
PENINGKATAN HASIL BELAJAR DESAIN GRAFIS MELALUI MODEL PBL PADA SISWA KELAS X MULTIMEDIA SMK N 1 SANGATTA UTARA

Paridah

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sangatta Utara
paridahpaaridah@gmail.com

Yuliati Hafid

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Makassar
hafidyuliati@gmail.com

ABSTRAK - Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Materi yang sulit maupun mudah bukan sebagai patokan tinggi rendahnya hasil belajar siswa tetapi penggunaan model, metode, maupun media pembelajaran ikut berperan. Hasil observasi peneliti menunjukkan bahwa beberapa siswa tidak bisa memenuhi kriteria ketuntasan minimum meski sudah dilakukan perbaikan khususnya dalam pembelajaran desain grafis. Oleh karena itu peneliti menawarkan sebuah solusi yaitu penggunaan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) sebagai cara alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran desain grafis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *problem based learning* dan menyelidiki bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pengolahan data deskriptif kualitatif. Penelitian dilaksanakan di SMK N 1 Sangatta Utara dengan partisipasi 12 siswa kelas X Multimedia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *problem based learning* pada siklus I maupun II terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi yang kemudian dilakukan perbaikan kembali. Pada siklus I hasil pembelajaran menunjukkan cukup baik hanya saja masih terdapat siswa yang mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimum. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan, Dengan ditunjukkannya hampir seluruh siswa mendapatkan nilai diatas kriteria ketuntasan minimum.

Kata kunci: Metode pembelajaran *Problem Based Learning*, Hasil belajar desain grafis

ABSTRACT - *Learning outcomes are the results achieved in the form of numbers or scores after being given a learning outcome test at the end of each lesson. The material that is difficult or easy is not a benchmark for students' learning outcomes, but the use of models, methods, and learning media plays a role. The results of the researcher's observations showed that some students could not meet the minimum completeness criteria even though improvements had been made, especially in graphic design learning. Therefore, the researcher offers a solution, namely the use of problem based learning (PBL) learning models as an alternative way to improve student learning outcomes in graphic design learning. This study aims to determine the application of the problem-based learning model and investigate how to improve student learning outcomes towards learning. The type of research used is Classroom Action Research (CAR) with qualitative descriptive data processing. The research was conducted at SMK N 1 Sangatta Utara with the participation of 12 students of class X Multimedia. The results showed that the application of the problem based learning model in the first and second cycles consisted of planning, implementing, observing and reflecting which was then revised. In the first cycle, the learning outcomes showed quite good, it's just that there were still students who got scores below the minimum completeness criteria. While in the second cycle there was a significant increase in student learning outcomes, with it being shown that almost all students got scores above the minimum completeness criteria.*

Keywords: *Problem Based Learning learning method, Graphic design learning outcomes*

PENDAHULUAN

Desain Grafis merupakan salah satu mata pelajaran yang memerlukan imajinasi dan kreativitas yang tinggi. Dalam pelajaran multimedia banyak kompetensi yang dipelajari salah satunya adalah menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor. Untuk mendesain menggunakan aplikasi perangkat lunak pengolah gambar vektor tidak mudah seperti yang kita lihat, karena ada hal yang perlu kita kuasai sebelum melakukan desain grafis salah satunya adalah penguasaan konsep dan aplikasi pengolah gambar vektor, agar hasil desain sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi siswa SMK N 1 Sangatta Utara terdapat satu permasalahan yang mungkin umum ditemukan disekolah-sekolah lainnya yaitu terdapat beberapa siswa yang belum bisa mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) meski sudah dilakukan remedial. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran (Dimiyanti & Mudjiono, 2006).

