

# Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Desain Komunikasi Visual Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Langowan

Meylisa Palempung<sup>1</sup>, Verry Ronny Palilingan<sup>2</sup>, Hiskia Kamang Manggopa<sup>3</sup>

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

Correspondent Author :

[18208058@unima.ac.id](mailto:18208058@unima.ac.id)

**Abstract** — Education has a very important role in developing further human resources that can provide input for the progress of a country. Based on the results of research and discussion that have been explained, conclusions can be drawn, namely, the learning outcomes of Visual Communication Design through the application of problem-based learning models using the PTK approach (classroom action research) with a cycle method consisting of planning, observation, implementation and reflection. And the results of data analysis show that there has been an increase in student learning outcomes in Visual Communication Design subjects has been applied problem-based model It is teacher quality that determines the quality of education. In the pre-test, the percentage only reached (30.43%) and in cycle I the percentage rose to reach (56.52%) then in cycle II the percentage rose to (86.95%). The conclusion obtained was the application of problem-based learning models can improve the learning outcomes of visual communication design of grade X students of SMK Negeri 1 Langowan.

**Keywords** — Education, HR, PTK.

**Abstrak** — Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengembangkan SDM lebih lanjut yang dapat memberikan masukan bagi kemajuan suatu negara. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di jelaskan maka dapat diambil kesimpulan yaitu, hasil belajar Desain Komunikasi Visual melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan pendekatan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan metode siklus yang terdiri dari perencanaan pengamatan pelaksanaan dan refleksi. Dan hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual telah diterapkannya model berbasis masalah Kualitas gurulah yang menentukan mutu pendidikan. Pada pretes presentase hanya mencapai (30.43%) dan pada siklus I presentase naik menjadi mencapai (56.52%) sedangkan pada siklus II presentase naik menjadi (86.95%). Kesimpulan yang diperoleh adalah Penerapan model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar desain komunikasi visual siswa kelas X SMK Negeri 1 Langowan.

**Kata kunci** — Pendidikan, SDM, PTK.

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengembangkan SDM lebih lanjut yang dapat memberikan masukan bagi kemajuan suatu negara. Kualitas gurulah yang menentukan mutu pendidikan. Betapapun

hebatnya program pendidikan yang ada saat ini, jika sifat pendidik masih kurang, maka pendidikan tidak akan berjalan berdasarkan asumsi. Dengan cara ini, pendidik adalah kunci mendasar dalam mengerjakan hakikat pelatihan. Pendidik merupakan bagian yang sangat menentukan dalam pelaksanaan penumbuhan pengalaman di kelas sebagai komponen prestasi instruktif.

Inspirasi belajar adalah dorongan atau dorongan yang membuat seseorang mengkaji atau mengkaji suatu topik. Semakin tinggi inspirasi belajar seseorang maka semakin tinggi pula hasil belajarnya. Dalam pengalaman pendidikan, inspirasi pembelajaran adalah sudut pandang yang penting. Dalam pembelajaran, inspirasi sangat penting. Inspirasi adalah keadaan pembelajaran yang mendasar. Hasil belajar akan ideal, dengan asumsi ada inspirasi. Semakin tepat ilham yang diberikan, semakin bermanfaat pula ilustrasinya. Pada mulanya siswa ingin belajar, namun karena ada sesuatu yang dicari maka timbullah minat belajar. Hal ini sesuai dengan minatnya yang pada akhirnya mendorong mahasiswa untuk belajar. Disposisi inilah yang pada akhirnya mendasari dan menggerakkan berbagai aktivitas dalam pembelajaran. Dengan demikian, inspirasi keterampilan apa yang menjadi pendorong utama memengaruhi mentalitas apa yang harus dipelajari oleh siswa. Dalam pembelajaran wali kelas, inspirasi belajar siswa pada umumnya akan rendah. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran, pendidik belum menciptakan sistem atau teknik pembelajaran yang menarik untuk memberikan manfaat dan motivasi siswa untuk dinamis dalam belajar. Dalam mengembangkan lebih lanjut prestasi belajar siswa, sangat penting untuk belajar inspirasi. Inspirasi bagi siswa dapat menumbuhkan latihan dan semangat, dapat berkoordinasi dan menjaga kegigihan dalam menyelesaikan latihan belajar. Tanpa inspirasi, terkadang siswa menjadi sangat apatis dalam berpikir. Siswa didorong untuk berhasil dalam pendidikannya ketika mereka termotivasi untuk belajar.

