

Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar Desain Komunikasi Visual Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Tondano

Agdlensi Momongan¹, Verry Ronny Palilingan², James R. Sumayku³

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

Correspondent Author :

aglen.momongan@gmail.com

Abstract — This study aims to determine the effect of Project-Based Learning Models (PJBL) in improving the learning outcomes of visual communication design (DKV) of class X students of SMK Negeri 3 Tondano. The research method that will be used by the researcher is classroom action research (PTK). Data collection techniques use 3 types of stages, namely: observation, interviews and tests. Data analysis techniques aim to obtain evidence of certainty whether there is an increase and or change as expected. The study was conducted in class X DKV SMK Negeri 3 Tondano in the Basic subject of Visual Communication Design by implementing a project-based learning model and with the aim of improving student learning outcomes. The study was carried out in two cycles, namely cycle 1 and cycle 2 for the application of the project-based learning model arranged based on the steps of the project-based learning model. The minimum success/completeness criteria (KKM) at SMK N 3 Tondano in the Visual Communication Design subject for class X is a score of ≥ 75 is declared complete or successful, while a score of ≤ 75 is declared incomplete and the results obtained from this study are, in cycle I with the application of the Project Based Learning learning model, the learning outcomes of students who completed were 11 students with a completion percentage of 44%, while those who had not completed were 14 students with a percentage of 56% and in cycle II there was an increase, namely 20 students who completed with a completion percentage of 80%, while those who had not completed were 5 people with a percentage of 20%. So it is concluded that through the application of the Project Based Learning learning model, it can improve the learning outcomes of Basic Visual Communication Design of class X DKV students at SMK Negeri 3 Tondano.

Keyword — PJBL, Learning Outcomes, Visual Communication Design.

Abstrak — Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis proyek (PJBL) dalam meningkatkan hasil belajar desain komunikasi visual (DKV) siswa kelas X SMK Negeri 3 Tondano. Metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data menggunakan 3 jenis tahapan yaitu: observasi, wawancara dan test, Teknik analisis data bertujuan untuk memperoleh bukti kepastian apakah terjadi peningkatan dan atau perubahan sebagaimana yang diharapkan. Penelitian dilaksanakan di kelas X DKV SMK Negeri 3 Tondano pada mata pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, Penelitian ditempuh dalam dua siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2 untuk Penerapan model pembelajaran berbasis proyek disusun berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek. Kriteria keberhasilan/ketuntasan minimal (KKM) di SMK N 3

Tondano pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual untuk kelas X adalah Skor nilai ≥ 75 dinyatakan tuntas atau berhasil sedangkan Skor nilai ≤ 75 dinyatakan belum tuntas dan Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu, pada siklus I dengan penerapan model pembelajaran Project Based Learning diperoleh hasil belajar siswa yang tuntas ada 11 siswa dengan presentase ketuntasan 44%, sedangkan yang belum tuntas ada 14 siswa dengan presentase 56% dan pada siklus II terjadi peningkatan yakni 20 siswa yang tuntas dengan presentase ketuntasan 80%, sedangkan yang belum tuntas ada 5 orang dengan presentase 20%. Maka disimpulkan melalui penerapan model pembelajaran Project Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar Dasar Desain Komunikasi Visual siswa kelas X DKV SMK Negeri 3 Tondano.

Kata kunci — PJBL, Hasil Belajar, Desain Komunikasi Visual.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran krusial dalam kehidupan masyarakat, karena merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas hidup dan mengangkat martabat suatu bangsa. Saat ini, pemerintah sangat memperhatikan berbagai aspek pendidikan dengan melakukan upaya untuk meningkatkan serta memperbaiki kualitas pendidikan nasional.

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan pada era globalisasi terjadi dengan sangat pesat. Setiap orang dituntut untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan yang tinggi agar dapat bersaing. Oleh karena itu, pendidikan menjadi sangat penting dalam membantu individu memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menjadi cerdas dan terampil.

Pembelajaran di SMK yang berfokus pada teknologi dan industri bertujuan untuk meningkatkan potensi akademik dan karakter siswa, menguasai kompetensi yang ditetapkan, serta menanamkan sikap dan nilai profesional agar dapat menjadi tenaga kerja berkualitas tinggi yang sesuai dengan kebutuhan pasar dan kemajuan teknologi.

SMK NEGERI 3 TONDANO merupakan sekolah menengah kejuruan di Tondano, Minahasa, Sulawesi Utara. Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran di sekolah ini menuntut siswa aktif dalam belajar, mengembangkan kemampuan berpikir dan berkreasi. Namun, masih terdapat kendala seperti rendahnya pemahaman siswa terhadap materi Desain Komunikasi Visual, kurangnya keterampilan dalam mengoperasikan kamera serta teknik pengambilan gambar, dan siswa yang cenderung pasif saat proses belajar. Sebagian

siswa juga merasa bosan dan tidak merespons materi, serta memperoleh nilai di bawah standar ketuntasan. Penggunaan metode ceramah serta kurangnya praktik membuat materi sulit dipahami, menyebabkan siswa mudah bosan.

Model pembelajaran berbasis proyek dipilih karena memungkinkan siswa bekerja lebih mandiri, mengembangkan pembelajaran secara realistis, dan menghasilkan produk. Model ini memberi siswa tugas berbasis masalah yang menantang mereka untuk memecahkan masalah, membuat keputusan, melakukan investigasi, dan refleksi, dengan guru berperan sebagai fasilitator. Pembelajaran berbasis proyek fokus pada pertanyaan-pertanyaan yang mendorong siswa untuk menerapkan konsep dan prinsip melalui pengalaman langsung. Diharapkan model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan melatih mereka untuk membangun pengetahuan melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran yang kompleks.

Dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek ini, siswa diharapkan dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan mampu mengembangkan kemampuan teknik pengambilan gambar yang baik dan benar, memahami komposisi foto, angle dan teknik foto lainnya. Dengan demikian, pembelajaran akan lebih bermakna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang di atas, perlu untuk mengetahui “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Desain Komunikasi Visual Siswa Kelas X SMK Negeri 3 Tondano”.

