berbasis Proyek Fathurrohman (2016, p. 119) mendefinisikan pembelajaran berbasis proyek sebagai suatu pendekatan pendidikan yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai sarana untuk mengembangkan kemahiran dalam sikap, pengetahuan, dan kemampuan. Sebuah proyek dapat digambarkan sebagai suatu usaha yang melibatkan tenaga kerja yang luas dan memerlukan organisasi dan keahlian staf pendukung untuk mencapai penyelesaiannya. Menurut Saefudin (2014, p. 58), pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pendidikan yang memanfaatkan tantangan sebagai tahap awal untuk memperoleh dan mengintegrasikan pengetahuan baru melalui keterlibatan praktis dalam aktivitas kehidupan nyata. Oleh karena itu, inti pembelajaran ini tidak terletak pada proyek itu sendiri, melainkan pada proses pemecahan masalah dan penerapan informasi yang baru diperoleh melalui kegiatan proyek. Pembelajaran berbasis proyek mengutamakan eksplorasi tantangan dunia nyata yang dihadapi siswa melalui proyek atau kegiatan yang mereka lakukan. Isriani dan Puspitasari (2015, p. 5) mendefinisikan pembelajaran berbasis proyek sebagai pendekatan pembelajaran yang memungkinkan guru mengawasi pembelajaran kelas secara efektif melalui pelaksanaan kerja proyek. Pernyataan tersebut mengandung makna bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat dan memposisikan guru sebagai fasilitator.

### C. Kerangka Berpikir

Pendidikan merupakan tahap atau proses pendewasaan seseorang agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan serta melatih diri untuk dapat memiliki moral dan sikap hidup yang baik. Menyadari akan hal ini, maka berbagai upaya dinilai perlu untuk dilakukan pemerintah dan meningkatkan mutu Pendidikan yang ada, diantaranya dengan terus merombak kurikulum, mengadakan pelatihan-pelatihan demi menciptakan guru yang terampil bahkan sampai menaikkan tunjangan guru, mengadakan pertukaran siswa keluar negeri (studi banding) dan sebagainya.

Media pembelajaran berbasis proyek hadir dengan tujuan membantu pihak sekolah yakni pengajar dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis Proyek selain lebih memudahkan guru dalam menyampaikan materi atau penyampaian informasi, dapat merangsang minat siswa, membuat guru lebih kreatif dalam penyajian metode belajar, kegiatan belajar tidak monoton, siswa akan lebih mudah

memahami materi yang ada, bersifat komunikatif dan interaktif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar dijadikan sebagai tolok ukur untuk mengukur pencapaian baik siswa maupun guru sepanjang kegiatan belajar mengajar.

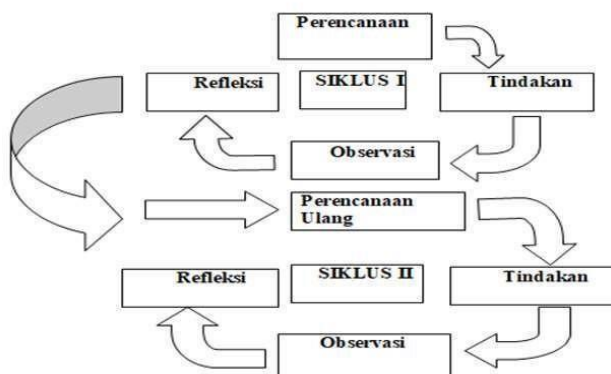
Oleh karena itu, berdasarkan uraian tersebut, jelas bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam merangsang berpikir siswa sehingga lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan guru. Selain itu, sifat interaktif dan komunikatif media yang digunakan semakin memudahkan proses ini.

#### D. Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah Penerapan Model *Project Based Learning* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Desain Komunikasi Visual Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Langowan.

### III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam kategori Penelitian Tindakan Kelas. Pendekatan penelitian melibatkan refleksi tindakan dengan menggunakan struktur penilaian siklus. Proses berulang ini melibatkan pelaksanaan Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, dan Refleksi secara berurutan.



Gambar 1. Siklus PTK menurut model Kemmis & Mc. Taggart

#### 1. Perencanaan

- Menetapkan indikator keberhasilan tindakan
- Hasil yang dicapai dari pelaksanaan tindakan, berupa :
- Aspek kognitif berupa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kelas, minimal 75% siswa memperoleh nilai lebih besar dari KKM
- Nilai rata-rata kelas minimal 75
- KKM individu sebesar 75
- Membuat skenario Pembelajaran dalam Modul
- Menyiapkan instrumen pengumpulan data pelaksanaan tindakan, misalnya lembar observasi, skenario, foto dan sebagainya.

- Alat bantu pengajaran yang diperlukan dalam rangka mengoptimalkan proses pembelajaran dalam hal ini media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
- Alat evaluasi berupa tes.

#### 2. Tindakan

Saat ini, kegiatan yang dilakukan melibatkan pelaksanaan tugas pembelajaran yang diuraikan dalam Modul.