Hasil belajar merupakan konsekuensi dari perpaduan kegiatan belajar dan kegiatan mengajar. Dari pihak pendidik, kegiatan menampilkan instruktur diakhiri dengan kegiatan menilai hasil belajar. Menurut sudut pandang mahasiswa, hasil belajar merupakan akhir semester dan puncak dari pengalaman yang berkembang (*Dimiyati dan Mudjino*, 2013:3). Dengan melihat beberapa indikasi seperti hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Langowan khususnya

---

pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual belum mencapai KKM 75%, Banyak siswa yang laten dan masih enggan bertanya apakah ada sesuatu yang belum mereka ketahui, dan keberanian siswa untuk berbicara masih hilang, karena guru tidak mengerti. Siswa terbiasa mencoba melacak tanggapan dan mencari klarifikasi tentang beberapa hal dan juga pembelajaran menggunakan metode berbasis masalah belum optimal. Penulis berpendapat bahwa model memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar karena model yang efektif suatu lembaga mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan atau kegagalan suatu pembelajaran. Persepsi adalah suatu tingkat kemampuan yang mengantisipasi agar siswa dapat memahami/memahami makna/konsep yang diketahuinya, dengan semakin berkembangnya pengalaman siswa diharapkan mengingat dan perlu memahami setelah contoh dipelajari, Kebanyakan orang percaya bahwa belajar adalah mengingat, namun pada umumnya orang yang mengingat belum tentu memiliki gambaran apa pun, namun orang yang melihat pasti memahaminya. Anas Sudijono mengartikan pemahaman (pemahaman) sebagai kemampuan seseorang untuk memahami setelah sesuatu diketahui dan diingat. Dengan kata lain pemahaman adalah memahami suatu hal dan dapat melihatnya dari berbagai aspek apabila seseorang dapat memberikan penjelasan atau uraian yang lebih rinci mengenai hal tersebut. Wajar bagi saya, pemahaman adalah tingkat kapasitas penalaran yang lebih tinggi dari ingatan atau ingatan. Pemahaman siswa sangat dipengaruhi oleh korespondensi pendidik dalam pengalaman pendidikan, khususnya materi kerja, karena korespondensi guru merupakan bagian yang tidak dapat dibedakan dari pengalaman yang berkembang, korespondensi ini membuat hubungan antara guru, siswa dan siswa yang berbeda. Karena proses pendidikan dimediasi oleh kegiatan komunikasi, maka komunikasi merupakan sesuatu yang melekat pada kegiatan pendidikan itu sendiri. Korespondensi adalah metode yang melibatkan penyampaian pemikiran, harapan, dan pesan yang disampaikan melalui landasan tertentu, dan itu berarti hal itu dilakukan oleh pengirim pesan kepada penerima pesan. Agar guru dapat menyelesaikan kewajiban dan pekerjaannya dengan baik, hendaknya mereka berdiskusi dengan siswanya agar segala permasalahan yang terjadi dapat diselesaikan bersama. Guru di kelas sebenarnya berperan sebagai titik fokus pembelajaran dan siswa dibiarkan duduk, menyimak, mencatat, dan mengingat. Siswa di kelas tidak terbiasa dengan kemajuan yang efektif. Pendidik belum ideal dalam menggunakan model yang tepat untuk memasukkan siswa secara lugas, sehingga siswa terbiasa bersikap pendiam, enggan menyampaikan pemikiran atau penilaian, bahkan tidak mau bermain-main dengan kemungkinan mendapatkan klarifikasi terhadap permasalahan yang mendesak. Latihan pembelajaran siswa yang rendah ini berdampak pada hasil belajar mereka yang seringkali rendah. Untuk menemukan jawaban atas permasalahan tersebut, para ahli tertarik untuk memimpin eksplorasi dengan menerapkan salah satu model

pembelajaran imajinatif, khususnya model pembelajaran berbasis masalah.

