



Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Kejuruan (JIPTEK)

Jurnal Homepage: <https://jurnal.uns.ac.id/jptk>

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATERI TIPOGRAFI MELALUI PROJECT BASED LEARNING BERBASIS PIXELLAB KELAS XI MULTIMEDIA 2 SMK NEGERI 3 SURAKARTA

Ardhana Reswari WK¹, Cucuk Budiyanto²

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru, FKIP, Universitas Sebelas Maret Surakarta

²Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, FKIP, Universitas Sebelas Maret Surakarta

Jalan Ahmad Yani 200 Surakarta

Email: dhana.rwk@gmail.com

ABSTRAK

Meninjau hasil belajar yang didapatkan pada pertemuan sebelumnya, peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM (75) sebanyak 15 peserta didik (44,11%). Berdasarkan data nilai ketrampilan masih rendah, dan mengakibatkan hasil nilai ketrampilan kelas XI Multimedia 2 mengecewakan. Penelitian ini berlokasi di SMK Negeri 3 Surakarta dengan subyek penelitian adalah 34 siswa XI Multimedia 2. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila dalam kelas XI Multimedia 2 terdapat minimal 80% siswa mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai proyek peserta didik dari siklus 1 dan siklus 2 terlihat terdapat peningkatan. Ini berarti peserta didik ada perubahan kearah yang lebih baik. Hasil rata-rata nilai proyek dari siklus 1 adalah 73,38 dan siklus 2 adalah 79,56 menunjukkan adanya peningkatan, yang berarti ada peningkatan dalam mengerjakan proyek yang diberikan. Dengan demikian melalui media pembelajaran Project Based Learning dapat digunakan untuk meningkatkan nilai ketrampilan peserta didik kelas XI Multimedia 2 SMK Negeri 3 Surakarta. Oleh karena itu pembelajaran selanjutnya agar menggunakan media pembelajaran Project Based Learning agar nilai ketrampilan peserta didik meningkat.

Kata Kunci: Project Based Learning; Nilai Proyek; Pixellab; Tipografi

ABSTRACT

Reviewing the outcomes obtained at the previous meeting, there were 15 students scored below the KKM (75) (44.11%). Based on the data, the value of skills is still low. Resulting in disappointing results for class XI Multimedia 2 class skills. This research is located at SMK Negeri 3 Surakarta with the research subjects are 34 students of XI Multimedia 2. The indicator of success in this study is if in class XI Multimedia 2 there are at least 80% of students achieving KKM scores. Based on the research results, it was found that the project value of students from cycle 1 and cycle 2 showed an increase. This means that students have a change for the better. The average result of the project value from cycle 1 is 73.38 and cycle 2 is 79.56 indicating an increase, which means there is an increase in working on a given project. The Project Based Learning media, it can be used to increase the value of the class XI Multimedia 2 students of SMK Negeri 3 Surakarta. Therefore, further learning should use Project Based Learning media so that the value of student skills increases..

Keywords: Project Based Learning; Project Value; Pixellab; Typography

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dengan tujuan mendidik peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya. Sistem pendidikan di Indonesia saat ini sedang mengalami tantangan baru yang disebabkan oleh wabah Covid-19. Hal ini menjadi pandemi yang menyerang hampir seluruh dunia. Untuk menekan laju penularannya Pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan. Salah satunya adalah Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus, Menteri Pendidikan menghimbau agar semua lembaga pendidikan tidak melakukan proses belajar mengajar secara langsung atau tatap muka, melainkan harus dilakukan secara tidak langsung atau jarak jauh (daring).

Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan merupakan salah satu pelajaran kelompok C3 Kompetensi Keahlian Multimedia, di dalam mata pelajaran tersebut pada kegiatan belajar mengajar lebih banyak melakukan kegiatan praktik dari pada teori. Dalam penyampaian materi pelajaran selama ini melalui metode bahan ajar dalam bentuk PDF dan dibantu dengan video yang di berikan link youtube.com.

Terlihat bahwa penerapan dengan metode pemberian materi berbentuk PDF dan link youtube mengakibatkan belum maksimalnya pembelajaran. Sistem penyampaian materi lebih banyak di dominasi oleh guru yang cenderung bersifat komunikasi satu arah dengan pemberian materi tersebut dan terkadang dalam

diskusi lewat aplikasi WhatsApp peserta didik tidak mempertanyakan dalam masalah yang dihadapinya ke group mata pelajaran DGP dikarenakan belum mengerjakan atau tidak mempunyai aplikasi pengolah gambar.

