Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Desain Grafis Percetakan Kelas XI di SMKN 1 Rao Selatan

Siska Yuningsih¹, Khairuddin², Supriadi³, Hari Antoni Musril⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

e-mail:siskayuni42@gmail.com¹, khairuddin@iainbukittinggi.ac.id²,
supriadi@iainbukittinggi.ac.id³, hariantonimusril@uinbukittinggi.ac.id⁴

Abstrak

Proses mengajar tidak hanya sekedar menyampaikan materi ajar ataupun menerima materi ajar namun perlu adanya konsep yang jelas dalam pelaksanaan proses belajar mengajar agar berjalan efektif dan efisien sehingga memicu siswa yang aktif dalam belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Desain Grafis Percetakan Kelas XI di SMKN 1 Rao Selatan. Populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 40 orang. Responden dalam penelitian ini yaitu kelas XI MM 1 dan XI MM 2. Teknik dalam pengambilan sampel adalah *purposive sampling* yang berarti sampel yang diambil telah memenuhi kriteria. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen, jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, dan dengan desain penelitian tipe “ *Posttest-only Control Grup Design*” . Berdasarkan hasil penelitian diperoleh perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan. Hal tersebut terlihat dari hasil *posttest* kedua kelas. Dari hasil tes tersebut tergambar perbedaan rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* sangat tinggi dibanding dengan nilai siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* pada kelas kontrol.

Kata Kunci : *Model Pembelajaran, Project Based Learning, Desain Grafis Percetakan* .

Abstract

The teaching process is not just conveying teaching material or receiving teaching material but there needs to be a clear concept in the implementation of the teaching and learning process so that it runs effectively and efficiently so that it triggers students to be active in learning. The purpose of this study was to determine the effect of the Project Based Learning Learning Model on Student Learning Outcomes in Class XI Printing Graphic Design Learning at SMKN 1 Rao Selatan. The population in this study were 40 people. Respondents in this

study were class XI MM 1 and XI MM 2. The sampling technique was purposive sampling, which means that the samples taken met the criteria. The research method used is experimental, the type of research used is quantitative, and with a research design of the type "Posttest-only Control Group Design". Based on the research results, it was found that there were significant differences in student learning outcomes between the application of the Project Based Learning learning model and conventional learning models in the subject of Printing Graphic Design. This can be seen from the posttest results of both classes. From the test results, it is illustrated that the average difference in the learning outcomes of students in the experimental class and the control class is illustrated. By implementing the Project Based Learning learning model it is very high compared to the scores of students who do not use the Project Based Learning learning model in the control class.

Keywords: *Learning Model, Project Based Learning, Printing Graphic Design.*

PENDAHULUAN

Kemajuan pesat dalam teknologi memberikan perubahan dalam dunia pendidikan baik dalam segi komunikasi, sistem informasi dan lain-lain. Abad 21, dianggap sebagai era transformasi dan reformasi perubahan untuk meningkatkan pengetahuan. Pendidikan sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan kemajuan teknologi guna memajukan penerus bangsa(Nofri Hendri 2017). Pemanfaatan teknologi yang ada saat sekarang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan lebih berkembang lagi, sehingga lebih bersemangat dalam menuntut ilmu(Qalbi and Derta 2020). Kurikulum merdeka atau merdeka belajar merupakan kebijakan baru dalam dunia pendidikan di Indonesia. Merdeka belajar adalah kurikulum yang mendekatkan pendidikan dengan dunia nyata, yaitu dengan mengaitkan sistem pendidikan dengan kebutuhan dunia nyata atau dunia profesional tempat berkarya. Inti dari merdeka belajar adalah kemerdekaan berfikir bagi guru dan siswa agar secara leluasa dan menyenangkan mengeksplorasi pengetahuan, sikap dan keterampilan dari lingkungan(Fitra SoniaMaifa 2022). Merdeka belajar diharapkan bertujuan membentuk pendidikan yang berkarakter yang ditanam dalam siswa(Dian Kus Pratiwi dkk 2022).