*Problem based learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam menangani permasalahan melalui tahap-tahap model logis sehingga siswa dapat mempelajari informasi-informasi yang berhubungan dengan permasalahan dan sekaligus mempunyai bahan-bahan yang tepat untuk mengatasi permasalahan. Berbasis isu atau issue based sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan isu-isu yang dapat disertifikasi sebagai wadah bagi siswa untuk mempelajari penalaran yang menentukan dan kemampuan berpikir kritis, serta untuk memperoleh informasi dan ide mendasar dari topik tersebut. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis ingin melakukan Penelitian Tindakan Kelas yang berkaitan dengan “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Desain Komunikasi Visual Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Langowan”.

## II. KAJIAN TEORI

### A. Hasil Belajar

Menurut Hasil belajar pada dasarnya berkaitan dengan hasil belajar. Perubahan yang terjadi pada diri seseorang akibat proses belajar disebut juga dengan hasil belajar. Nurhasanah dan Sobandi (2016) menegaskan bahwa faktor eksternal dan internal mempengaruhi hasil belajar siswa. Perilaku mempunyai komponen emosional dan komponen mesin. Komponen emosi merupakan komponen dunia lain sedangkan komponen motorik merupakan komponen aktual.

Apabila kegiatan pembelajaran yang berlangsung mampu mencapai tujuan atau hasil pembelajaran tertentu, maka hasil pembelajaran tersebut berhasil. Hasil belajar dapat merupakan hasil yang diinginkan dan dapat pula merupakan hasil yang sesungguhnya karena penggunaan model pembelajaran tertentu.

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

Dalam kegiatan pendidikan dan pembelajaran, tugas seorang pendidik adalah menyampaikan informasi kepada siswanya. Tujuannya adalah mengubah ketidaktahuan siswa menjadi pengetahuan. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat agar cara penyampaian informasi yang paling umum dari pendidik ke siswa dapat berhasil. *Issue Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat dimanfaatkan siswa di sekolah. Dalam pembelajaran ini siswa diberikan permasalahan-permasalahan nyata yang dapat diselesaikan dengan cara bekerjasama antar kelompok sehingga pembelajaran lebih cepat bagi siswa. *Issue Based Learning* merupakan model pembelajaran yang membantu peserta didik untuk menumbuhkan kemampuan penalaran, kemampuan berpikir kritis dan melatih kebebasan peserta didik (Ramawati, dkk, 2017:3) metode *Problem Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang menjadikan permasalahan nyata sebagai konten bagi siswa untuk belajar berpikir kritis dan keterampilan dalam memecahkan masalah untuk

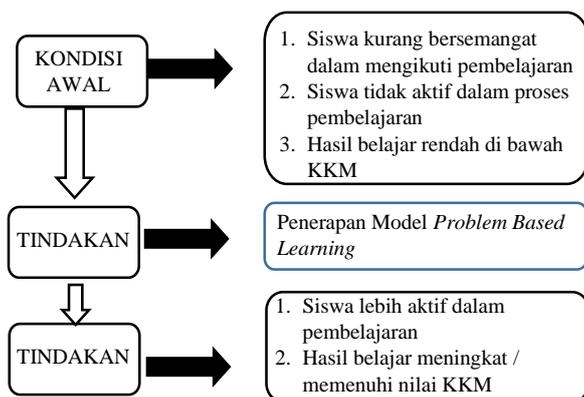
mendapatkan pengetahuan (Rahayu, E, & Fahmi, 2018). Ciri dasar dalam metode *Problem Based Learning*, yaitu siswa dituntut untuk aktif dalam merumuskan masalah, mencari solusi dalam pemecahan masalahnya sehingga siswa memiliki pengalaman belajar sendiri. *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menantang siswa untuk belajar dan bekerja secara berkelompok (Sumandya & Widana, 2019).

### C. Kerangka Berpikir

Model Model pembelajaran berbasis masalah merupakan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik. Metode ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, mengembangkan kemandirian belajar, dan meningkatkan kepercayaan diri siswa.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis dengan melakukan tanya jawab dengan guru kelas X DKV terdapat beberapa masalah pada mata pelajaran desain komunikasi visual, guru belum menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, guru belum mampu menarik perhatian siswa untuk aktif mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, Hal ini ditunjukkan dengan kenyataan siswa dalam pembelajaran pun masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimum yang telah ditetapkan.