II. KAJIAN TEORI

A. Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris "Classroom Action Research". PTK adalah jenis penelitian yang dilakukan di dalam kelas, guru atau peneliti melakukan evaluasi terhadap pengaruh dari tindakan tertentu terhadap subjek penelitian. Konsep ini diperkenalkan pertama kali oleh Kurt Lewin pada tahun 1946 dan kemudian diperluas oleh para ahli seperti Stephen Kemmis, Robin McTaggart, John Elliot, dan Dave Ebbutt. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, konsep Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terus mengalami perkembangan, dan banyak peneliti serta penulis yang menjelaskan konsep ini untuk mendukung penerapannya dalam proses pembelajaran.

Menurut Kunandar (2010: 46), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) didefinisikan sebagai kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri. Kegiatan ini meliputi perancangan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi tindakan yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif dalam beberapa siklus, dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang muncul di dalam kelas dan

memberikan solusi atas masalah tersebut. Hopkins mendefinisikan PTK sebagai penelitian yang menggabungkan prosedur penelitian dengan tindakan nyata, di mana individu mencoba memahami situasi sambil melakukan perbaikan dan perubahan. Joni dan Tisno menjelaskan bahwa PTK adalah kajian reflektif yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kualitas tindakan yang dilakukannya dan memperbaiki kondisi pembelajaran. Suyanto menyebut PTK sebagai penelitian praktis yang bertujuan memperbaiki proses pembelajaran di kelas dengan mencari solusi atas masalah-masalah nyata yang dihadapi oleh guru. Sedangkan menurut Rochiati, PTK adalah upaya sekelompok guru untuk mengelola kondisi pembelajaran mereka dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Penelitian tindakan merupakan suatu bentuk penyelidikan yang dilakukan melalui refleksi diri oleh individu yang terlibat langsung dalam situasi yang diteliti, seperti guru, siswa, atau kepala sekolah. Penelitian ini dilakukan dalam konteks sosial, termasuk dalam lingkungan pendidikan. Tujuan utama dari penelitian tindakan adalah memperbaiki praktik, landasan pemikiran, serta meningkatkan pemahaman terhadap praktik yang dilaksanakan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memperbaiki kondisi atau lembaga tempat praktik tersebut dilakukan, sehingga menghasilkan peningkatan yang lebih baik.

Penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai bentuk studi ilmiah dan terstruktur yang dilakukan oleh guru atau peneliti di dalam kelas. Tujuannya adalah untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran melalui tindakan-tindakan tertentu. Penelitian ini bersifat ilmiah, yaitu berdasarkan disiplin ilmu, serta menggunakan metode berpikir yang objektif, rasional, dan sistematis. Proses penelitian tindakan terdiri dari siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, yang berlanjut hingga penelitian dinyatakan selesai. Awalnya, penelitian tindakan diterapkan dalam berbagai bidang pekerjaan seperti pendidikan, kesehatan, dan manajemen sumber daya manusia. Dalam pendidikan, penelitian ini biasanya berfokus pada situasi di kelas, siswa, atau lingkungan sekolah. Guru atau kepala sekolah dapat melakukan penelitian langsung di tempat mereka bekerja, tanpa perlu berpindah lokasi seperti peneliti tradisional.

Menurut Sanjaya, sama seperti penelitian pada umumnya yang memiliki tujuan tertentu, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bertujuan secara praktis untuk meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran. Pelaksanaan PTK sangat dipengaruhi oleh kondisi dan situasi yang ada. Madya menambahkan bahwa PTK digunakan untuk mengembangkan keterampilan atau pendekatan baru serta mengatasi masalah melalui penerapan langsung di kelas atau lingkungan kerja. Tujuan dari penelitian tindakan kelas dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kualitas pendidikan,
- 2) Memperbaiki layanan profesional guru dalam memberikan pelayanan kepada siswa,

- 3) Mengoptimalkan praktik pembelajaran di kelas,
- 4) Mempererat komunikasi antara rekan sejawat melalui kolaborasi dalam penelitian,
- 5) Meningkatkan kemampuan guru dalam melakukan penelitian.

B. Hasil Belajar

Menurut Arikunto (2001:63), hasil belajar merupakan pencapaian seseorang setelah melalui proses belajar dan dinilai melalui evaluasi. Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar yang merupakan puncak dari pencapaian tersebut. Hasil belajar sebenarnya tersirat dalam tujuan pengajaran dan dipengaruhi oleh kemampuan siswa serta kualitas pengajaran. Pendapat ini sejalan dengan teori Bloom tentang pembelajaran di sekolah yang menyatakan bahwa ada tiga faktor utama, yaitu karakteristik individu, kualitas pengajaran, dan hasil belajar siswa.

Sudjana (2009: 22) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Sebagai objek penilaian, hasil belajar mengukur sejauh mana siswa menguasai tujuan-tujuan instruksional.

Menurut Istarani & Pulungan (2015:25), hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat dibagi menjadi dua kategori utama: faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup sikap siswa terhadap pembelajaran, motivasi yang mendorong mereka untuk belajar, serta konsentrasi saat mengikuti proses belajar. Selain itu, kemampuan siswa dalam mengolah materi pembelajaran, menyimpan hasil belajar, dan menggali kembali pengetahuan yang telah disimpan juga sangat berperan. Kemampuan berprestasi, rasa percaya diri, dan kebiasaan belajar siswa juga termasuk dalam faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar mereka. Di sisi lain, faktor eksternal mencakup peran guru sebagai pembimbing siswa, prasarana dan tujuan pembelajaran yang tersedia, kebijakan penilaian yang diterapkan, lingkungan sosial di sekitar siswa, serta kurikulum yang digunakan di sekolah. Semua faktor ini saling berkaitan dan berkontribusi terhadap keberhasilan dalam belajar.