Tahap awal mempersiapkan pertanyaan atau tugas proyek berfungsi sebagai langkah utama bagi siswa untuk terlibat dalam pemeriksaan yang lebih menyeluruh terhadap pertanyaan yang muncul dari fenomena saat ini.

Membuat rencana proyek adalah pendekatan praktis untuk menjawab pertanyaan saat ini, dan dapat dicapai dengan melakukan eksperimen.

- Membuat jadwal adalah fase penting dari sebuah proyek. Penjadwalan yang efektif sangat penting untuk memastikan bahwa proyek dilaksanakan dalam jangka waktu yang dialokasikan dan selaras dengan tujuan yang ditetapkan.
- Awasi operasi dan kemajuan proyek, sementara siswa menilai proyek yang sedang berjalan.

#### 3. Refleksi

Data yang terkumpul diperoleh dari observasi pada setiap siklus, selanjutnya dianalisis dan diringkas ke dalam berbagai format seperti tabel, grafik, dan bagan. Selanjutnya, melakukan pemeriksaan menyeluruh terhadap fakta-fakta dan selanjutnya melakukan introspeksi untuk mengevaluasi kelebihan dan keterbatasan yang melekat yang timbul selama proses perolehan pengetahuan.

#### A. Teknik Pengumpulan Data

Ujian data evaluasi hasil belajar diperoleh melalui penilaian. Informasi mengenai skenario proses pembelajaran diperoleh melalui lembar observasi. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data kesesuaian antara tindakan yang direncanakan dan pelaksanaan.

#### B. Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Metodologi penelitian melibatkan penggambaran informasi atau fakta objektif berdasarkan data yang diperoleh. Tujuannya adalah untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa dan untuk menilai reaksi dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Apabila data yang diperoleh dari perhitungan aktivitas belajar siswa menghasilkan nilai pecahan, maka harus dibulatkan menjadi bilangan bulat. Jika hasilnya 0,49 atau lebih rendah, bulatkan ke bawah. Jika hasilnya 0,5 atau lebih, bulatkan ke atas. Untuk dikaji lebih lanjut melalui metodologi analitik deskriptif kuantitatif. Untuk menilai tingkat ketuntasan belajar pada setiap siklus ditentukan persentase ketuntasan belajar. Hal ini dilakukan dengan melakukan evaluasi berupa soal tes pada akhir setiap siklus.

Rumus untuk menentukan derajat kemajuan belajar adalah sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Rumus untuk menghitung nilai rata-rata, sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

x = Nilai rata-rata  
 $\sum X$  = Jumlah semua nilai siswa  
 $\sum N$  = Jumlah siswa

### C. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan penerapan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual dapat ditentukan dengan memenuhi indikator tertentu. Indikator tersebut antara lain mencapai nilai minimal 75, sesuai kriteria kelulusan minimal (KKM), dan memastikan minimal 80% mahasiswa berhasil menyelesaikan studinya.

## IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Pretes

Pada tahap awal, peneliti yang mempelajari Dasar Desain Komunikasi Visual di kelas X DKV SMK Negeri 1 Langowan menemukan bahwa pemanfaatan pembelajaran berbasis proyek tidak sepenuhnya efisien. Data yang dikumpulkan dari observasi awal berupa hasil pretest yang diberikan kepada kelas.

Apabila hasil belajar siswa tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75, maka peserta didik tersebut dianggap tidak tuntas. Jika nilai standarnya 75, siswa tersebut dianggap telah mencapai tingkat yang dipersyaratkan.

Berdasarkan *pre-test* yang telah dilakukan peneliti dengan hasil tes awal sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil *Pre-Test*

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pre Test</i>	Tuntas	Tidak Tuntas
1	AGNES	75	√	
2	ADRIANO	60		√
3	CANDRA	50		√
4	CAHAYA	85	√	
5	DIONISIUS	60		√
6	HEAVEN	40		√
7	HANA	40		√
8	LORENZO	50		√
9	RIAN	60		√
10	SUMBRIANTI	75	√	
11	SAMUEL	55		√
12	SEPTIAN	55		√

13	STEVANUS	55		√
14	SWITLY	50		√
15	VINSENSIUS	65		√
	Jumlah	875	3	12
		Nilai Ratarata = 58,3	Presentase Keuntasan = 20%	Presentase Ketidak tuntas = 80%

$$P = \frac{10}{33} \times 100\% = 30\%$$

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

Keterangan :

P = Hasil belajar

F = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah siswa (sampel)

Berdasarkan tabel 1 diketahui hasil tes awal (*pre-test*), dari 15 orang siswa hanya 3 orang atau hanya 20% yang memenuhi standar ketuntasan dan ada 12 orang atau 80% yang belum memenuhi standar ketuntasan. Dengan hasil ini dapat dikategorikan sangat rendah hasil belajar dari siswa.