Oleh karena itu penulis berusaha mencari solusi dari permasalahan tersebut dengan melakukan sebuah penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian tindakan kelas ini penulis menerapkan model Berbasis masalah ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Desain Komunikasi Visual siswa kelas X DKV.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

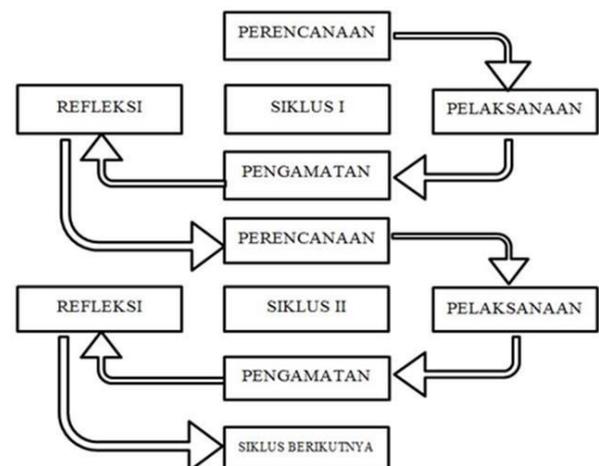
### D. Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar digunakan Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual Kelas X SMK Negeri 1 Langowan.

## III. METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas atau penelitian yang akan dilakukan di kelas merupakan metode yang digunakan. Eksplorasi Kegiatan Wali Kelas merupakan peninjauan yang dilakukan untuk menggarap diri sendiri, wawasan kerja sendiri, yang diselesaikan secara efisien dan teratur.

Masnur Muslich (2009: 9 – 10) Eksplorasi Aktivitas Wali Kelas dilakukan untuk menggarap hakikat pembelajaran dari berbagai sudut pandang sehingga kemampuan yang menjadi sasaran pembelajaran dapat tercapai secara ideal. Eksplorasi Aktivitas Ruang Belajar yang diarahkan oleh ilmuwan ini menyinggung model Kemmis dan Mc. Taggart. Perencanaan, Tindakan, Observasi, dan Refleksi merupakan empat tahapan proses penelitian. Keempat tahap ini dilakukan setiap siklusnya, jumlah siklusnya akan bertambah apabila langkah-langkah puncak yang dihadapi belum tercapai.



Gambar 2. Siklus PTK

#### 1. Perencanaan

- Pembuatan Rencana pelaksanaan pembelajaran (Modul) sesuai dengan materi yang akan disampaikan setiap pertemuan.
- Mempersiapkan sarana pendukung untuk proses pembelajaran.
- Menyusun soal post-test untuk evaluasi siklus I dan siklus II
- Membuat lembar observasi keaktifan siswa.
- Mempersiapkan media dan metode yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

#### 2. Tindakan

Proses pelaksanaan tindakan sesuai dengan yang direncanakan dalam perencanaan tindakan. Kegiatan pelaksana tindakan dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus pertama dilaksanakan lima pertemuan dan siklus kedua selama lima pertemuan.

#### 3. Refleksi

Refleksi adalah melihat kembali kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan di ruang belajar yang telah disimpan dalam

lembar persepsi. Selanjutnya menyelesaikan latihan mendidik dan pembelajaran dengan menerapkan model Problem Based Learning (PBL) pada topik tersebut. Para ilmuwan dan penonton memikirkan pelaksanaan pola utama kegiatan ruang belajar. Hasil dari persepsi yang diberikan oleh penonton akan dijadikan arahan oleh ilmuwan dalam memperbaiki berbagai kekurangan pada modul pertunjukan siklus utama dalam menyiapkan modul pertunjukan siklus berikutnya pada pertemuan berikutnya.

Latihan refleksi dilakukan menjelang akhir setiap siklus. Hasil refleksi akan dijadikan pedoman pada siklus selanjutnya dan dijadikan sebagai analisis terhadap tantangan yang muncul. Kriteria yang dikaji adalah hasil tes dan hasil observasi keaktifan siswa.