C. Model Pembelajaran

Pembelajaran berbasis proyek atau Project based learning, merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar. Ada beberapa pengertian mengenai pembelajaran berbasis proyek:

Priansa (2015:167) menyatakan bahwa "Pembelajaran berbasis proyek, atau yang dikenal dengan istilah project based learning, adalah upaya untuk mengalihkan fokus pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa." Model pembelajaran ini memanfaatkan proyek atau kegiatan sebagai media. Abidin (2014:167) juga mendefinisikan "Project Based Learning sebagai model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran melalui

kegiatan penelitian untuk menyelesaikan suatu proyek tertentu."

Model pembelajaran berbasis proyek, atau project based learning, memiliki kemiripan dengan pembelajaran berbasis masalah karena keduanya dimulai dari masalah yang diidentifikasi, serta melibatkan kegiatan belajar yang bersifat kolaboratif dan kelompok yang mendorong keaktifan siswa. Namun, perbedaannya terletak pada fokusnya; pada pembelajaran berbasis masalah, siswa perlu merumuskan masalah, mengumpulkan data, dan melakukan analisis, sedangkan dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa lebih didorong untuk merancang atau mendesain proyek yang mencakup: merumuskan tugas, merancang, menghitung, melaksanakan pekerjaan, dan mengevaluasi hasil.

Menurut Wena (2012: 145), karakteristik pembelajaran berbasis proyek meliputi:

- 1) Pembelajar menyusun kerangka kerja dan membuat keputusan.
 - 2) Terdapat masalah dan solusi yang belum ditetapkan sebelumnya.
 - 3) Pembelajar merencanakan proses untuk mencapai hasil yang diinginkan.
 - 4) Pembelajar memiliki tanggung jawab dalam mengelola informasi yang diperoleh.
 - 5) Terdapat evaluasi yang dilakukan secara berkelanjutan.
 - 6) Pembelajar secara rutin meninjau hasil kerjanya.
 - 7) Hasil akhir berupa produk yang akan diuji kualitasnya.
- Pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek di kelas tidak hanya berfokus pada pengetahuan siswa mengenai tahapan ilmiah, tetapi juga meminta siswa untuk merencanakan, merancang, melaksanakan, dan melaporkan hasilnya (Tinenti, 2018:5). Dengan demikian, ciri-ciri model pembelajaran berbasis proyek dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Proses dimulai dengan siswa membuat rencana, di mana siswa diharapkan untuk mengambil keputusan dan menyusun kerangka kerja untuk mengatasi masalah yang sebelumnya belum terpecahkan.
 - 2) Perencanaan dilakukan oleh siswa, di mana mereka merancang langkah-langkah untuk mencapai hasil yang dapat dipertanggungjawabkan.
 - 3) Siswa melaksanakan penyelidikan. Pada tahap ini, yang dilakukan oleh siswa meliputi: a) Menjalankan penyelidikan sesuai dengan proses yang telah dirancang, b) Melakukan evaluasi dan c) Merefleksikan kembali apa yang telah dikerjakan.
 - 4) Siswa melaporkan hasilnya, di mana mereka menyampaikan laporan tugas secara lisan atau tulisan.
- Menurut Wena (2011:108-117), "untuk memastikan keberhasilan proses kegiatan pembelajaran dalam pembelajaran berbasis proyek, terdapat beberapa langkah yang perlu diambil." Strategi dalam pembelajaran berbasis proyek mencakup:

- 1) Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan aspek penting dalam setiap proses pembelajaran. Tahap ini berpengaruh besar terhadap kualitas hasil belajar yang akan dicapai. Dalam konteks pembelajaran berbasis proyek, perencanaan perlu dilakukan secara sistematis agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Langkah-langkah dalam perencanaan tersebut meliputi:

- a) Menyusun tujuan pembelajaran atau proyek.
- b) Mengamati karakteristik peserta didik.
- c) Menentukan strategi pembelajaran.
- d) Merancang lembar kerja (job sheet).
- e) Menetapkan sumber belajar.
- f) Membuat alat evaluasi.

2) Pelaksanaan

Untuk memastikan bahwa pembelajaran berbasis proyek ini berjalan efektif, langkah-langkah berikut perlu diikuti:

- a) **Persiapan Bahan Ajar**
Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, guru harus memilih bahan ajar yang sesuai dengan topik yang akan diajarkan.
- b) **Menjelaskan Proyek**
Menyampaikan kepada siswa apa yang harus mereka lakukan dalam proyek tersebut.
- c) **Pembagian Kelompok**
Kelompok-kelompok dibentuk berdasarkan kemampuan siswa dan disebar secara seimbang.

3) Evaluasi

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai hasil dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek yang direkomendasikan oleh The George Lucas Educational Foundation dalam Priansa (2016:176-177) dimulai dengan pertanyaan esensial yang dapat menggali pengetahuan awal siswa dan memberikan tugas dalam suatu aktivitas. Selanjutnya, guru dan siswa bekerja sama merencanakan proyek serta menetapkan aturan pelaksanaannya. Setelah itu, mereka berkolaborasi untuk menyusun jadwal penyelesaian proyek. Dalam proses ini, guru memantau siswa dan memberikan dukungan dalam pengembangan proyek, di mana tanggung jawab guru adalah mengawasi kegiatan siswa. Penilaian hasil dilakukan untuk mengukur pencapaian standar dan tujuan pembelajaran. Di akhir proses pembelajaran, guru dan siswa melakukan evaluasi secara individu maupun kelompok, di mana siswa menyampaikan dan mengembangkan hasil diskusi dengan melaporkan hasil proyek yang telah dikerjakan. Guru kemudian memberikan penekanan pada penjelasan siswa untuk menjawab pertanyaan yang muncul selama proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran yang berorientasi pada proyek, siswa berpartisipasi langsung dalam kegiatan kelompok, alih-alih bekerja secara mandiri. Aktivitas siswa dalam pembelajaran berbasis proyek dapat

dikelompokkan menjadi tiga kategori: aktivitas individu, kelompok, dan antar kelompok. Pendekatan ini dapat mendukung pengembangan kemandirian berpikir siswa dan meningkatkan pengetahuan mereka.