Tabel 2 Rangkuman hasil *pre-test*

No	Keterangan	Skor
1	Nilai Terendah	40
2	Nilai Tertinggi	80
3	Nilai Rata-rata	58,3
4	Jumlah siswa yang belum tuntas belajar	12
5	Jumlah siswa yang tuntas belajar	3
6	Presentase Ketuntasan	20%
7	Presentase Ketidaktuntasan Belajar	80%

Berdasarkan tabel 2, jumlah siswa yang belum menyelesaikan studinya melebihi jumlah siswa yang telah menyelesaikan studinya. Data ini menunjukkan bahwa jumlah penduduk siswa yang belum menyelesaikan pendidikannya melebihi jumlah penduduk siswa yang berhasil menyelesaikan studinya.

#### 2. Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan dalam bentuk tahapan tahapan kegiatan, yaitu : 1) tahap perencanaan, 2) tahap pelaksanaan, 3) tahap observasi, 4) tahap refleksi.

##### Tahap Perencanaan

Peneliti terlebih dahulu bertemu dan berkonsultasi dengan kepala sekolah dan guru mata pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual untuk melakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Modul) untuk tindakan pada siklus I yang disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek.

- 2) Menyiapkan lembar kerja siswa yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual.
- 3) Menyiapkan soal-soal tes siklus I.
- 4) Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa untuk mengetahui bagaimana kondisi proses pembelajaran di kelas saat diterapkan model pembelajaran berbasis proyek.

#### Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini prosesnya terdiri dari empat kali pertemuan yang terfokus pada dua unsur utama: Sketsa dan Ilustrasi Dasar, serta materi pembelajaran. Pertemuan tersebut membahas topik-topik sebagai berikut: 1) Pengertian dan Jenis Sketsa dan Ilustrasi, 2) Konsep Sketsa dan Ilustrasi, dan 3) Teknik Menggambar Sketsa dan Ilustrasi. Paradigma pembelajaran berbasis proyek diterapkan dalam kegiatan pendidikan dengan menggunakan proyek yang dikembangkan oleh peneliti.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan latihan pendahuluan. Proses awal diawali dengan salam dan diawali dengan doa. Selanjutnya peneliti memverifikasi kehadiran siswa, menanamkan motivasi dalam diri siswa untuk menumbuhkan semangat dan menumbuhkan karakter. Peneliti kemudian mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dan memberikan gambaran singkat tentang materi yang akan datang, memastikan bahwa siswa memahami seluk-beluk penjelasan yang akan datang. Ringkasnya untuk menawarkan kepada siswa ringkasan agar mereka dapat mengeksplorasi sendiri kontennya lebih jauh. Tugas selanjutnya adalah tindakan utama. Kegiatan inti pada pertemuan pertama peneliti telah membagikan modul yang sudah disusun, kemudian membagi kelompok agar siswa dapat bekerja sama dan saling memberikan pendapat. Setelah itu peneliti mulai menjelaskan poin-poin penting dari materi dan siswa dalam bentuk kelompok mengamati untuk mengidentifikasi tentang Jenis Sketsa dan Ilustrasi untuk mendesain suatu Sketsa. Setelah peneliti selesai menjelaskan materi peneliti memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah dijelaskan untuk menggali pengetahuan siswa.

Selanjutnya, peneliti memfasilitasi keterlibatan siswa dengan tugas-tugas dalam modul melalui kerja kelompok kolaboratif. Peneliti memantau dan mengamati siswa dalam kelompoknya masing-masing, memberikan bimbingan dan dukungan kepada mereka yang menghadapi tantangan. Setelah proyek oleh masing-masing kelompok selesai, peneliti memanggil perwakilan dari masing-masing kelompok untuk menyampaikan presentasi tentang hasil proyek. Peneliti kemudian menilai kualitas presentasi masing-masing kelompok dan selanjutnya menarik kesimpulan berdasarkan presentasi proyek siswa. Menjelang berakhirnya pertemuan pertama, guru memimpin siswa dalam merangkum materi yang telah dipelajarinya dan mempersilakan siswa mengajukan pertanyaan mengenai materi yang masih belum dipahaminya. Ini menandai selesainya proses pembelajaran.

Topik yang akan dibahas pada pertemuan kedua siklus I adalah "Pengertian dan Konsep dalam Sketsa dan Ilustrasi". Persiapan awal Peneliti mengawali kegiatan pembelajaran dengan mengawali salam, berdoa, dan mengecek kehadiran siswa. Kegiatan pendahuluan dilakukan dengan mereview isi pembelajaran yang telah direview pada pertemuan sebelumnya. Peneliti melakukan sesi tanya jawab untuk menilai pemahaman siswa terhadap konten yang dibahas pada pertemuan sebelumnya. Selanjutnya peneliti mengkomunikasikan tujuan pendidikan. Dalam kegiatan inti peneliti telah membagikan modul yang akan dipelajari dan membagi kelompok. Setelah itu peneliti menjelaskan poin-poin penting dari materi dan memperlihatkan video pembelajaran tentang Konsep dalam Sketsa dan Ilustrasi.