Namun pada pelaksanaannya pembelajaran secara daring masih mengalami beberapa kendala. Ada banyak faktor yang mempengaruhi kendala tersebut diantaranya belum siapnya peserta didik dalam menghadapi pembelajaran secara daring, sehingga menyebabkan proses pembelajaran peserta didik menjadi terhambat. Hal ini ditunjukkan dengan kurangnya partisipasi dan penguasaan materi ketika peserta didik diberikan materi dan penugasan. Masalah tersebut timbul karena berbagai macam faktor baik dari internal maupun eksternal. Oleh karena itu perlu adanya solusi yang tepat baik dalam memperbaiki media pembelajaran agar dapat mengatasi masalah-masalah tersebut.

Meninjau hasil proyek yang didapatkan pada pertemuan sebelumnya pada materi Tipografi, peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM (75), Untuk nilai proyek ada 15 peserta didik (44,11%). Berdasarkan hasil data diatas nilai ketrampilan masih rendah. Faktor penyebab yang paling dominan adalah kurang minat belajar peserta didik dan kebingungan peserta didik dalam memecahkan masalah yang diberikan, hal tersebut mengakibatkan hasil nilai ketrampilan kelas XI Multimedia 2 mengecewakan karena jauh dari harapan. Untuk itu dibutuhkan metode pengajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembaharuan pembelajaran yang dilakukan adalah penerapan strategi Project Base Learning

(PBL). Project based learning merupakan pembelajaran terpadu yang berbasis masalah (Anitah, 2009). Alasan digunakannya strategi pembelajaran ini, diantaranya peserta didik memperoleh pembelajaran berbasis masalah yang mampu meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan peserta didik menjadi lebih produktif karena dituntut untuk lebih kritis dan mengembangkan solusi penyelesaian masalah. Melalui implementasi strategi Project Based Learning akan diperoleh manfaat antara lain meningkatkan kemampuan analisis peserta didik, meningkatkan hasil belajar peserta didik, meningkatkan pengalaman peserta didik dalam pemecahan masalah Anitah (2009).

Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah, analisis masalah dan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini untuk meningkatkan: (1) Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan keterampilan membuat desain menggunakan tipografi berbasis Pixel Lab melalui penerapan model project based learning. (2) Untuk mengetahui berapa persentase keterserapan peningkatan keterampilan membuat desain menggunakan tipografi berbasis Pixel Lab melalui penerapan model project based learning.

Metode Penelitian

Penelitian ini ditujukan pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan untuk peserta didik kelas XI Multimedia 2 SMK Negeri 3 Surakarta. Yang beralamatkan Jl. Brigjen Sudiarto 34 Serengan Surakarta.

Prosedur Penelitian Penelitian ini dilakukan dalam 3 tahap, yaitu prasiklus, siklus I dan siklus II. Secara umum, prosedur (langkah-langkah) penelitian tiap siklus meliputi beberapa tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Siklus I

Tahap 1 : Perencanaan. Pada tahap ini, disusunlah skenario pembelajaran menggunakan model pembelajaran Project Based Learning. Selain itu juga disiapkan perangkat yang diperlukan selama pembelajaran (seperti silabus, RPP, LKPD, Tes hasil belajar, media pembelajaran, dll) dan perangkat yang diperlukan untuk observasi seperti lembar observasi dan dokumentasi

Tahap 2 : Acting (pelaksanaan). Dalam tahap ini adanya proses pembelajaran dengan model pembelajaran project based learning yang disiapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI MM 2 SMK Negeri 3 Surakarta pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan. Langkah- langkah pelaksanaan model pembelajaran *project based learning* secara singkat antara lain: (a) Penentuan proyek, Proyek dikerjakan secara mandiri oleh peserta didik. (b) Perencanaan langkah penyelesaian proyek, Guru menjelaskan langkah-langkah dalam pengerjaan proyek. Guru mengunggah video tutorial di classroom, dan membagikan link video melalui whatsapp group. (c) Penyusunan jadwal penyelesaian proyek, Guru memberikan batas penyelesaian tugas, peserta didik menjadwalkan sendiri proses pengerjaan proyek agar selesai tepat waktu. (d) Penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring guru, Peserta didik mulai

mengamati link video yang ada di classroom, lalu mulai mengerjakan proyek. Peserta didik dan guru saling berdiskusi melalui Whatsapp Group apabila peserta didik mengalami kesulitan dalam proses mengerjakan proyek. (e) Peserta didik menyusun laporan. (f) Evaluasi proyek.