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena setiap manusia yang hidup pasti membutuhkan pendidikan, tapi berakhlak mulia merupakan salah satu profil yang diharapkan sebagai hasil dari berfungsinya pendidikan nasional dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan sekaligus bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa(Khairuddin 2016). Proses mengajar tidak hanya sekedar menyampaikan materi ajar ataupun menerima materi ajar namun perlu adanya konsep yang jelas dalam pelaksanaan proses belajar mengajar agar berjalan efektif dan efisien sehingga memicu siswa yang aktif dalam belajar. Guru berperan sebagai pengajar, motivator, evaluator, pembimbing dan pembaru sehingga dituntut dapat menguasai kelas saat proses belajar mengajar berlangsung(Ramadani and Efriyanti 2022). Oleh sebab itu diperlukan juga pemilihan model pembelajaran yang tepat dan efektif untuk dapat mengembangkan keterampilan berfikir kreatif siswa. Model pembelajaran mengarah pada desain

pembelajaran untuk membantu siswa sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan model pembelajaran guru dapat membantu siswa memperoleh informasi, ide keterampilan, cara berfikir dan mengeksperesikan ide diri sendiri.

Model pembelajaran *Project Based Learning* dipadang sebagai salah satu pendekatan penciptaan lingkungan belajar yang dapat mendorong siswa mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan secara personal. Perkembangan teknologi komunikasi dan visualisasi gambar menuntut pekerjaan grafis menggunakan media yang beragam. Media pembelajaran merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk belajar(M. Ikhbal 2020). Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah pembelajaran yang berfokus pada aktivitas siswa untuk dapat memahami suatu konsep dan prinsip dengan melakukan penelitian yang mendalam tentang suatu masalah dan mencari solusi yang relevan dan siswa belajar secara mandiri serta hasil dari pembelajaran ini adalah keterampilan siswa(Enggar Desnylasari dkk 2016). Adapun informasi yang penulis peroleh dari dengan guru mata pelajaran Desain Grafis Percetakan Ibuk Dewi Sismira Yumiarti, S.Pd.M.PdT pada tanggal 10 Oktober 2022 beliau mengatakan bahwa sarana pembelajaran kurang memenuhi kebutuhan belajar siswa terutama kejuruan Multimedia dimana spesifikasi perangkat komputer yang ada masih rendah dan bahkan ada beberapa komputer yang tidak bisa digunakan sehingga mengakibatkan terbatasnya proses pembelajaran hal ini tentunya menghambat pemahaman dan keterampilan belajar siswa pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan. Kemudian proses pembelajaran yang terapkan masih memustkan perhatian pada siswa dimana guru yang berperan aktif saat pembelajaran berlangsung dan siswa hanya mengikuti instruksi yang disampaikan guru karena rendahnya aktivitas guru dalam memotivasi siswa selama proses pembelajaran, sehingga berdampak kepada hasil belajar siswa yang cenderung sedikit menurun dari target yang ingin dicapai. Berdasarkan uraian di atas maka guru perlu menggunakan model pembelajaran untuk mendorong minat belajar siswa, supaya siswa dapat lebih bersemangat dan aktif saat belajar dengan begitu hasil belajar siswa diharapkan lebih meningkat. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis bermsud untuk melakkukan lebih lanjut dan menuangkan dalam bentuk skripsi dengan judul “ **Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Desain Grafis Percetakan Kelas XI Di SMKN 1 Rao Selatan**” .

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen yaitu penelitian dimana suatu tindakan atau perlakuan digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap orang lain dalam kondisi terkendali sedangkan untuk desain penelitian menggunakan Posttest-only Control Group Design. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, dengan melihat perbedaan Posttest kelas eksperimen dan Posttest kelas kontrol. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek, yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya(Sugiyono