D. Desain Komunikasi Visual

Istilah "fotografi" berasal dari penggabungan dua kata, yaitu "photography" dalam bahasa Inggris dan dua kata Yunani, yaitu "photos" yang berarti cahaya dan "grafo" yang berarti melukis. Dengan demikian, fotografi dapat dimaknai sebagai proses melukis dengan menggunakan cahaya sebagai alat. Selain itu, fotografi juga dapat didefinisikan sebagai proses menghasilkan gambar atau foto dari objek dengan merekam cahaya yang dipantulkan oleh objek tersebut pada media yang sensitif terhadap cahaya.

Prinsip dasar fotografi berkaitan dengan eksplorasi cahaya dengan menggunakan pembiasan untuk mempengaruhi medium penangkap cahaya. Ketika medium ini terpapar pada frekuensi cahaya yang sesuai, ia akan menciptakan bayangan yang serupa melalui cahaya yang memasuki media pembiasan, yang sekarang dikenal sebagai lensa.

Untuk menghasilkan frekuensi cahaya yang tepat, penyesuaian dapat dilakukan dengan mengubah ISO/ASA (ISO Speed), diafragma (aperture), dan shutter speed. Kombinasi dari ketiga komponen ini sering disebut sebagai Segitiga Exposure.

Teknik fotografi pertama yang akan dibahas adalah zooming. Teknik ini bertujuan untuk menonjolkan objek utama sehingga terlihat lebih jelas, sementara latar belakangnya menjadi kabur (blur). Dengan demikian, tujuan dari teknik ini adalah agar objek utama terlihat lebih jelas dan mencolok.

Saat menerapkan teknik zooming, fotografer umumnya menggunakan kecepatan shutter speed yang tidak melebihi 1/30 detik. Kecepatan ini dipilih untuk memberikan kesan gerak pada hasil foto.

Salah satu metode yang dapat menghasilkan foto yang indah dan menakjubkan adalah teknik makro. Teknik ini melibatkan pengambilan gambar objek dari jarak yang sangat dekat, sehingga objek utama terlihat lebih besar dan lebih jelas. Teknik makro umumnya digunakan untuk memotret objek berukuran kecil, seperti hewan kecil, tanaman, dan lain-lain. Dengan menggunakan teknik makro, Anda dapat menghasilkan foto yang menunjukkan detail yang lebih jelas.

Teknik panning memiliki kesamaan dengan teknik freezing, karena keduanya dapat digunakan untuk mengambil gambar objek yang bergerak. Dengan panning, kita bisa menghasilkan foto yang lebih tajam, sementara objek yang tidak bergerak akan terlihat kabur. Untuk memaksimalkan hasil foto dengan teknik panning, disarankan untuk memotret objek dengan kecepatan rendah. Penggunaan shutter speed yang rendah akan

memengaruhi objek yang bergerak sehingga hasil fotonya tampak lebih tajam.

Jenis-jenis fotografi dapat jelaskan sebagai berikut:

1) Fotografi Landscape

Fotografi landscape merupakan jenis fotografi yang menangkap pemandangan alam atau keindahan alam. Jenis fotografi ini bisa juga digabungkan dengan elemen lain seperti manusia, hewan, dan lainnya, tetapi tetap menjadikan alam sebagai fokus utama.

2) Fotografi Hitam Putih

Pada masa awal perkembangan fotografi, satu-satunya opsi bagi seorang fotografer untuk mengambil gambar adalah fotografi hitam-putih. Meskipun foto berwarna sudah ada, kualitas foto hitam-putih pada awalnya lebih baik dan lebih ekonomis dalam pengembangannya dibandingkan foto berwarna. Namun, dengan meningkatnya kualitas foto berwarna, foto berwarna mulai menjadi pilihan yang lebih diminati, sehingga membuat fotografi hitam-putih semakin kurang populer.

3) Fotografi Potrait

Foto potret adalah jenis foto yang menonjolkan rincian dari subjeknya untuk memperlihatkan karakteristik yang dimiliki. Jika subjeknya adalah manusia, biasanya mata subjek akan langsung menatap kamera. Ini menunjukkan adanya “komunikasi” yang mendalam antara subjek dan fotografer.

4) Fotografi Jalanan

Fotografi jalanan, atau street photography, merupakan sebuah aliran fotografi yang sangat menarik. Berbeda dengan fotojurnalistik yang lebih fokus pada pengambilan momen puncak atau klimaks, street photography berusaha merekam aktivitas sehari-hari. Biasanya, foto-foto ini diambil dari jarak dekat, dengan fotografer berada di sekitar subjek, bukan dari jarak jauh.

5) Fotografi Model

Sebenarnya, pengertian fotografi model hampir serupa dengan fotografi potret, tetapi dalam fotografi model, fotografer menentukan pose, ekspresi, dan arah pandang model. Model yang baik adalah mereka yang memahami cara berpose agar fotografer dapat menghasilkan foto yang menarik.

III. METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

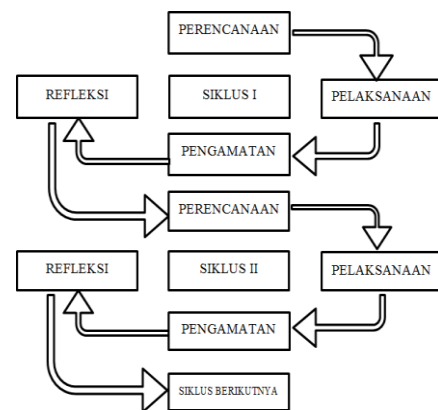
Tempat penelitian dilaksanakan di SMK N 3 Tondano dan waktu penelitian akan dilakukan selama 3 bulan.

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Desain Komunikasi Visual SMK N 3 Tondano.

C. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

D. Prosedur Penelitian

Berikut adalah sintaks Project Based Learning yang dikembangkan oleh The George Lucas Educational Foundation seperti yang dicantumkan dalam Priansa (2016:176-177):

1. Menentukan Pertanyaan Dasar (mulai dengan pertanyaan esensial)
Pembelajaran diawali dengan pertanyaan fundamental, yaitu pertanyaan yang dapat memotivasi siswa untuk melaksanakan berbagai aktivitas.
2. Merancang Perencanaan Proyek (desain proyek)
Perencanaan dilakukan secara bersinergi antara guru dan siswa. Rencana ini mencakup aturan permainan, pemilihan kegiatan yang dapat mendukung jawaban atas pertanyaan esensial, dengan mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu, serta mengetahui alat dan bahan yang tersedia untuk membantu dalam menyelesaikan proyek.
3. Menyusun Jadwal (buat jadwal)
Guru dan siswa berkolaborasi untuk menyusun jadwal kegiatan demi menyelesaikan proyek. Kegiatan pada tahap ini mencakup: 1) merencanakan timeline penyelesaian proyek, 2) menentukan batas waktu penyelesaian proyek, 3) memberikan bimbingan kepada siswa ketika mereka mengembangkan metode yang tidak sesuai dengan proyek, dan 4) meminta siswa untuk menjelaskan alasan di balik pemilihan metode tertentu.
4. Memantau siswa dan kemajuan proyek (memantau siswa dan kemajuan proyek)
Pengajar bertanggung jawab untuk memantau aktivitas siswa selama mereka menyelesaikan proyek; dengan kata lain, pengajar berperan sebagai mentor dalam aktivitas siswa.
5. Menilai Hasil (evaluasi hasil)
Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar mengukur pencapaian standar, mengevaluasi kemajuan setiap siswa, dan memberikan umpan balik mengenai tingkat pemahaman yang telah dicapai oleh siswa, sehingga pengajar dapat menyusun strategi pembelajaran selanjutnya.
6. Mengevaluasi Pengalaman (evaluasi pengalaman)

Di penghujung proses pembelajaran, peneliti dan siswa melakukan refleksi mengenai aktivitas dan hasil proyek yang telah dilaksanakan. Refleksi ini dilakukan secara individu maupun dalam kelompok. Mereka mengadakan diskusi untuk meningkatkan kinerja selama pembelajaran, sehingga akhirnya ditemukan solusi baru untuk menjawab permasalahan yang diajukan di awal pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh data kemampuan berpikir siswa selama pembelajaran berlangsung.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti dengan kepala sekolah, wakil kepala sekolah yang mengurus kurikulum, serta guru mata pelajaran Desain Komunikasi Visual..

3. Test

Ujian dilakukan di akhir setiap siklus untuk mengevaluasi pencapaian belajar yang diraih siswa setelah tindakan diberikan.

F. Teknik Analisa Data

Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan bukti yang jelas mengenai apakah terjadi peningkatan atau perubahan sesuai harapan. Kriteria keberhasilan atau ketuntasan minimal (KKM) di SMK N 3 Tondano untuk mata pelajaran Desain Komunikasi Visual kelas X adalah :

1. Skor nilai ≥ 75 dinyatakan tuntas atau berhasil.

2. Skor nilai ≤ 75 dinyatakan belum tuntas.

3. Adapun rumus yang digunakan adalah :

$$p = 1 + \frac{f}{N} \times 100\% \dots$$

Keterangan: P = Hasil Belajar / Presentase (%)

F = Frekuensi Jumlah Siswa Yang Tuntas

N = Jumlah Siswa

menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek masih belum optimal. Data yang diperoleh dari observasi awal, berupa hasil pretest siswa kelas X DKV, menunjukkan bahwa banyak siswa belum mencapai standar penilaian ketuntasan belajar, seperti yang tertera pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pre-Test

No	Nama	Pretest	Tidak Tuntas	Tuntas
1	Aditya Wenas	60	√	
2	Alfanza Arrozy	75		√
3	Avril Masindek	60	√	
4	Betania Kusen	45	√	
5	Cheivert Moningka	60	√	
6	Daniel Lesnusa	60	√	
7	Fabiano Tuilan	55		√
8	Farel Tumilantouw	60	√	
9	Febrian Warouw	60	√	
10	Ferel Tumilantouw	65	√	
11	Gian Rumayar	55	√	
12	Gilbert Karundeng	75		√
13	Hizkia Rorong	80		√
14	Imel Langelo	70	√	
15	Jonathan Nender	65	√	
16	Lionel Tuilan	75		√
17	Matthew Rengkuan	50	√	
18	Maulana Kakondo	75		√
19	Natasya Kapoyos	55	√	
20	Rafael Gunena	65	√	
21	Rizky Ratag	75		√
22	Ruben Mongdong	55	√	
23	Vickly Kiroyan	75		√
24	Selni Dadamuda	65	√	
25	Vylove Tampi	50	√	
Jumlah		1585 Nilai Rata-rata = 63,4	17 Presentase ketidaktuntasan = 68%	8 Presentase ketuntasan = 32%

Berdasarkan tabel 1, hasil tes awal (pre-test) menunjukkan bahwa dari 25 siswa, hanya 8 orang atau 32% yang mencapai standar ketuntasan, sementara 17 orang atau 68% masih belum memenuhi standar tersebut. Oleh karena itu, hasil belajar siswa dapat dikategorikan sebagai sangat rendah.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Pre-Test

No	Keterangan	Skor
1	Nilai Terendah	45
2	Nilai Tertinggi	80
3	Nilai Rata-rata	63,4
4	Jumlah siswa yang belum tuntas belajar	17
5	Jumlah siswa yang tuntas belajar	8
6	Presentase Ketuntasan	32%
7	Presentase Ketidaktuntasan Belajar	68%

Berdasarkan tabel 2, terlihat bahwa jumlah siswa yang belum mencapai tuntas belajar lebih banyak dibandingkan dengan siswa yang telah tuntas belajar. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang belum tuntas lebih mendominasi daripada siswa yang sudah tuntas.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas X DKV SMK Negeri 3 Tondano pada mata pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek dan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ditempuh dalam dua siklus. Penerapan model pembelajaran berbasis proyek disusun berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran berbasis proyek.