Dalam pembahasan materi siswa diminta untuk mengamati, mengumpulkan data tentang Konsep dalam Sketsa dan Ilustrasi. Setelah selesai memberikan materi peneliti memberikan pertanyaan tentang materi yang sudah dijelaskan untuk menggali pengetahuan siswa. Selanjutnya peneliti menuntun siswa untuk mengerjakan proyek yang ada dalam modul dengan mengerjakannya secara berkelompok. Saat siswa sedang memikirkan ide melalui sketsa dan gambar, peneliti melakukan monitoring dan observasi terhadap siswa dalam kelompoknya masing-masing. Selain itu, peneliti memberikan bimbingan kepada siswa yang menghadapi tantangan. Setelah menyelesaikan proyek, peneliti meminta semua kelompok untuk mempresentasikan hasil yang telah mereka capai. Selanjutnya, peneliti menilai presentasi proyek masing-masing kelompok. Pada tahap menyimpulkan, peneliti memfasilitasi siswa dalam menarik kesimpulan dari materi pembelajaran dan memperkuat temuan proyek. Peneliti memberikan siswa pilihan untuk menanyakan konsep-konsep yang belum mereka pahami. Selanjutnya peneliti menghentikan proses pembelajaran.

Pada sesi ketiga, peneliti mengawali kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada siswa dan berdoa. Selanjutnya peneliti melakukan verifikasi kehadiran siswa. Selanjutnya kelompok melanjutkan proyek yang belum selesai pada pertemuan sebelumnya, sedangkan kelompok yang sudah mempresentasikan proyeknya diinstruksikan untuk memperbaiki kekurangan yang masih ada pada pekerjaannya. Para peneliti melakukan observasi dan memberikan bimbingan kepada kelompok-kelompok yang kesulitan mengembangkan proyek mereka, menawarkan saran untuk meningkatkan kualitas sketsa mereka. Setelah menyelesaikan proyek kelompok, peneliti menyampaikan undangan kepada mereka untuk menyampaikan temuan mereka, kemudian mengevaluasi hasil dari semua kelompok. Setelah seluruh presentasi kelompok selesai, peneliti mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan atas temuan proyek dan materi yang telah mereka pelajari. Peneliti menyampaikan apresiasi kepada semua pihak yang telah berupaya menyelesaikan proyeknya. Selanjutnya, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang konsep-konsep yang belum mereka pahami selama ini. Selanjutnya peneliti menyimpulkan kegiatan pembelajaran.

Pertemuan keempat diawali dengan salam dan doa keagamaan, dilanjutkan dengan peneliti memverifikasi kehadiran siswa. Dalam pertemuan tersebut peneliti melakukan penilaian untuk mengetahui hasil belajar siswa. Tes ini dilakukan secara individual. Setelah selesai tes, peneliti menyimpulkan proses pembelajaran.

#### Tahap Pengamatan

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

Tabel 3. Hasil Siklus I

No	Nama	Hasil Tes	Tuntas	Tidak Tuntas
1	AGNES	85	√	
2	ADRIANO	75	√	
3	CANDRA	60		√
4	CAHAYA	80	√	
5	DIONISIUS	75		√
6	HEAVEN	50		√
7	HANA	50		√
8	LORENZO	65		√
9	RIAN	75	√	
10	SUMBRIANTI	80	√	
11	SAMUEL	65		√
12	SEPTIAN	70		√
13	STEVANUS	65	√	
14	SWITLY	60		√
15	VINSENSIUS	75	√	
		1.030	7	8
Jumlah		Rata-rata = 68,6%	Presentase keuntasan = 46,6%	Presentase ketidaktuntasan = 53,3%

Ket: KKM = 75 sesuai dengan ketentuan sekolah

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

$$P = \frac{14}{33} \times 100\% = 58\%$$

Keterangan :

P = Hasil belajar

F = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah siswa (sampel)

Dari tabel 3 menyatakan bahwa 7 siswa atau 46,6% yang memenuhi standar ketuntasan dan 8 siswa atau 53,3% yang belum memenuhi standar ketuntasan. Pada siklus I ternyata hasilnya lebih baik dari kondisi awal meskipun hasilnya belum cukup maksimal.