Rendahnya pemahaman siswa didalam mendesain menggunakan aplikasi vektor berdampak pada hasil belajar yang disebabkan oleh kurangnya pemahaman, pengalaman siswa dalam mendesain serta penguasaan pada aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran. Selain hal tersebut terkadang metode dan model pengajaran yang diterapkan kurang relevan dengan materi yang diajarkan sehingga siswa mengalami kesulitan didalam memahaminya. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan strategi yang tepat agar dapat meningkatkan kreatifitas siswa dan pemahaman didalam mendesain yang akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran yang akan digunakan pada penelitian ini adalah *problem based learning* (PBL). PBL merupakan model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada anak didik dalam pembelajaran (Nisa, A.K, 2015). Dengan metode ini siswa dapat berorientasi pada masalah yang ada, mengorganisasikan siswa, membimbing penyelidikan individu atau kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, kemudian menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah Berdasarkan asumsi inilah maka diharapkan dengan model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam menerapkan aplikasi pengolah gambar vektor pada mata pelajaran desain grafis.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian deskriptif kualitatif. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah termasuk salah satu bentuk penelitian kualitatif, oleh karena itu bentuk analisis datanya bersifat deskriptif atau uraian kalimat) yang menggambarkan kenyataan sehari-hari. Menurut para ahli karakteristik dari model analisis data Penelitian Tindakan Kelas adalah bersifat siklus (Wiriatmadja, 2005), yang terdiri dari empat komponen baik pada siklus 1 ataupun pada siklus 2, yaitu: (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) pengamatan; (4) refleksi; dan (5) perencanaan kembali.

Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini peran dan posisi peneliti adalah sebagai Guru dan peneliti. Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 1 Sangatta Utara, pada semester genap. Subjek penelitian ini adalah 12 orang siswa kelas X Multimedia. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas siswa, dan ketercapaian hasil nilai pengetahuan siswa. Jenis data dalam penelitian ini ada 2 macam, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil pengamatan dari observer. Data kuantitatif berupa hasil ketercapaian nilai pengetahuan selama penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Proses pembelajaran menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor dengan model Problem Bases Learning

Siswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Multimedia pada semester genap sebanyak 12 siswa. Hasil penelitian ini meliputi siklus-siklus yang terdiri dari:

Siklus I

Pembelajaran melalui jarak jauh (Daring) meliputi penjelasan seluruh materi meliputi :

- a. Konsep gambar vektor
- b. Pengenalan perangkat lunak pengolah gambar vektor.

Pada siklus ke I ini, pembelajaran dilakukan selama 2 x 45 menit, dengan jumlah siswa sebanyak 12 dan 2 siswa yang tidak ikut pembelajaran. Rencana tindak lanjut pada siklus ini adalah metode pembelajaran perlu dirubah sehingga rencana pada siklus ke II bisa lebih baik. Pada siklus 1 metode daring menggunakan model pembelajaran problem based learning. Dengan tujuan melalui kegiatan menyimak video diyoutube dan diskusi kelompok, siswa dapat menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor dan melakukan Kerjasama dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan pada pembelajaran Siklus I adalah motivasi dan semangat belajar siswa cukup baik namun pada saat diskusi kelompok peneliti dalam hal ini guru mata pelajaran tidak bisa mengamati langsung sehingga kesulitan menilai keaktifan saat diskusi. Guru dalam hal ini peneliti hanya bisa mengamati melalui aktifitas siswa di watshapp saat berdiskusi. Ada beberapa siswa yang mengirimkan pertanyaan.

Pada saat proses pembelajaran siklus I melalui pembelajaran jarak jauh, penilaian yang diambil berdasarkan pengamatan berupa observasi aktivitas siswa dan berdasarkan hasil nilai pengetahuan siswa. Hasil pengamatan observasi aktivitas siswa dapat disajikan dalam bentuk Tabel.