1. Kondisi Awal

Pada tahap awal, hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada mata pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual di kelas X DKV SMK Negeri 3 Tondano

2. Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan melalui serangkaian tahapan kegiatan, yaitu: 1) tahap perencanaan, 2) tahap pelaksanaan, 3) tahap observasi, dan 4) tahap refleksi.

a. Tahap Perencanaan

Peneliti melakukan pertemuan dan konsultasi terlebih dahulu dengan kepala sekolah serta guru mata pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual untuk melaksanakan beberapa kegiatan berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Modul) untuk tindakan di siklus I yang disesuaikan dengan langkah-langkah dalam pembelajaran berbasis proyek.
- 2) Membuat lembar kerja siswa yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk mata pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual.
- 3) Menyusun soal-soal tes untuk siklus I.
- 4) Membuat lembar observasi bagi guru dan siswa untuk mengevaluasi kondisi proses pembelajaran di kelas saat model pembelajaran berbasis proyek diterapkan.

b. Tahap Pelaksanaan

Peneliti melakukan tindakan pada siklus I sebanyak tiga kali pertemuan pada bulan Oktober 2023, yaitu pada tanggal 5, 10, dan 17, dengan waktu pelaksanaan antara pukul 09.00 hingga 11.30 WITA. Berikut adalah rincian pelaksanaan pembelajaran:

Tabel 3. Materi Pembahasan Siklus I

Pertemuan	Materi Proyek	Alokasi Waktu
1	Memahami Sejarah Kamera	1 x 45 Menit
2	Memahami Unsur-Unsur Dan Teknik Fotografi	
3	Memahami Jenis-Jenis Fotografi	1 x 45 Menit
TEST AKHIR SIKLUS I (Formulir Jurnal Harian)		

c. Pengamatan

Pada tahap ini, peneliti menganalisis hubungan sebab-akibat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. Hasil dari kegiatan pembelajaran pada siklus I dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4. Hasil dari Kegiatan Pembelajaran Siklus I

No	Nama	Hasil Test	Tidak Tuntas	Tuntas
1	Aditya Wenas	95		√
2	Alfanza Arrozy	100		√
3	Avril Masindek	60	√	
4	Betania Kusen	65	√	
5	Cheivert Moningka	95		√

6	Daniel Lesnusa	60	√	
7	Fabiano Tuilan	70	√	
8	Farel Tumilantouw	70	√	
9	Febrian Warouw	70	√	
10	Ferel Tumilantouw	70	√	
11	Gian Rumayar	60	√	
12	Gilbert Karundeng	100		√
13	Hizkia Rorong	70	√	
14	Imel Langelo	100		√
15	Jonathan Nender	95		√
16	Lionel Tuilan	60	√	
17	Matthew Rengkuan	95		√
18	Maulana Kakondo	60	√	
19	Natasya Kapoyos	100		√
20	Rafael Gunena	60	√	
21	Rizky Ratag	100		√
22	Ruben Mongdong	50	√	
23	Vickly Kiroyan	60	√	
24	Selni Dadamuda	95		√
25	Vylove Tampi	100		√
Jumlah		1960	14	11
		Rata-Rata = 69,4	Presentase Ketidaktuntasan = 56%	Presentase ketuntasan = 44%

Ket: KKM = 75 sesuai dengan ketentuan sekolah

Tabel 4 menunjukkan bahwa 14 siswa, atau 56%, telah mencapai standar ketuntasan, sementara 11 siswa, atau 44%, belum memenuhi standar tersebut. Meskipun hasil pada siklus I lebih baik dibandingkan kondisi awal, pencapaian tersebut masih belum optimal.

Tabel 5. Rangkuman Hasil Siklus I

No	Keterangan	Skor
1	Nilai Terendah	50
2	Nilai Tertinggi	80
3	Nilai Rata-rata	69,4
4	Jumlah siswa yang belum tuntas belajar	14
5	Jumlah siswa yang tuntas belajar	11
6	Presentase ketuntasan belajar	44%
7	Presentase ketidaktuntasan belajar	56%

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini, peneliti mengevaluasi kembali apakah tindakan yang diambil dalam siklus pertama berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Observasi menunjukkan bahwa siswa masih belum terbiasa dengan model pembelajaran berbasis proyek, yang terlihat dari kurangnya perhatian mereka dalam diskusi kelompok. Beberapa siswa tampak enggan untuk berpartisipasi dalam mengemukakan pendapat atau mengajukan pertanyaan selama sesi tanya jawab, dan ada juga siswa yang tidak mau terlibat dalam pengerjaan proyek. Dalam siklus pertama, terdapat 11 siswa yang memenuhi standar ketuntasan, sedangkan 14 siswa lainnya belum, sehingga

diperlukan peningkatan lebih lanjut untuk hasil belajar ini. Oleh karena itu, siklus ini belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar, dan penelitian tindakan kelas ini akan dilanjutkan ke siklus kedua.

Di awal pembelajaran, peneliti telah memperkenalkan pembelajaran berbasis proyek, namun beberapa siswa masih kurang fokus selama proses belajar. Beberapa di antara mereka berbicara dengan teman-teman mereka selama pelajaran, dan ada yang mengajukan pertanyaan yang tidak relevan dengan materi yang sedang dibahas, sehingga mengganggu konsentrasi siswa lainnya. Meskipun sebagian siswa memperhatikan, mereka belum sepenuhnya memahami materi dan belum aktif mengajukan pertanyaan, yang kemudian dijawab peneliti dengan cara yang mudah dipahami oleh seluruh siswa. Hasil belajar siswa pada siklus pertama menunjukkan bahwa masih ada siswa dengan nilai rata-rata yang rendah, sehingga mereka belum memenuhi standar ketuntasan.