Tabel 4. Rangkuman hasil siklus I

No	Keterangan	Skor
1	Nilai Terendah	50
2	Nilai Tertinggi	85
3	Nilai Rata-rata	68,6
4	Jumlah siswa yang belum tuntas belajar	8

5	Jumlah siswa yang tuntas belajar	7
6	Presentase ketuntasan belajar	46,6%
7	Presentase ketidaktuntasan belajar	53,3%

#### Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti melakukan analisis ulang untuk melihat apakah tindakan yang dilaksanakan pada siklus I memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Temuan observasi siklus I menunjukkan bahwa siswa belum beradaptasi dengan model pembelajaran berbasis proyek. Selain itu, siswa tampaknya kurang terlibat selama diskusi kelompok, dan beberapa siswa enggan mengungkapkan pendapat atau mengajukan pertanyaan. Selain itu, masih terdapat siswa yang menunjukkan ketidaktertarikan untuk mengikuti pengerjaan proyek, kemungkinan karena materi yang diberikan monoton dan hanya berisi penjelasan saja. Selain itu, tidak adanya unsur animasi dalam presentasi PowerPoint menyebabkan kebosanan siswa dan berkurangnya perhatian terhadap bahan ajar guru. Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I, terdapat 7 siswa yang mencapai kriteria yang dipersyaratkan dan 8 siswa yang tidak memenuhi kriteria. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan lebih lanjut dalam hasil pembelajaran. Oleh karena itu, karena siklus saat ini belum memenuhi kriteria pembelajaran komprehensif, maka penelitian tindakan kelas ini akan dilanjutkan ke siklus kedua.

Pada awal pembelajaran peneliti telah memberi sentuhan pembelajaran berbasis proyek, namun ada beberapa siswa yang masih kurang memperhatikan proses pembelajaran, beberapa siswa juga berbicara dengan temannya pada saat pembelajaran, ada juga yang memberikan pertanyaan diluar materi yang sedang berlangsung, yang mengakibatkan terganggunya konsentrasi belajar dari siswa lain yang sedang memperhatikan jalannya pembelajaran.

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.

#### 3. Siklus II

Pada siklus kedua, peneliti memilih untuk mempertahankan pemanfaatan model pembelajaran berbasis proyek karena terlihat adanya peningkatan hasil belajar pada siklus pertama. Tujuannya untuk meningkatkan prestasi akademik siswa kelas 10 mata pelajaran Desain dan Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Langowan. Kendala-kendala yang dialami pada siklus I dapat diperbaiki pada siklus II. Empat kali pertemuan pembelajaran terjadi pada siklus II.

Selama tahap perencanaan siklus II tidak ada perubahan prosedur dibandingkan siklus I. Peneliti memulai dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Modul) yang menguraikan kriteria kompetensi dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk dipelajari. Selain itu, mereka mengatur dan menyiapkan bahan ajar untuk pengajaran,

---

membuat media pembelajaran untuk digunakan selama proses pembelajaran, dan menyiapkan lembar observasi. Membuat lembar evaluasi dalam format ujian untuk menilai hasil belajar siswa.

#### Pelaksanaan

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

Proses awal pertemuan pertama diawali dengan salam dan doa. Selanjutnya, peneliti memverifikasi kehadiran siswa dan memberikan kuis tentang materi pelajaran yang dibahas pada sesi sebelumnya, karena berkaitan dengan topik yang akan dipelajari pada pertemuan saat ini. Peneliti mengkomunikasikan tujuan pembelajaran dan memberikan gambaran singkat tentang isi yang akan dipelajari, memungkinkan siswa memperoleh pemahaman awal tentang materi pelajaran dan memfasilitasi eksplorasi materi secara mandiri. Dalam kegiatan inti peneliti membagikan modul yang sudah disusun dan membagi kelompok secara seimbang siswa bisa lebih melibatkan diri dalam kelompok dengan adanya tutor sebaya. Setelah itu peneliti mulai menjelaskan poin-poin penting dari materi dan memperlihatkan video pembelajaran tentang Memulai Sketsa dan Ilustrasi. Dalam kelompok siswa mengamati dan menggali informasi tentang Memulai Sketsa dan Ilustrasi. Setelah selesai memberikan materi peneliti memberikan pertanyaan untuk menggali pengetahuan yang didapatkan siswa selama penyampaian materi. Selanjutnya peneliti menuntun siswa untuk mengerjakan proyek dengan mengerjakannya secara berkelompok dengan melihat lagi video pembelajaran yang sudah diberikan. Peneliti melakukan pemantauan dan observasi terhadap siswa dalam kelompoknya masing-masing, memberikan bimbingan kepada mereka yang menghadapi tantangan. Setelah menyelesaikan tugasnya, peneliti menyampaikan undangan kepada kelompok untuk mempresentasikan dan mengevaluasi temuan mereka. Hal ini mencakup penjelasan proses dan tantangan yang dihadapi selama pembuatan sketsa dan ilustrasi. Peneliti menilai hasil proyek kelompok yang telah melakukan presentasi dan menyatakan pengakuan terhadap kelompok yang berhasil menyelesaikan proyeknya. Karena adanya kelompok yang belum selesai, maka proyek diteruskan ke pertemuan berikutnya. Selanjutnya peneliti menyimpulkan kegiatan pembelajaran.

. Selanjutnya, prosiding dilanjutkan dengan presentasi dari kelompok yang belum menyelesaikan proyeknya, dan peneliti menilai hasil usaha kelompok tersebut. Setelah selesainya semua presentasi kelompok, peneliti menginstruksikan siswa untuk menjelaskan secara ringkas hasil proyek dan materi pelajaran yang dibahas pada sesi sebelumnya. Selanjutnya peneliti melanjutkan dengan kajian materi bertajuk “Pengertian Bentuk dan Warna pada Sketsa”.

