

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP
HASIL BELAJAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL KELAS X DKV SMK
NEGERI 1 TONDANO**

Sri Wahyu Widiati Makalunsenge¹, Verry Ronny Palilingan², Johan R. Batmetan³
^{1,2,3} Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Manado
e-mail: ¹21208003@unima.ac.id, ²ronnypalilingan@unima.ac.id,
³john.reimon@unima.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) terhadap hasil belajar mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual pada siswa kelas X DKV di SMK Negeri 1 Tondano. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh kurangnya keterlibatan aktif serta ketidaksesuaian metode pembelajaran dengan materi ajar. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain pretest-posttest non-equivalent control group. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model Project-Based Learning dan kelas kontrol yang menggunakan model Discovery Learning. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kedua kelas. Rata-rata nilai post-test kelas eksperimen sebesar 85,12 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 80,92. Uji-t menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,013 ($< 0,05$), yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan model Project-Based Learning terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, model pembelajaran berbasis proyek dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam mata pelajaran Desain Komunikasi Visual.

Kata Kunci: Pembelajaran berbasis project, Hasil Belajar, Desain Komunikasi Visual, Model Pembelajaran SMK.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Project-Based Learning model on the learning outcomes of the Visual Communication Design Basics subject for class X DKV students at SMK Negeri 1 Tondano. The background of this study is based on the low student learning outcomes caused by the lack of active involvement and the incompatibility of learning methods with open materials. The research method used is a quasi-experimental with a pretest-posttest non-equivalent control group design. This study involved two classes, namely the experimental class using the Project-Based Learning model and the control class using the Discovery Learning model. The results showed a significant difference between student learning outcomes in both classes. The

average post-test score of the experimental class was 85.12, higher than the control class which obtained an average of 80.92. The t-test produced a significance value of 0.013 (<0.05), which means there is a significant effect of the use of the Project-Based Learning model on student learning outcomes. Thus, the project-based learning model can be used as an alternative effective learning strategy to improve learning outcomes and student engagement in the Visual Communication Design subject.

Keywords: *Media Project-Based Learning, Learning outcomes, Visual Communication Design, Learning Models, Vocational High School.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor kunci dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan global. Dalam konteks pendidikan di Indonesia khususnya di sekolah menengah kejuruan, pendekatan pembelajaran yang efektif sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu metode yang semakin mendapatkan perhatian adalah project based learning (Pjbl), yang dianggap mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam (Hanani dkk, 2022).

Project Based Learning adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pengembangan proyek nyata yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Melalui Pjbl, siswa diharapkan dapat belajar secara aktif, berkolaborasi dengan teman-teman, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Pendekatan ini juga mendorong siswa untuk menghubungkan teori dengan praktik, sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih bermakna dan aplikatif (Mustofa dkk, 2024).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam cara siswa belajar dan guru mengajar. Di bidang Desain Komunikasi Visual (DKV), metode pembelajaran yang efektif sangat penting untuk memastikan siswa dapat memahami dan menguasai berbagai konsep serta keterampilan yang diperlukan (Rachmad dkk, 2024). Model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) merupakan pendekatan yang dapat mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan kolaboratif melalui pengalaman nyata.

Namun, di SMK Negeri 1 Tondano, khususnya pada kelas X DKV, hasil belajar siswa masih menunjukkan angka yang kurang memuaskan. Observasi awal menunjukkan bahwa hasil belajar DKV siswa kelas X masih belum optimal, terbukti dengan banyaknya siswa yang memperoleh nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) tidak lebih dari 50%. Hasil observasi menunjukkan model pembelajaran yang diterapkan kepada siswa belum sesuai dengan materi yang diajarkan. Karena pada saat proses belajar mengajar model yang diterapkan pendidik belum ada umpan balik antara pendidik dan siswa. yang berdampak pada kualitas karya dan pemahaman mereka. Metode pembelajaran yang konvensional cenderung berfokus pada ceramah, sehingga tidak mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa dan kurang mendorong

keaktivitas. Untuk mengatasi hal tersebut, maka dibutuhkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman serta keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang mampu mengatasi masalah ini adalah model *Project Based Learning* (PjBL). Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Siswa Kelas X DKV SMK Negeri 1 Tondano”

KAJIAN PUSTAKA

Hasil Belajar Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar. Menurut Bloom, hasil belajar mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Dalam konteks mata pelajaran *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual* (DKV), hasil belajar tidak hanya dilihat dari pemahaman konsep secara teoritis, tetapi juga dari kemampuan siswa dalam menerapkan prinsip desain, berkreasi secara visual, dan menyampaikan pesan melalui media grafis (Sorongan dkk, 2023).

Mata pelajaran DKV merupakan bagian dari kurikulum keahlian Desain Komunikasi Visual di SMK yang bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan dasar mengenai elemen desain, prinsip tata letak, tipografi, warna, serta teknik komunikasi visual lainnya. Hasil belajar dalam mata pelajaran berbasis keterampilan seperti DKV sangat dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang digunakan, karena siswa tidak hanya dituntut memahami materi secara teoritis, tetapi juga mengembangkan kreativitas dan kemampuan problem-solving secara praktis (Adawiyah, 2025).