3. Siklus II

Pada siklus II, peneliti tetap menerapkan model pembelajaran berbasis proyek karena terdapat peningkatan hasil belajar pada siklus I. Diharapkan, hal ini dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa kelas X DKV di SMK Negeri 3 Tondano. Selain itu, hambatan yang muncul pada siklus I diharapkan dapat diperbaiki dalam siklus II. Selama siklus II, diadakan tiga kali pertemuan pembelajaran.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II, prosesnya tetap sama seperti pada siklus I. Peneliti melakukan perencanaan dengan cara menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Modul) yang mencakup standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dipelajari. Selain itu, peneliti juga menyiapkan bahan ajar yang akan digunakan, media belajar untuk mendukung proses pembelajaran, lembar observasi, dan lembar evaluasi berupa tes untuk menilai hasil belajar siswa.

b. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan siklus II ini mirip dengan tahap pelaksanaan siklus I, di mana semua yang telah direncanakan pada fase perencanaan dilaksanakan sesuai dengan prosedur. Pelaksanaan tahap ini mencakup tiga kali pertemuan pembelajaran dengan materi utama fotografi, serta materi pembelajaran yang meliputi: 1) memahami berbagai jenis kamera, 2) melakukan pemotretan dan menyimpan data, dan 3) melakukan editing pada fotografi. Adapun rincian pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Materi Pembahasan Siklus II

Pertemuan	Materi Proyek (fotografi)	Alokasi Waktu
1	Memahami Jenis Kamera	1 x 45 Menit
2	Melakukan Pemotretan Dan Menyimpan Data	
3	Editing Pada Fotografi	1 x 45 Menit
TEST AKHIR SIKLUS I (Formulir Jurnal Harian)		

c. Pengamatan

Pada tahap ini, peneliti menganalisis hubungan antara sebab dan akibat dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek. Hasil dari kegiatan pembelajaran di siklus II dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil dari Kegiatan Pembelajaran Siklus II

No	Nama	Hasil Test	Tidak Tuntas	Tuntas
1	Aditya Wenas	100		√
2	Alfanza Arrozy	95		√
3	Avril Masindek	50	√	
4	Betania Kusen	95		√
5	Cheivert Moningka	90		√
6	Daniel Lesnusa	95		√
7	Fabiano Tuilan	95		√
8	Farel Tumilantouw	95		√
9	Febrian Warouw	90		√
10	Ferel Tumilantouw	95		√
11	Gian Rumayar	100		√
12	Gilbert Karundeng	95		√
13	Hizkia Rorong	90		√
14	Imel Langelo	95		√
15	Jonathan Nender	90		√
16	Lionel Tuilan	80	√	
17	Matthew Rengkuan	90		√
18	Maulana Kakondo	80	√	
19	Natasya Kapoyos	100		√
20	Rafael Gunena	80	√	
21	Rizky Ratag	95		√
22	Ruben Mongdong	50	√	
23	Vickly Kiroyan	60		√
24	Selni Dadamuda	90		√
25	Vylove Tampi	95		√
		2190	5	20
Jumlah		Nilai Rata-rata= 75%	Presentase Ketidaktuntasan= 20%	Presentase Ketuntasan= 80%

Ket: KKM = 75 sesuai dengan ketentuan sekolah

Tabel 7 menunjukkan bahwa 20 siswa, atau 80%, telah memenuhi standar ketuntasan, sementara 5 siswa, atau 20%, belum mencapai standar tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek dalam mata

pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan siklus I.

Tabel 8. Rangkuman Hasil Siklus II

No	Keterangan	Skor
1	Nilai Terendah	50
2	Nilai Tertinggi	85
3	Nilai Rata-rata	75
4	Jumlah siswa yang belum tuntas belajar	5
5	Jumlah siswa yang tuntas belajar	20
6	Presentase ketuntasan belajar	80%
7	Presentase ketidaktuntasan belajar	20%

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini, peneliti mengevaluasi pembelajaran yang terjadi di siklus II. Proses pembelajaran dengan model project based learning di siklus II berlangsung dengan baik. Berdasarkan hasil observasi selama siklus II, ditemukan beberapa temuan sebagai berikut:

- 1) Siswa mulai akrab dengan metode pembelajaran berbasis proyek.
- 2) Siswa mampu mengungkapkan pendapat dalam diskusi dan bekerja sama dalam kelompok berkat dukungan dari teman sebaya.
- 3) Siswa menjadi lebih percaya diri untuk bertanya, baik saat praktik maupun dalam sesi tanya jawab.
- 4) Siswa lebih mampu mengasah potensi diri dalam praktik karena partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran.
- 5) Siswa dapat menyimpulkan sendiri yang bisa digabungkan dengan kesimpulan kelompok.

Namun, masih ada beberapa aspek yang belum dilaksanakan dengan baik pada siklus II, seperti sejumlah siswa yang enggan untuk mengemukakan pendapat dalam kelompok dan kurang berpartisipasi dalam aktivitas kelompok. Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa dibandingkan dengan siklus I. Sebanyak 20 siswa dinyatakan berhasil dalam belajar atau telah memenuhi standar ketuntasan, sedangkan 5 siswa masih belum mencapai ketuntasan tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini tidak akan dilanjutkan ke siklus berikutnya, karena tingkat ketuntasan belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 80%, yang melebihi target yang diharapkan sebesar 75%, meskipun masih ada beberapa siswa yang belum mencapai ketuntasan. Hasil penelitian terkait penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dapat dilihat pada tabel 9

Tabel 9. Keseluruhan Nilai

Tahapan	Siswa yang Tuntas	Siswa yang Tidak Tuntas	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	Presentase Ketuntasan
Pre-Test	8	17	80	45	63,4%	32%
Siklus I	11	14	80	50	69,4%	44%
Siklus II	20	5	85	50	75%	80%