Peneliti mengkomunikasikan tujuan pendidikan dan memberikan penjelasan singkat tentang pokok bahasan yang akan diteliti. Pada tugas pokok, peneliti membagikan modul yang sudah dibuat kepada kelompok dari pertemuan sebelumnya. Selanjutnya, peneliti melanjutkan untuk menjelaskan aspek-aspek yang menonjol dan menyajikan video instruksional tentang pemahaman Bentuk dan Warna dalam Sketsa. Siswa secara kolaboratif menganalisis dan memperoleh informasi dari konten yang ditawarkan dalam pengaturan kelompok. Selanjutnya peneliti melakukan inkuiri dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk memastikan sejauh mana pemahaman siswa mengikuti penjelasan peneliti terhadap materi pelajaran. Selanjutnya peneliti menuntun siswa untuk mengerjakan proyek yang ada di modul dengan mengerjakannya secara berkelompok dengan bantuan video pembelajaran yang sudah diberikan. Peneliti berkeliling untuk memonitoring dan mengobservasi siswa dalam kelompoknya serta membimbing siswa yang mengalami kesulitan. Pada pertemuan ini siswa cukup terhambat karena kurangnya fasilitas untuk melakukan proyek. Setelah ada kelompok yang selesai peneliti mempersilahkan kelompok untuk mempresentasikan hasil proyeknya. Peneliti mengevaluasi hasil proyek dari kelompok serta memberikan saran kepada kelompok agar dapat membuat Proyek yang dibuat bisa lebih baik lagi. Karena masih ada kelompok yang belum menyelesaikan proyeknya maka dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya. Setelah itu peneliti menutup kegiatan pembelajaran.

Pada sesi ketiga, peneliti mengawali kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada siswa dan berdoa. Selanjutnya peneliti melakukan verifikasi kehadiran siswa. Selanjutnya kelompok melanjutkan proyek yang belum selesai pada pertemuan sebelumnya, sedangkan kelompok yang sudah mempresentasikan proyeknya diinstruksikan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang masih ada pada pekerjaannya. Para peneliti melakukan observasi dan memberikan bimbingan kepada kelompok yang menghadapi tantangan dalam menghasilkan proyek mereka. Mereka juga memberikan saran untuk menyempurnakan logo yang telah mereka rancang. Setelah menyelesaikan kegiatan kelompok, peneliti menyampaikan undangan kepada mereka untuk mendiskusikan temuan mereka, kemudian menilai hasil dari semua kelompok. Setelah seluruh presentasi kelompok selesai, peneliti mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan atas temuan proyek dan materi yang telah mereka pelajari. Peneliti menyampaikan apresiasi kepada semua pihak yang telah berupaya menyelesaikan proyeknya. Selanjutnya, peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang konsep-konsep yang belum mereka pahami selama ini. Selanjutnya peneliti menyimpulkan kegiatan pembelajaran. Pertemuan keempat diawali dengan salam dan doa keagamaan, dilanjutkan dengan peneliti memverifikasi kehadiran siswa. Selanjutnya, peneliti memberikan kuis tentang materi pelajaran yang dibahas pada sesi sebelumnya untuk menilai pemahaman siswa terhadap konten sebelumnya. Selanjutnya peneliti melakukan penilaian untuk mengetahui hasil belajar siswa. Tes ini

dilakukan secara individual. Setelah tes selesai, peneliti menghentikan proses pembelajaran.

#### Pengamatan

Pada langkah ini peneliti mengkaji faktor-faktor yang menyebabkan dan akibat yang ditimbulkan dari proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran berbasis proyek.

Hasil kegiatan pembelajaran pada siklus I ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Kegiatan Pembelajaran Siklus II

No	Nama	Hasil Tes	Tuntas	Tidak Tuntas
1	AGNES	90	√	
2	ADRIANO	85	√	
3	CANDRA	75	√	
4	CAHAYA	85	√	
5	DIONISIUS	85	√	
6	HEAVEN	60		√
7	HANA	60		√
8	LORENZO	80	√	
9	RIAN	85	√	
10	SUMBRIANTI	85	√	
11	SAMUEL	85	√	
12	SEPTIAN	85	√	
13	STEVANUS	80	√	
14	SWITLY	75	√	
15	VINSENSIUS	85	√	
Jumlah		1.210	13	2
		Rata-rata = 80,6%	Presentase keuntasan = 86,6%	Presentase ketidaktuntasan = 13,3%

Ket; KKM = 75 sesuai dengan ketentuan sekolah

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

$$P = \frac{13}{15} \times 100\% = 86,6\%$$

Keterangan :

P = Hasil belajar

F = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah siswa (sampel)

Dari tabel 5 menyatakan bahwa 13 siswa atau 86,6% yang memenuhi standar ketuntasan dan 2 siswa atau 13,3% yang belum memenuhi standar ketuntasan. Dengan hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *project based learning* dalam mata pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual mengalami peningkatan yg lebih baik dari pada siklus I.