Tahap 3 : Observation (pengamatan). Observasi dilakukan saat pembelajaran materi membuat desain menggunakan tipografi menggunakan model project based learning berlangsung. Observasi berupa kegiatan pemantauan, pencatatan, serta pendokumentasian segala kegiatan selama pelaksanaan pembelajaran. Aktivitas dan perilaku peserta didik diamati selama apersepsi dan pembelajaran materi Tipografi. Selain itu, aktivitas guru selama pembelajaran juga diamati. Adapun kegiatan guru adalah sebagai fasilitator pelaksanaan model project based learning selama pembelajaran berlangsung. Pada akhir tindakan, peserta didik diminta mengerjakan soal dan jurnal refleksi. Data yang diperoleh dari observasi kemudian diinterpretasi guna mengetahui kelebihan dan kekurangan dari tindakan yang dilakukan.

Tahap 4 : Refleksi. Data-data yang telah terkumpul dari hasil observasi dianalisis kemudian didiskusikan antara guru dengan kolaborator. Hasil analisis berupa kelemahan-kelemahan dalam pembelajaran, digunakan untuk menentukan langkah-langkah perbaikan yang akan dilakukan pada siklus berikutnya. Dari tahapan inilah diketahui berhasil tidaknya tindakan yang telah diberikan.

Siklus II

Dalam siklus II ini tahap yang dijalankan sama seperti pada siklus I. Akan tetapi didahului dengan perencanaan ulang berdasarkan hasil yang telah diperoleh pada siklus I, sehingga kelemahan yang sudah terjadi tidak terjadi lagi pada siklus II. Setelah itu dikembangkan berdasarkan hasil Refleksi di siklus I.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan nilai keterampilan peserta didik pada materi membuat desain menggunakan tipografi yang tepat untuk memecahkan suatu masalah melalui model Project Based Learning (PjBL) kelas XI Kompetensi Keahlian Multimedia. Sedangkan akhir dari kegiatan proses belajar mengajar adalah penilaian proyek yang dikerjakan peserta didik. Evaluasi dan penilaian proyek dilaksanakan setelah tindakan setiap siklus selesai.

Setelah tindakan pada siklus 1 berakhir dan peneliti memeriksa hasil proyek peserta didik maka peneliti dapat memaparkan hasil proyek yang sudah dikerjakan yaitu jumlah peserta didik yang nilai proyeknya lebih dari atau sama dengan KKM (≥ 75) sebanyak 23 peserta didik (67,65%) dan 11 peserta didik (32,35%) nilai proyek dibawah KKM (< 75). Berdasarkan hasil tersebut maka terdapat peningkatan jika dibandingkan dengan nilai pada prasiklus.

Pada pra siklus peserta didik pada proses pembelajaran daring ini adalah jumlah peserta didik yang nilai proyeknya lebih dari atau sama dengan KKM (≥ 75) sebanyak 19 peserta didik (55,88%) dan yang nilai proyek dibawah KKM (< 75) sebanyak 15 peserta didik (44,13%).

Rata-rata nilai proyek pada prasiklus sebesar 64,41, sedangkan rata-rata nilai proyek pada hasil proyek siklus 1 sebesar 73,38. Jadi peningkatan rata-rata nilai proyek prasiklus dengan rata-rata nilai proyek sebesar 8,97 (73,38 – 64,41).

Setelah tindakan pada siklus 2 berakhir dan memeriksa penilaian proyek peserta didik maka dapat dipaparkan yaitu jumlah peserta didik yang nilai proyeknya lebih dari atau sama dengan KKM (≥ 75) sebanyak 30 peserta didik (88,23%) dan 4 peserta didik (11,76%) nilai proyek dibawah KKM (< 75).