B. Pembahasan

Hasil penelitian yang menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning menunjukkan bahwa pada tahap awal, peneliti memberikan pretest untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa tentang materi yang akan diajarkan, yang dilaksanakan sebelum pembelajaran dimulai. Dari pretest, hanya 8 siswa yang mencapai standar ketuntasan, sementara 17 siswa belum memenuhi kriteria tersebut, dengan nilai rata-rata 63,4 dan persentase ketuntasan hanya 32%. Hasil belajar ini dipengaruhi oleh kebosanan siswa dan kurangnya keseriusan dalam menghadapi materi, yang disebabkan oleh metode pembelajaran sebelumnya yang lebih berorientasi pada peran guru. Dalam siklus I, peneliti menerapkan Model Pembelajaran Project Based Learning dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual. Pada siklus I terdapat tiga pertemuan dengan materi pokok Fotografi dasar, yang mencakup: 1) Memahami faktor-faktor pendukung dalam pengambilan gambar, 2) Melakukan pemotretan dan menyimpan data, 3) Editing pada fotografi. Pada setiap pertemuan, peneliti memberikan proyek untuk dikerjakan oleh siswa. Hasil belajar pada siklus I menunjukkan peningkatan, di mana 11 siswa dinyatakan tuntas belajar dan 14 siswa belum tuntas, dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 69,4 dan persentase ketuntasan 44%. Meskipun ada peningkatan, hasil belajar ini belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%. Di siklus I, siswa masih belum terbiasa dengan model pembelajaran berbasis proyek, terlihat dari sikap acuh tak acuh mereka dalam diskusi kelompok, kurangnya partisipasi dalam mengemukakan pendapat, dan ketidakberanian untuk bertanya selama sesi tanya jawab. Di sisi lain, pada siklus II, peneliti tetap menerapkan model pembelajaran yang sama dengan tiga pertemuan lagi, berfokus pada teknik fotografi dasar. Pada siklus II, peneliti memperbaiki kekurangan yang muncul pada siklus I. Proses pembelajaran berlangsung lebih baik meskipun masih ada beberapa kekurangan. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan signifikan, dengan 20 siswa dinyatakan tuntas dan hanya 5 siswa yang belum tuntas. Siswa yang belum tuntas dapat dianggap sebagai faktor yang dipengaruhi oleh berbagai aspek, seperti kurangnya keaktifan dalam pembelajaran, kondisi kesehatan, ketidakhadiran yang tidak terdeteksi, serta minat belajar yang rendah. Rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 75, dengan persentase ketuntasan mencapai 80%. Dengan peningkatan ini, hasil belajar pada siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan yang

ditentukan. Hal ini disebabkan oleh siswa yang mulai terbiasa dengan model pembelajaran berbasis proyek, kemampuan mereka untuk berkolaborasi dalam kelompok, peningkatan partisipasi dalam bertanya, keberanian mengemukakan pendapat, serta kemampuan mengembangkan potensi diri selama praktik. Berdasarkan data ini, penerapan model pembelajaran berbasis proyek terbukti dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual pada siswa kelas X di SMK Negeri 3 Tondano.

V. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I, penerapan model pembelajaran Project Based Learning menghasilkan 11 siswa tuntas dengan persentase 44%, sementara 14 siswa belum tuntas dengan persentase 56%. Di sisi lain, pada siklus II terdapat peningkatan, di mana 20 siswa tuntas dengan persentase 80%, sedangkan 5 siswa belum tuntas dengan persentase 20%. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Project Based Learning mampu meningkatkan hasil belajar Dasar Desain Komunikasi Visual siswa kelas X DKV SMK Negeri 3 Tondano.

Berdasarkan hasil penelitian dalam penerapan model Project Based Learning, maka peneliti memberikan saran, yaitu:

1. Model Pembelajaran Project Based Learning diharapkan dapat dikembangkan secara terus-menerus agar siswa tidak akan merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran, dan agar siswa dapat mengembangkan potensi dalam diri mereka karena fokus pembelajaran dapat lebih tertuju kepada siswa untuk memperoleh pengetahuannya secara langsung melalui pengalaman sekitar siswa.
2. Dalam melaksanakan pembelajaran hendaknya guru dapat menyiapkan rencana pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik, metode dan model pembelajaran yang sesuai dengan materi agar pembelajaran dapat berjalan dan terwujud dengan baik.
3. Bagi para peneliti lain agar dapat lebih mengembangkan model pembelajaran Project Based Learning dalam mata pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual maupun dalam mata pelajaran yang lainnya.
4. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik agar lebih efektif sekolah harus lebih memperhatikan beberapa faktor penunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran yaitu identifikasi kebutuhan individual (wawancara dan diskusi), dukungan kesehatan, peningkatan minat belajar, pengajaran tambahan, dan monitoring dan evaluasi.

DAFTAR ACUAN

Arikunto, S. (2001). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika aditama.
- Eliza, F., Suriyadi, S., & Yanto, D. T. P. (2019). Peningkatan Kompetensi psikomotor siswa melalui model pembelajaran project based learning (PjBL) di SMKN 5 Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(2), 57-66.
- Hamidah, I., & Citra, S. Y. (2021). Efektivitas model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap minat dan hasil belajar siswa. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 4(2), 307-314.
- Istarani dan Intan Pulungan. 2015. *Ensiklopedi Pendidikan*. Medan: CV. Iscom Medan.
- Made, A. M., Ambiyar, A., Riyanda, A. R., Sagala, M. K., & Adi, N. H. (2022). Implementasi model project based learning (PjBL) dalam upaya meningkatkan hasil belajar mahasiswa teknik mesin. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5162-5169.
- Nita, R. S., & Irwandi, I. (2021). Peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa melalui model project based learning (PjBL). *Bioedusains: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 4(2), 231-238.
- Pauziah, N., Alfaqih, B., Hoirunnisa, F., Sadiyah, M. S., & Khoerunnisa, N. I. (2023). Kendala-Kendala dalam Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(1), 39-47.
- Priansa, Donni Juni. 2015. *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung: ALFABETA.
- Risanatul, R. & Junaidi, J. (2022). Penyebab Peserta Didik Tidak Berpartisipasi Aktif dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas XI IPS 1 SMAN 4 Merangin Jambi. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 1(3), 327-335.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Tinetti, RosindaYanti. 2018. *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP)*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Toto Ruhimat, dkk. 2016. *Kurikulum & Pembelajaran*. Depok: PT.Raja grafindo Persada
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksar
- Wena, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Widiantini. (2014). *Laporan Penelitian Pengembangan Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: PPPTK
- Yulistia, A., Supriyadi, S., & Siswanto, S. (2014). Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Hasil Belajar. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3).