2016). Populasi dalam penelitian ini adalah 40 orang. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut(Sugiyono 2016). Responden dalam penelitian ini adalah kelas XI Multimedia 1 dan XI Multimedia 2. Kelas eksperimen (Multimedia 2) dengan jumlah 20 siswa diberikan perlakuan model pembelajaran Project Based Learning sedangkan kelas kontrol (Multimedia 1) dengan jumlah siswa Model pembelajaran konvensional diberikan kepada 20 siswa. Teknik pengambilan sampel adalah purposive sampling, artinya sampel yang diambil memenuhi kriteria.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil Posttest hasil belajar siswa kelas XI Percetakan Desain Grafis, dengan menerapkan model pembelajaran Project Based Learning pada kelas eksperimen dan menerapkan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, diperoleh hasil belajar yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian. Hasil belajar merupakan indikator dari perubahan yang terjadi pada individu setelah mengalami proses belajar mengajar, dimana untuk mengungkapkannya menggunakan suatu alat penilaian yang disusun oleh guru, seperti tes evaluasi. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami dan mengerti pelajaran yang diberikan(Tika Syafya Ananda, Supriadi, Iswantir 2020). Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen penelitian. Pada penelitian ini digunakan soal tes berupa tujuan materi pembelajaran Desain Grafis Printing yang diajarkan kepada siswa kelas XI SMKN 1 Rao Selatan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah Posttest yang diperoleh dengan menghitung rata-rata, standar deviasi dan varians siswa kelas XI multimedia yang mengambil mata pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMKN 1 Rao Selatan. Hasil perhitungan rata-rata, standar deviasi dan variansi uji akhir kedua kelas sampel dapat diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 1 Perhitungan Rata-rata, Standar Deviasi dan Varian Tes

No	Kelompok sampel	Mean	Std.deviasi	Varians
1	Eksperimen	84.80	8.66	75.11
2	Kontrol	75.20	8.85	78.48

Berdasarkan tabel diatas diperoleh Standar Deviasi kelas eksperimen yaitu 8.66 dengan rata-rata nilai siswa 84.80, sedangkan pada kelas kontrol Standar Deviasinya yaitu 8.85 dengan rata-rata nilai siswa yaitu 75.20

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan: Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas XI Desain Grafis Percetakan di SMKN 1 Rao Selatan dengan menerapkan model Project Based Learning sangat signifikan dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen yang lebih tinggi dari kelas kontrol. Hipotesis nol (H0) yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh model pembelajaran Project Based Learning terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Desain Grafis Cetak, yang berarti H0 ditolak. Sedangkan

hipotesis alternatif (Ha) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Project Based Learning terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Desain Grafis Cetak. Penggunaan model pembelajaran Project Based Learning dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia yang mempelajari Desain Grafis Percetakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dian Kus Pratiwi dkk. 2022. "Refleksi Pembelajaran Inovatif, Vol. 4, No. 1, 2022 <http://jurnal.uii.ac.id/RPI>." 4(1): 485–506.
- Enggar Desnylasari dkk. 2016. "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Dan Problem Based Learning Pada Materi Termokimia Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kuranganyer T.P 2015/2016." 5(1): 136.
- Fitra SoniaMaifa. 2022. "Adaptasi Semangat Merdeka Belajar Dengan Penerapan Model." 1(2): 38–46.
- Khairuddin, K. 2016. "Meningkatkan Kompetensi Akhlak Siswa Melalui Proses Pembelajaran." *Journal Educative: Journal of ...* 1(2): 121–34. <http://ejournal.iainbukittinggi.ac.id/index.php/educative/article/view/159>.
- M. Ikhbal, Hari Antoni Musril. 2020. "Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android." *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management* 5(1): 15–24.
- Nofri Hendri, Novrianti. 2017. "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE 7.0 PADA MATA KULIAH DASAR-DASAR KOMPUTER." 121 2(2).
- Qalbi, Rizky Wahyuni, and Sarwo Derta. 2020. "Perancangan Aplikasi Monitoring Ibadah Harian Siswa Berbasis Android Di SMAN 2 Tilatang Kamang." *Informatik: Jurnal Ilmu Komputer* 16(3): 1–12.
- Ramadani, R, and L Efriyanti. 2022. "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fikih Untuk Kelas Xi Ips Di Man 1 Pasaman." *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin ...* 2(1): 106–15. <https://journal.ikopin.ac.id/index.php/humantech/article/view/1073><https://journal.ikopin.ac.id/index.php/humantech/article/download/1073/625>.
- Sugiyono, Prof. Dr. 2016. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R & D*. Bandung: CV. ALVABETA.
- Tika Syafya Ananda, Supriadi, Iswanti, Ulva Rahmi. 2020. "PENGARUH PENGGUNAAN METODE DEMONSTRASI PADA TOPIK BAHASAN BERBASIS PSIKOMOTOR TERHADAP HASIL BELAJAR FIKIH SISWA KELAS X DI MAN 2 KOTA PAYAKUMBUH." *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan* 2(1): 87–103.