Tabel 6. Rangkuman hasil siklus II

No	Keterangan	Skor
1	Nilai Terendah	60

2	Nilai Tertinggi	90
3	Nilai Rata-rata	80,6
4	Jumlah siswa yang belum tuntas belajar	2
5	Jumlah siswa yang tuntas belajar	13
6	Presentase ketuntasan belajar	86,6%
7	Presentase ketidaktuntasan belajar	13,3%

Ket; KKM = 75 sesuai dengan ketentuan sekolah

#### Refleksi

Pada tahap refleksi ini peneliti mempelajari proses pembelajaran pada siklus II. Proses pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek telah berhasil. Dari hasil observasi selama siklus II

- 1) Siswa sudah mulai terbiasa dengan model pembelajaran *project based learning*
- 2) Siswa mampu memberikan pendapat dalam diskusi dan mampu berkolaborasi dalam kelompok dengan adanya tutor sebaya
- 3) Siswa lebih berani untuk bertanya baik dalam praktek maupun dalam sesi tanya jawab
- 4) Siswa lebih bisa mengembangkan potensi dalam dirinya dalam praktek karena siswa lebih aktif dalam pembelajaran
- 5) Siswa mampu membuat kesimpulan sendiri serta dipadukan dengan kesimpulan dalam kelompok

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.

Berdasarkan temuan penelitian siklus II, terdapat peningkatan yang nyata pada hasil belajar siswa dibandingkan siklus I. Jumlah mahasiswa yang berhasil menyelesaikan studi atau memenuhi standar ketuntasan bertambah sebanyak 13 orang, sedangkan mahasiswa yang masih belum tuntas atau belum memenuhi standar ketuntasan terdapat 2 orang. Oleh karena itu, penelitian ini tidak dilanjutkan pada tahap selanjutnya karena telah tercapainya kriteria keberhasilan belajar siswa yaitu 86,6% dari target 80%, meskipun terdapat beberapa siswa yang belum menyelesaikan pembelajarannya. Hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan Model Project Based Learning terlihat pada tabel lengkap di bawah ini:

Tabel 7 Kesuluruhan Nilai

Tahapan	Siswa yang Tuntas	Siswa yang Tidak Tuntas	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Ratarata	Presentase Ketuntasan
Pre-Test	3	12	80	40	58,3%	20%
Siklus I	7	8	85	50	68,6%	46,6%
Siklus II	13	2	90	60	80,6%	86,6%

Setelah peneliti melakukan tes pada siklus II masih ada 2 siswa yang belum memenuhi standar ketuntasan. Peneliti telah melakukan pendekatan terhadap keempat siswa tersebut namun mereka masih bersikap bodoh amat dalam



pembelajaran, tidak memperhatikan pembelajaran dan jarang sekali masuk sekolah sehingga kedua siswa tidak tuntas dalam siklus kedua ini. Dapat dilihat di tabel 8.

Tabel 8 Siswa yang tidak tuntas

No	Nama	Hasil Tes	Tidak Tuntas	Tuntas
1	HEAVEN	70	√	
2	HANA	70	√	

#### B. Pembahasan

Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan Model Project Based Learning, peneliti mengadakan pretest di awal untuk menilai tingkat pengetahuan siswa terhadap materi pelajaran yang akan disajikan. Pretest diberikan sebelum sesi pembelajaran dimulai. Berdasarkan hasil pretest, hanya 3 orang siswa yang berhasil menyelesaikan studinya atau mencapai syarat penyelesaian yang dipersyaratkan. Sebaliknya, 12 orang mahasiswa dianggap belum menyelesaikan studinya atau tidak memenuhi standar kelulusan. Nilai rata-rata siswa tersebut adalah 58,3 sehingga persentase penyelesaiannya hanya 20%. Terjadinya hasil belajar tersebut dapat disebabkan karena siswa mengalami kebosanan dan gagal dalam mendekati materi dengan sungguh-sungguh karena pada awalnya penekanan pada strategi pembelajaran berpusat pada guru, dimana guru mempunyai peran yang lebih menonjol dalam proses pembelajaran. Pada siklus I peneliti menerapkan Model *Project Based Learning* guna meningkatkan hasil belajar siswa pada kurikulum Dasar Desain Komunikasi Visual. Selama siklus I, total ada 4 pertemuan yang fokus pada Sketsa dan Ilustrasi. Topik-topik utama yang dibahas dalam pertemuan ini adalah: 1) Konsep Sketsa dan Ilustrasi, 2) Teknik Menggambar Sketsa dan Ilustrasi, dan 3) Permulaan Sketsa dan Ilustrasi. Pada setiap pertemuan, peneliti secara konsisten menyajikan tugas-tugas yang harus diikuti oleh siswa. Pada siklus I, jumlah siswa yang berhasil menyelesaikan studinya sebanyak 7 orang, sedangkan siswa yang tidak menyelesaikan studinya berjumlah 8 orang. Nilai rata-rata bertambah sebesar 68,6, menghasilkan tingkat penyelesaian 46,6%. Meskipun terjadi peningkatan hasil pembelajaran pada siklus ini, namun belum mencapai tolak ukur keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80%. Pada siklus I, siswa menunjukkan ketidakhiasaan dengan model pembelajaran berbasis proyek. Mereka menunjukkan kurangnya pengetahuan selama diskusi kelompok, dengan beberapa siswa memilih untuk tidak berpartisipasi dalam mengutarakan pendapat atau mengajukan pertanyaan. Selain itu, kurangnya keterlibatan siswa dalam mengerjakan proyek. Pada siklus II, peneliti tetap menggunakan paradigma pembelajaran berbasis proyek, dengan mengadakan total empat pertemuan yang berpusat pada materi inti. Rendering artistik dan representasi visual yang menyertai konten pendidikan Merancang Buku Pada siklus II, peneliti memperbaiki kesalahan atau kelemahan yang ditemukan pada siklus I. Implementasi pembelajaran berbasis proyek, sebagaimana paradigma