#### A. Teknik Pengumpulan Data

##### Pengumpulan Data dengan Observasi

Lembar observasi digunakan Pada saat kegiatan belajar mengajar, lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa. Peneliti akan mengisi lembar observasi sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

##### Pengumpulan Data Dengan Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah merupakan suatu pendekatan untuk mengumpulkan informasi yang diperoleh dari laporan. Strategi ini digunakan untuk memperoleh informasi tentang nama-nama siswa kelas X Program Kemampuan DKV di SMK Negeri 1 Langowan. Selain itu, dokumentasi juga digunakan untuk mengumpulkan informasi selama mengajar.

##### Post-Test

Tes yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah pilihan ganda dan *essay* yang digunakan sebagai *post-test*. Soal *post-test* digunakan untuk mengetahui seberapa banyak siswa bisa memahami materi yang disampaikan dan dilaksanakan di akhir siklus.

#### B. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif yaitu menentukan rata-rata nilai tes. Rata-rata nilai tes didapat dari penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas, dengan rumus:

$$\text{Xrata-rata} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

Xrata-rata = Nilai Rata-rata

$\sum x$  = Jumlah seluruh nilai siswa

$\sum N$  = jumlah siswa

Dari jumlah siswa yang berhasil mencapai KKM, selanjutnya akan dihitung persentasenya. Untuk mengetahui peningkatan persentase hasil belajar siswa pada setiap siklus. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase hasil belajar} = \frac{\text{Jumlah siswa yang lolos KKM}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

#### C. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Desain Komunikasi Visual dari siklus ke siklus. Targetnya yang ingin dicapai pada indikator ini adalah peningkatan hasil belajar siswa ditandai dengan tercapainya kriteria ketuntasan minimum (KKM) mata pelajaran Desain Komunikasi Visual dengan nilai  $\geq 75$  mencapai 75%.

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Pre Tes

Peneliti menggunakan hasil ulangan harian untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap Desain Komunikasi Visual sebelum melaksanakan tindakan. Lihat Lampiran untuk data ulangan harian (pre-test) selengkapnya. Berikut ini adalah hasil ulangan siswa sehari-hari yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Hasil Ulangan Harian (pre-test) Siswa Kelas X DKV

Hasil Ulangan Harian Siswa	Nilai
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	45
Rata-rata	60%
Jumlah Siswa Tuntas	7
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	16
Persentase Ketuntasan (%)	20%

##### 2. Siklus I

Pengalaman pendidikan pada siklus I berjalan dengan sangat baik. Sepuluh soal pilihan ganda digunakan untuk pembelajaran post-test pada pertemuan kelima. Informasi hasil belajar siswa pada siklus I harus terlihat pada bagian sambungan. Tabel 2 menampilkan hasil post-test siklus I.

Tabel. 2 Hasil belajar Siswa Kelas X DKV Siklus I

c	Nilai
Nilai Tertinggi	85
Nilai Terendah	55
Rata-rata	69,78%
Jumlah Siswa Tuntas	13
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	10
Persentase Ketuntasan (%)	56,52%

Berdasarkan informasi hasil belajar siswa pada tabel 2 terlihat bahwa 13 siswa telah tuntas KKM dengan nilai  $\geq 75$ , sedangkan 10 siswa belum sampai KKM dengan nilai  $< 75$ . Nilai rata-rata siswa berkisar antara 55 hingga 85, dengan 85 sebagai yang tertinggi. Nilai rata-rata yang diperoleh 23 siswa pada siklus I sebesar 69,78%. Tingkat ketuntasan ketuntasan siswa kelas X DKV Siklus I mencapai 56,52%.

Informasi tersebut menunjukkan bahwa rata-rata tingkat nilai siswa belum memenuhi tanda-tanda kemajuan, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya

### 3. Siklus II

Pada proses pembelajaran pada Siklus II sudah berjalan dengan baik. *Posttest* pembelajaran dilaksanakan pada pertemuan ke lima dengan menggunakan soal pilihan ganda dan *essay* berjumlah 15 soal. Hasil dari *post-test* siklus II dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Kelas X DKV Siklus II

Hasil Ulangan Harian Siswa	Nilai
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	65
Rata-rata	80,43%
Jumlah Siswa Tuntas	20
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	3
Persentase Ketuntasan (%)	86,95%

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa 20 siswa kelas X DKV sudah mencapai KKM dengan nilai  $\geq 75$ , sedangkan 3 siswa belum mencapai KKM dengan nilai  $< 75$ . Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 90, sedangkan nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 65. Nilai rata-rata yang diperoleh 23 siswa pada siklus II yaitu, 80,43%. Persentase ketuntasan yang dicapai oleh siswa mencapai 86,95%. Data tersebut menunjukkan bahwa persentase ketuntasan siswa sudah memenuhi indikator keberhasilan.