Tabel 1. Lembar Pengamatan Observasi Aktivitas Siswa

No.	Nama Peserta	Indikator penilaian				Skor	Ket
		Disiplin	Kreatif	Percaya diri	Kerja Sama		
KELOMPOK 1							
1.	Afiifah Nur Fatimah						Alfa
2.	Desta Dewangga	5	4	3	3	75	
3.	Jelita Nabilla	5	4	3	4	80	
4.	Liani Artika	5	4	4	4	85	
KELOMPOK II							
5.	Milliyani	5	4	4	4	85	Alfa
6.	Mohammad Choerul	5	4	4	4	85	
7.	Muhammad Farhan						
8.	Muhammad Rayhan	5	4	4	4	85	
KELOMPOK III							
9.	Nurhalisa Saptri	5	4	2	4	75	
10.	Sri Nuryana	5	4	2	4	75	
11.	Susi Kardina Sari	5	4	2	4	75	
12.	Syifa Sauqiya	5	4	2	4	75	
Jumlah		50	40	30	39		
Prosentasi		83%	67%	50%	65%		

Berdasarkan Tabel 1, untuk tingkat keaktifan siswa dapat ditunjukkan sebagai berikut yaitu (Suharsimi Arikunto, 2002):

$$p = \frac{S}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan :

P : Persentase pelaksanaan setiap indikator.

S :Jumlah skor perolehan untuk setiap indikator.

N :Jumlah skor total.

Dapat disimpulkan bahwa presentase penilaian sikap siswa kelas X Multimedia pada pertemuan pertama siklus I yaitu : tingkat Disiplin 83%, Tingkat Kreatif 67%, Percaya Diri 50%, Kerja Sama 65%.

Tabel 2. Hasil Nilai Pengetahuan Siswa

NO.	Nama Peserta	Formatif KB1		Rata-rata Nilai	Keterangan
		PG	Essay		
1.	Afiifah Nur Fatimah	0	0	0	Belum Tuntas
2.	Desta Dewangga	80	85	82.5	Tuntas
3.	Jelita Nabilla Sudrajat	80	85	82.5	Tuntas
4.	Liani Artika	80	80	80	Tuntas
5.	Milliyani	75	75	75	Tuntas
6.	Mohammad Choerul	70	80	75	Tuntas
7.	Muhammad Farhan	0	0	0	Belum Tuntas
8.	Muhammad Rayhan	70	50	60	Belum Tuntas
9.	Nurhalisa Saptri	70	80	75	Tuntas
10.	Sri Nuryana	70	80	75	Tuntas
11.	Susi Kardina Sari	85	80	80	Tuntas
12.	Syifa Sauqiya	85	85	85	Tuntas

Berdasarkan Tabel 2, lembar nilai pengetahuan diatas, Siklus I merupakan pemaparan data hasil dari nilai tes Formatif KB 1 berupa soal Pilihan Ganda (PG) dan Soal Essay. Sedangkan sebaran nilai yang didapat oleh siswa dapat disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 3. Sebaran Nilai Pengetahuan Siklus I

Keterangan	PG	ESSAY
<65	2	3
70	4	0
75	1	1
80	3	5
85	2	3
90	0	0
95	0	0
100	0	0

Tabel 4. Persentase Nilai Pengetahuan Siklus I

Keterangan	Formatif KB1	Persentase
Tuntas	9 Siswa	75%
Belum Tuntas	3 Siswa	25%

Berdasarkan Tabel 4 dapat disimpulkan bahwa Ketuntasan Nilai Pengetahuan Pada Kelas X Multimedia sebanyak 9 siswa (75%) dan belum tuntas 3 siswa (25%). Sedangkan untuk sebaran nilai pengetahuan siklus 1, masih banyak siswa yang mendapatkan nilai 70 pada pilihan ganda yaitu sebanyak 4 siswa.

Siklus II

Pada siklus II pembelajaran dilakukan dengan Tatap Muka, dengan penjelasan seluruh materi meliputi:

- a. Penjelasan aplikasi perangkat lunak dengan fitur efek
- b. Manipulasi gambar vektor menggunakan fitur efek.