Lebih lanjut, pembelajaran DKV memerlukan metode yang mampu mengintegrasikan aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara seimbang. Oleh karena itu, model pembelajaran seperti *Project-Based Learning* dinilai sesuai karena memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam pembuatan proyek yang relevan dengan dunia industri kreatif. Melalui proyek, siswa dapat mengembangkan ide, bekerja dalam tim, menyelesaikan masalah, serta menghasilkan produk visual yang mencerminkan kompetensi yang diharapkan (Sutrisno & Syukur, 2023).

Dengan demikian, hasil belajar DKV dapat ditingkatkan secara optimal jika pendekatan pembelajarannya mampu merangsang keterlibatan aktif siswa dan memberi ruang untuk eksplorasi serta penerapan konsep dalam situasi nyata. Oleh sebab itu, model pembelajaran yang kontekstual dan berorientasi pada praktik seperti *Project-Based Learning* sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran DKV di SMK.

Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Model pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning* atau PjBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan melibatkan mereka secara aktif dalam merancang, mengelola, dan menyelesaikan proyek yang

berkaitan dengan dunia nyata. Pembelajaran ini menekankan pada proses investigasi mendalam terhadap suatu permasalahan atau tantangan yang autentik, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (Wotulo dkk, 2025).

Project-Based Learning merupakan metode yang menggunakan proyek sebagai media utama dalam proses belajar. Proyek dirancang sedemikian rupa untuk mendorong siswa mengajukan pertanyaan, melakukan riset, merancang solusi, dan mempresentasikan hasil kerja mereka dalam bentuk produk nyata. Proses ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk tidak hanya memahami materi pelajaran secara teoritis, tetapi juga mengaplikasikannya dalam konteks yang bermakna (Nurhamidah & Nurachadijat, 2023).

Model PjBL biasanya mengikuti beberapa tahapan, antara lain: (1) menentukan pertanyaan mendasar atau masalah, (2) merancang perencanaan proyek, (3) menyusun jadwal, (4) memantau kemajuan proyek, (5) menguji hasil proyek, dan (6) mengevaluasi pengalaman pembelajaran. Melalui tahapan ini, siswa tidak hanya terlibat dalam pencapaian tujuan akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan abad 21 yang dibutuhkan dalam dunia kerja dan kehidupan nyata (Afrina, 2015).

Dalam konteks pembelajaran keterampilan seperti *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual*, PjBL sangat relevan karena mampu menstimulus siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif. Melalui proyek desain yang mereka kerjakan, siswa dapat mengembangkan portofolio, memahami alur kerja desain, berlatih kerja tim, serta membangun tanggung jawab atas hasil kerja mereka sendiri. Dengan demikian, model pembelajaran berbasis proyek bukan hanya efektif untuk meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membekali siswa dengan pengalaman belajar yang kontekstual dan aplikatif, sesuai dengan kebutuhan di bidang keahlian mereka (Judijanto dkk, 2025).

Model Pembelajaran Discovery Learning

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 dulang-ulang. Langkah-langkah Model Discovery Learning (Nuryakin, 2025):

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.

METODE PENELITIAN

Metode dan Waktu Penelitian

Studi ini dilakukan dengan siswa yang berada di kelas X SMK Negeri 1 Tondano. Studi ini dilakukan selama dua bulan dari Maret 2025 hingga Mei 2025, selama semester genap tahun ajaran 2024–2025.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu, yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang dilakukan secara sistematis, objektif, dan terkontrol untuk memprediksi kejadian.

Populasi dan Sampel

Karena populasi penelitian ini sangat luas dan peneliti tidak memiliki banyak waktu, tenaga, atau dana untuk dihabiskan, sampel dipilih dari populasi sebagai bagian dari populasi yang memiliki karakteristik serupa. Untuk penelitian ini, metode sampling purposive digunakan; metode ini memilih sampel berdasarkan faktor-faktor tertentu, seperti kesamaan jumlah siswa dan aktivitas mereka. Dalam penelitian ini, 25 siswa kelas X DKV-A dan 25 siswa kelas X DKV-B digunakan. Kelas X DKV-A bertindak sebagai kelas eksperimen dan kelas X DKV-B bertindak sebagai kelas kontrol.

Teknik Pengumpulan Data

1. Lembar Tes
2. Dokumentasi

Teknik Analisis Data

Setelah eksperimen, dilakukan tes dan tabulasi data, kemudian analisis data dilakukan dengan cara:

1. Deskripsi Data
2. Pengujian Persyaratan Analisis
3. Pengujian Normalitas
4. Pengujian Homogenitas
5. Pengujian Hipotesis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas Data kelas Eksperimen
Data "Penggunaan model pembelajaran berbasis proyek" berdistribusi normal berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov dengan nilai 0,157 dan signifikansi $> 0,05$.
2. Uji Normalitas Data Kelas Kontrol

Data "Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning" berdistribusi normal (nilai Kolmogorov-Smirnov 0,054 signifikansi > 0,05).