#### B. Pembahasan

Berdasarkan Kegiatan awal menunjukkan bahwa permasalahan yang terlihat dalam ujian ini adalah hasil belajar siswa masih kurang, informasi nilai ujian menunjukkan sebagian besar siswa belum sampai pada KKM. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu adanya variasi dalam penggunaan model pembelajaran sehingga dapat mendorong siswa untuk berperan lebih dinamis dalam kelas. Model yang akan diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran berbasis isu.

Model pembelajaran ini dilaksanakan selama dua siklus, dengan lima pertemuan setiap siklusnya. Siswa kelas X DKV SMK Negeri 1 Langowan dijadikan sebagai subjek penelitian. Mengingat pengenalan ujian yang telah dilakukan di kelas.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan model pembelajaran *issue based learning* pada kelas X DKV SMK Negeri 1 Langowan dapat lebih mengembangkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Konfigurasi Visual Korespondensi. Hal ini harus terlihat dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui tes

hasil belajar pra siklus, siklus I dan siklus II. Tabel 4.4 memberikan informasi lengkap mengenai hasil belajar siswa.

Tabel 4.4 Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Hasil Ulangan Harian Siswa	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Tertinggi	80	85	90
Nilai Terendah	45	55	65
Rata-rata	60	69,78	80,43
Jumlah Siswa Tuntas	7	13	20
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	16	10	3
Persentase Ketuntasan (%)	30,43	56,52	86,95

Tabel 4.4 menunjukkan tingkat ketuntasan pembelajaran informasi siswa pada prasiklus sebesar 30,43% dengan normal 60 dan 7 siswa sudah memenuhi KKM. Pada siklus I tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai 56,52% dengan rata-rata skor 69,78 dan jumlah siswa yang memenuhi KKM sebanyak 13 orang. Sementara itu, pada siklus II tingkat ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 86,95 % dengan nilai rata-rata 80,43 maka jumlah siswa yang memenuhi KKM sebanyak 20.

Hasil belajar siswa meningkat apabila digunakan model pembelajaran berbasis masalah, kemungkinan dilihat dari persentase siswa yang tuntas pada Siklus I dan II. Tingkat ketuntasan siklus II lebih tinggi dibandingkan siklus I, hal ini dapat terjadi karena beberapa variabel. Berbagai variabel yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor dalam dan faktor luar. Faktor luar, misalnya dari faktor keluarga, faktor sekolah meliputi teknik pembelajaran, program pendidikan, hubungan guru siswa, hubungan antar siswa, disiplin sekolah, contoh dan waktu pendidikan, pedoman ilustrasi, kondisi bangunan, tugas sekolah, dan faktor lingkungan setempat. Jadi kemajuan hasil belajar informasi siswa umumnya tidak disebabkan oleh faktor wawasan atau rendahnya nilai pengetahuan.

Selama siswa mengikuti contoh pada siklus I, namun cara siswa memaknai pelaksanaan model pembelajaran berbasis isu masih kurang sehingga hasil belajar siswa pada *post-test* I kurang maksimal. Enambelas siswa pada siklus I tidak memenuhi KKM dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 55. Sementara itu pada siklus II hasil belajar informasi siswa lebih baik dimana 3 siswa belum memenuhi KKM dengan peningkatan paling banyak. skor 90 dan skor minimal 65.

Selain dari tingkat ketuntasan pembelajaran siswa yang cukup ideal pada Siklus I dan Siklus II, jika dibandingkan dengan penilaian yang melandasinya (prasiklus), maka tingkat ketuntasan pada siklus I dan II dengan menggunakan model pembelajaran berbasis isu pada setiap siklusnya menunjukkan peningkatan. peningkatan hasil belajar siswa dan sesuai dengan indikator prestasi pada ujian ini yaitu 56,52% pada siklus I dan 86,95% pada siklus II. Sejalan

dengan itu, model pembelajaran berbasis isu ini lebih mengembangkan hasil belajar siswa.