Rata-rata nilai proyek pada siklus 1 sebesar 73,38, sedangkan rata-rata pada siklus 2 sebesar 79,56. Jadi terdapat peningkatan rata-rata nilai siklus 1 dan rata-rata nilai siklus 2 sebesar 6,81 (79,56 – 73,38).

Berikut ini akan diuraikan dengan gambar diagram tentang prasiklus, siklus 1 dan siklus 2 untuk nilai proyek peserta didik :

1. Untuk jumlah peserta didik

Berikut ini adalah tabel jumlah peserta didik dengan nilai proyek \geq KKM (75) pada prasiklus, siklus 1 dan siklus 2

Tabel 1 : Jumlah Peserta Didik Nilai Proyek \geq KKM (75)

NILAI PROYEK \geq KKM (75)		
Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
19 Peserta didik (55,88%)	23 Peserta didik (67,65%)	30 Peserta didik (88,23%)

Berikut ini adalah tabel jumlah peserta didik dengan nilai proyek $<$ KKM (75) pada prasiklus, siklus 1 dan siklus 2

Tabel 2 : Jumlah Peserta Didik Nilai Proyek $<$

KKM (75)

NILAI PROYEK $<$ KKM (76)					
Prasiklus		Siklus 1		Siklus 2	
15 Peserta didik (44,12%)		16 Peserta didik (47,06%)		10 Peserta didik (29,41%)	

2. Untuk rata-rata nilai proyek

Berikut ini adalah tabel rata-rata nilai proyek Tabel 3 : Rata-rata Nilai Proyek Prasiklus, Siklus 1, Siklus 2 dan Siklus 3

RATA-RATA NILAI PROYEK		
Prasiklus	Siklus 1	Siklus 2
64,41	73,38	79,56

3. Untuk hasil nilai proyek

Berikut ini adalah tabel hasil nilai proyek Tabel 4 : Hasil Nilai Proyek Prasiklus, Siklus 1 dan Siklus 2

Jenis Nilai	Hasil Nilai Proyek		
	Pra siklus	Siklus 1	Siklus 2
Rata-rata	64,41	73,38	79,56
Nilai Tertinggi	90	90	90
Nilai Terendah	35	40	35

Dari uraian perbandingan hasil nilai proyek prasiklus, siklus 1 dan siklus 2 terdapat peningkatan hasil belajar. Jadi penelitian tindakan kelas yang berbunyi “Upaya peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi Tipografi melalui model pembelajaran Project Based Learning berbasis PixelLab pada

kelas XI Multimedia 2 SMK Negeri 3 Surakarta Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021” terbukti kebenarannya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan strategi Project Based Learning (PjBL) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi tipografi melalui model pembelajaran project based learning berbasis pixelLab pada kelas XI Multimedia 2 SMK Negeri 3 Surakarta semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 seperti uraian berikut:

1. Dengan penerapan model Project Based Learning (PjBL) pada materi tipografi kelas XI Multimedia 2 SMK Negeri 3 Surakarta dapat meningkatkan nilai ketrampilan peserta didik.
2. Karakteristik Project Based Learning adalah permasalahan menjadi starting point dalam belajar, permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam mengajar

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat peneliti sampaikan adalah hendaknya hasil penelitian ini dapat menjadikan introspeksi bagi guru dalam melakukan pembelajaran dengan kondisi apapun, agar guru bisa mengadakan inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran sehingga bisa ditemukan suatu model pembelajaran paling tepat yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran khususnya

pada pembelajaran mata pelajaran Desain Grafis Percetakan.

Hendaknya guru meningkatkan penguasaan terhadap berbagai jenis model pembelajaran dengan mengikuti berbagai kegiatan seperti diklat atau seminar pendidikan sehingga dapat memilih dan menentukan model pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Kemendikbud. 2016. *Surat Edaran No 4 tahun 2020 Tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (covid-19)*. Jakarta: Kemendikbud.
- Ketut Adimas. 2017. *Desain Grafis Percetakan*. Malang : Quantum Book
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Oemar, Hamalik. (2002). *Psikologi Belajar dan Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Padmono, Y. 2010. *Kekurangan dan kelebihan, Manfaat Penerapan PTK*. Online: edukasi.kompasiana.com.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- <https://dailysocial.id/post/akselerasi-ide-dslaunchpad-2-0> (diakses 16 Juni 2020)