3. Pengujian Homogenitas

Tabel 1. Uji Homogenitas Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Post-Test Kelas Eksperimen dan Kontrol	Based on Mean	0,171	1	48	0,681

Berdasarkan tabel 1, *Test Of Homogeneity Of Variance* dapat diketahui bahwa nilai signifikan based on mean adalah 0.681 yang merupakan lebih besar dari 0.05 sehingga dapat disimpulkan maka varians kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama atau homogen.

4. Pengujian Hipotesis

Tabel 2. Uji hipotesis

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Kelas_Eksperimen	25	85.12	5.548	1.110
	Kelas_Kontrol	25	80.92	5.979	1.196

Berdasarkan Tabel 2 uji hipotesis yang disajikan pada tabel diatas dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan rata-rata (Mean) antara kelompok eksperimen dan kelompok control. Kelas Eksperimen (N=25) memperoleh rata-rata (Mean) nilai siswa sebesar 85,12 dengan standar deviasi 5,548 sedangkan kelompok control (N=25) memperoleh rata-rata lebih rendah yaitu 80,92 dengan standar deviasi 5,979.

Pembahasan

Hasil analisis data menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek juga dikenal sebagai pembelajaran berbasis proyek, meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar Desain Komunikasi Visual. Hal ini dibuktikan dengan hasil post-test rata-rata kelas eksperimen sebesar 85,12, yang lebih tinggi dari hasil kelas kontrol sebesar 80,92. Ada perbedaan statistik yang signifikan antara kedua kelompok dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,013 (< 0,05).

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa model Project-Based Learning mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan kolaboratif. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses merancang dan menghasilkan produk nyata berupa poster, yang memadukan keterampilan kognitif dan psikomotorik. Keterlibatan siswa dalam setiap tahap proyek dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi yang mendorong pemahaman konsep yang lebih mendalam dan meningkatkan motivasi belajar.

Hasil ini juga sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Guo et al. (2020), yang menyatakan bahwa PjBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama tim, serta kreativitas siswa. Dengan kata lain, penerapan model pembelajaran berbasis proyek tidak hanya berdampak pada peningkatan nilai akademik, tetapi juga mendukung pengembangan kompetensi abad 21 yang sangat dibutuhkan di dunia kerja, khususnya di bidang desain komunikasi visual. Oleh karena itu, penerapan model ini sangat direkomendasikan dalam pembelajaran kejuruan berbasis praktik seperti di SMK.

KESIMPULAN

Di SMK Negeri 1 Tondano, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual di kelas X DKV sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran berbasis proyek. Ini ditunjukkan oleh perbedaan nilai post-test rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol; kelas eksperimen memiliki nilai yang lebih tinggi. Terbukti bahwa model PjBL dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa, keterampilan praktik mereka, dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Model ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan membuat karya nyata yang berkaitan dengan pelajaran melalui pendekatan yang kontekstual dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis proyek adalah alternatif yang layak untuk digunakan, terutama dalam bidang kejuruan yang menuntut penguasaan teori dan praktik yang seimbang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, D. S. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Desain Brief Kelas XI DKV Di SMKN 1 Lamongan. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 14(9).
- Afriana, J. (2015). Project based learning (PjBL). *Makalah untuk Tugas Mata Kuliah Pembelajaran IPA Terpadu. Program Studi Pendidikan IPA Sekolah Pascasarjana. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.*
- Hanim, N., Maison, M., & Kurniawan, D. A. (2022). Pengaruh model pembelajaran project based learning (pjbl) berbasis stem terhadap keterampilan proses sains siswa fisika. *Prosiding Amal Insani Foundation*, 1, 152-157.
- Judijanto, L., Patalatu, J. S., Haryono, P., Warikar, A., Sauri, M. S., Septikasari, D., ... & Kalip, K. (2025). *Pendidikan Dasar: Metode Pengajaran Kreatif*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Mustofa, K., Wijaya, I., & Radyuli, P. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Informatika Kelas X Perhotelan SMK Negeri 9 Padang Tahun Ajaran 2023/2024. *Journal of Exploratory Dynamic Problems*, 1(4), 23-31.
- Nurhamidah, S., & Nurachadijat, K. (2023). Project based learning dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 3(2), 42-50.
- Nuryakin, M. P. (2025). *Model Pembelajaran Discovery Learning dan Penerapannya*.

TATA AKBAR.

- Rachmad, Y. E., Wardani, K. K., Andhini, G. K., & Basiroen, V. J. (2024). *Buku Ajar Manajemen Desain Komunikasi Visual (DKV)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sorongan, I. R., Kilis, B. M. H., & Waworuntu, J. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X DKV SMK 2 Manado. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 3(3), 345-355.
- Sutrisno, A. B., & Syukur, S. W. (2023). Desain Pedagogis Pembajaran Project Based Learning (PBL) dalam Pendidikan Seni STEAM. *Jurnal Pelita*, 3(2), 130-143.
- Wotulo, J. J., Manggopa, H. K., & Kaparang, D. R. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Informatika Siswa SMK N 1 Bitung. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(4), 783-792.