Hasil 3 siswa yang belum memenuhi KKM pada saat pra-siklus, Siklus I dan Siklus II siswa tersebut jarang mengikuti pembelajaran di sekolah, tidak mengerjakan tugas-tugas, respon siswa jika di tanya oleh guru hanya diam dan tidak menjawab, setelah guru melakukan observasi dengan bertanya kepada siswa lain mengenai dua siswa yang jarang mengikuti pelajaran didapatkan bahwa faktor lain yang mempengaruhi minat belajar siswa tersebut dan membuat hasil belajarnya rendah adalah adanya masalah dalam keluarga.

## V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di jelaskan maka dapat diambil kesimpulan yaitu, hasil belajar Desain Komunikasi Visual melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan pendekatan PTK (penelitian tindakan kelas) dengan metode siklus yang terdiri dari perencanaan, pengamatan pelaksanaan dan refleksi. Dan hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual telah diterapkannya model berbasis masalah.

Pada pretes presentase hanya mencapai (30.43%) dan pada siklus I presentase naik menjadi mencapai (56.52%) namun pada siklus II presentase naik menjadi (86.95%). Kesimpulan yang diperoleh adalah penerapan model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar desain komunikasi visual siswa kelas X SMK Negeri 1 Langowan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Saeful. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Geografi. *Jurnal Pendidikan Geografi*. 4 (3).
- Idris, S., & Amalia, L. (2020). Peningkatan Keterampilan Penggunaan Desain Grafis Coreldraw Di Kelurahan Wajo Baru Makassar. *Jurnal Ilmiah Ecosystem*, 20(1), 94- 97.
- Kambey, W. M., Santa, K., & Togas, P. V. (2021). Penerapan model pembelajaran Pembelajaran Berbasis masalah pada Mata Pelajaran Multimedia di SMK. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(2), 195-208.
- Liando, M. A. J. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Pecahan dengan Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) pada Siswa Kelas IV SD GMIM Malola. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(2), 193-204.
- Masnur Muslich. (2009). *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual Masyarakat*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Oktavia, M., Rahma, S., Akmalia, R., Teguh, A., Ramadhani, A., & Kusuma, A. (2021). Tantangan Pendidikan Di Masa Pandemi Semua Orang HarusMenjadi Guru. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(2), 122-128.
- Pondaag, R. A., Pardanus, R. H. W., & Togas, P. V. (2021). Pengaruh Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Kkpi Siswa SMK. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(3), 284-296.
- Pratasik, S. (2021). *Analisis Efektivitas Pembelajaran Daring*. Penerbit Lakeisha.
- Qomarats, I., & Eva, Y. (2020). Corporate Identity Canting Buana Kreatif: Rancangan dan Pengaplikasiannya. *Artchive: Indonesia Journal of Visual Art and Design*, 1(2), 72-82.
- Rahayu, E., & Fahmi, S. (2018). Efektifitas penggunaan model berbasis masalah (PBL) dan Inkuiri SMPN 1 Kasian. *JURING (Journal Pendidikan Khusus)*, 1(2), 78-90.
- Ramawati, Yunus, S. R., & Insani, A. (2017). Pengaruh Model PBL (Berbasis masalah) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik. *Jurnal Sainsmart*, 1-14.
- Rusmono. 2017. *Strategi Pembelajaran dengan Berbasis masalah Itu Perlu: Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sa'dun Akbar.(2010). *Penelitian Tindakan Kelas Filosofi, Metodologi dan Implementasi*. Yogyakarta: Cipta Media Aksara.
- Somnaikubun, D., Paat, W. R. L., & Palilingan, V. R. (2022). Penerapan model pembelajaran Berbasis masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Simulasi dan Komunikasi Digital Siswa SMK. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(2), 295-307.
- Sumandya, I. W. & Widana, I. W. (2019). Pengembangan Skenario Pembelajaran Matematika Berbasis Vokasional Untuk Siswa Kelas XI SMK. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 10(2), 244-253, DOI: <https://doi.org/10.26877/aks.v10i2.4704>.
- Syahputra, E. (2020). *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar* (D. Vonny Kirana (ed.); 1st ed.). Haura Publishing.