pembelajaran pada siklus II, berjalan dengan memuaskan dan sesuai dengan harapan, meskipun ada beberapa masalah yang belum terselesaikan. Jumlah mahasiswa yang berhasil menyelesaikan studinya bertambah 13 orang, sedangkan yang belum menyelesaikan studinya hanya 2 orang. Skor rata-rata pun meningkat sebesar 80,6 sehingga menghasilkan persentase penyelesaian sebesar 86,6%. Peningkatan hasil belajar siswa ini telah berhasil memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan pada siklus ini. Siswa menjadi terbiasa dengan model pembelajaran berbasis proyek, yang mengedepankan kolaborasi efektif dalam kelompok. Konsekuensinya, siswa lebih proaktif dalam mengajukan pertanyaan dan mengungkapkan sudut pandangnya, sehingga menumbuhkan iklim pembelajaran aktif. Selain itu, pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan potensi penuh mereka melalui penerapan praktis. Berdasarkan data tersebut, penerapan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan hasil belajar dasar Desain Komunikasi Visual siswa kelas X di SMK Negeri 1 Langowan.

#### V. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Project Based Learning dapat meningkatkan prestasi pendidikan pada pelajaran dasar desain komunikasi visual. Penelitian ini menghasilkan hasil sebagai berikut: pada pre-test terdapat 3 siswa yang tuntas yaitu 20% dari total, sedangkan 12 siswa tidak tuntas atau mewakili 80% dari total. Pada siklus awal, 7 siswa berhasil menyelesaikannya dengan tingkat penyelesaian 46,6%. Selain itu, terdapat 8 orang siswa yang tidak tuntas dalam satu siklus, sehingga tingkat tidak tuntasnya sebesar 53,3%. Pada siklus II jumlah siswa yang berhasil tuntas bertambah menjadi 15 orang sehingga persentase ketuntasan sebesar 86,6%. Selain itu, terdapat 2 siswa yang tidak tuntas dengan proporsi 13,3%. Dengan menerapkan pendekatan Project Based Learning maka hasil belajar Dasar Desain Komunikasi Visual pada siswa kelas X DKV SMK Negeri 1 Langowan dapat ditingkatkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto 2017, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Rineka Cipta, Jakarta
- Abdurrahman, Mulyono. (2012). *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta: Ciputat Press
- Daryanto dan Rahardjo, M. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fathurrohman, M. (2016). *Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.
- Hasibuan, Malayu S.P. 2002. *Manajemen Sumber daya manusia*. Jakarta: PT Bumi perkasa
- Isriani & Puspitasari, D. (2015). *Strategi Pembelajaran Terpadu: Teori, Konsep & Implementasi*. Yogyakarta: Relasi Inti Media Group.
- Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions 5th*. USA: Clark Baxter

- 
- Mulyasa, E. (2014). Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhibbin Syah. 2017. Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nurhasanah Siti, A. Sobandi. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. Setiabudhi Bandung: Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. Vol. 1 No.1
- Riyanto, Yatim. 2009. Paradigma Baru pembelajaran (Sebagai Referensi Baru `Bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas). Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Saefudin, A & Berdiati, I. (2014). Pembelajaran Efektif. Bandung: PT Remaja Roskadarya.
- Sudjana (2005). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyono & Hariyanto. 2012. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2002. Strategi Belajar Mengajar, Jakarta:Rineka Cip
- Winataputra Udin S, dkk.2007. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Universitas terbuka.
- Widiasworo, E. (2016). Strategi Dan Metode Mengajar Siswa Diluar Kelas (Outdoor Learning) Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, Dan Komunikatif. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.