Pada siklus ke II ini, pembelajaran dilakukan selama 2 x 45 menit, dengan jumlah siswa sebanyak 12. Pada siklus II ini dilakukan dengan tatap muka berdasarkan hasil tindak lanjut pada siklus I dan tetap menggunakan model pembelajaran problem based learning. Dengan tujuan melalui kegiatan menyimak video diyoutube dan diskusi kelompok, siswa dapat menerapkan manipulasi gambar vektor menggunakan perangkat lunak pengolah gambar vektor dan melakukan Kerjasama dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada saat proses pembelajaran siklus I melalui pembelajaran tatap muka, penilaian yang diambil berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dan hasil nilai pengetahuan siswa. Hasil pengamatan observasi aktivitas siswa dapat disajikan dalam bentuk Tabel.

Tabel 5. Lembar Pengamatan Observasi Aktivitas Siswa

No.	Nama Peserta	Indikator Penilaian				Skor	Ket
		Disiplin	Kreatif	Percaya diri	Kerja Sama		
KELOMPOK I							
1.	Afiifah Nur Fatima	5	4	4	3	80	-
2.	Desta Dewangga	5	5	4	3	85	-
3.	Jelita Nabilla	5	5	4	3	85	-
4.	Liani Artika	5	4	4	4	85	-
KELOMPOK II							
5.	Milliyani	5	4	4	4	85	-
6.	Mohammad Choerul	5	4	4	4	85	-
7.	Muhammad Farhan	5	4	4	4	85	-
8.	Muhammad Rayhan	5	4	4	5	90	-
KELOMPOK III							
9.	Nurhalisa Saptri	5	5	4	3	85	-
10.	Sri Nuryana	5	4	2	4	75	-
11.	Susi Kardina Sari	5	5	4	3	85	-
12.	Syifa Sauqiya	5	5	4	4	90	-
Jumlah		60	53	46	44		
Prosentasi		100%	83%	77%	73%		

Berdasarkan Tabel 5, untuk tingkat keaktifan siswa dapat ditunjukkan sebagai berikut yaitu:

$$p = \frac{S}{N} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan :

P : Persentase pelaksanaan setiap indikator.

S : Jumlah skor perolehan untuk setiap indikator.

N : Jumlah skor total.

Dapat disimpulkan bahwa presentase penilaian sikap siswa kelas X Multimedia pada siklus II yaitu : tingkat Disiplin 100%, Tingkat Kreatif 83%, Percaya Diri 77%, Kerja Sama 73%.

Tabel 6. Hasil Nilai Pengetahuan Siswa

NO.	Nama Peserta	Formatif KB1		Rata-rata Nilai	Keterangan
		PG	Essay		
1.	Afiifah Nur Fatimah	85	85	85	Tuntas
2.	Desta Dewangga	80	85	82.5	Tuntas
3.	Jelita Nabilla	80	85	82.5	Tuntas
4.	Liani Artika	80	80	80	Tuntas
5.	Milliyani	75	75	75	Tuntas
6.	Mohammad Choerul	75	80	77.5	Tuntas
7.	Muhammad Farhan	85	85	85	Tuntas
8.	Muhammad Rayhan	70	50	60	Belum Tuntas
9.	Nurhalisa Saptri	80	85	82.5	Tuntas
10.	Sri Nuryana	80	85	82.5	Tuntas
11.	Susi Kardina Sari	80	90	80	Tuntas
12.	Syifa Sauqiya	85	85	85	Tuntas

Berdasarkan Tabel 6, lembar nilai pengetahuan, Siklus II merupakan pemaparan data hasil dari nilai tes Formatif KB 2 berupa soal Pilihan Ganda (PG) dan Soal Essay. Sedangkan sebaran nilai yang didapat oleh siswa dapat disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 7. Sebaran Nilai Pengetahuan Siklus II

Keterangan	PG	ESSAY
<65	0	1
70	1	0
75	2	1
80	6	2
85	3	7
90	0	1
95	0	0
100	0	0

Tabel 8. Persentase nilai pengetahuan siklus II

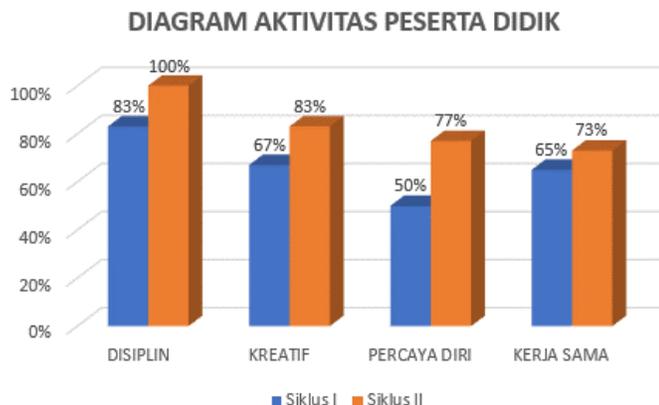
Keterangan	Formatif KB1	Persentase
Tuntas	11 Siswa	91,6%
Belum Tuntas	1 Siswa	8.4%

Berdasarkan Tabel 8 dapat disimpulkan bahwa Ketuntasan Nilai pengetahuan pada Kelas X Multimedia sebanyak 11 siswa (91,6%) yang tuntas dan 1 siswa (8.4%) yang belum tuntas. Sedangkan untuk sebaran nilai pengetahuan siklus II, beberapa siswa menunjukkan peningkatan belajar, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil nilai pengetahuan yang mana pada soal pilihan ganda terdapat 6 siswa yang mendapatkan nilai 80, sedangkan pada soal essay terdapat 7 siswa yang mendapatkan nilai 85 dan salah satu siswa mendapatkan nilai 90.

2. Peningkatan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran desan grafis mengguakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Hasil observasi siswa yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran desan grafis menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dapat disimpulkan berdasarkan:

a. Aktivitas Siswa



Gambar 1. Diagram Perbandingan Prosentase Aktivitas Siswa

Gambar 1 dapat disimpulkan bahwa perbandingan prosentase aktivitas siswa dari siklus I dan siklus II, menyatakan bahwa siswa kelas X multimedia dengan jumlah 12 siswa menunjukkan peningkatan aktivitas pembelajaran dari tingkat disiplin, kreatif, percaya diri dan kerja sama secara signifikan. Hal ini memiliki kolerasi dengan model pembelajaran *problem based learning*.

b. Nilai Pengetahuan Siswa



Gambar 2. Ketercapaian Nilai Pengetahuan Siswa

Gambar 2 dapat disimpulkan bahwa perbandingan prosentase ketercapaian nilai pengetahuan siswa dari siklus I dan siklus II, menyatakan bahwa siswa kelas X multimedia dengan jumlah 12 siswa menunjukkan peningkatan ketercapaian nilai pengetahuan pada pembelajaran desan grafis dengan materi gambar vektor. Prosentase ketercapaian nilai pengetahuan pada siklus I 75% dan peningkatan ketercapaian

nilai pengetahuan pada siklus II 91,6% lebih baik dari siklus I. sehingga pada pembelajaran desan grafis dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* memiliki peningkatan cukup signifikan.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas belajar siswa, yaitu siklus I dengan prosentase tingkat disiplin 83%, tingkat kreatif 67%, percaya diri 50%, kerja sama 65%. dan prosentase siklus II adalah tingkat disiplin 100%, tingkat kreatif 83%, percaya diri 77%, kerja sama 73%., berarti ada peningkatan aktivitas belajar siswa dengan penggunaan model pembelajaran *problem based learning*. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Purwanto, 2012) menjelaskan bahwa suatu strategi dalam pembelajaran diharapkan mampu menggerakkan siswa untuk lebih aktif saat mengikuti kegiatan belajar mengajar. Strategi yang juga mendorong siswa yang pandai untuk peduli kepada temannya, sehinga terjadi proses belajar yang bersifat aktif interaktif.

Hasil pencapaian nilai pengetahuan siswa pada siklus I sebanyak 9 siswa (75%) mendapatkan nilai tuntas dan belum tuntas 3 siswa (25%) dan pada siklus II sebanyak 11 siswa (91,6%) yang tuntas dan 1 siswa (8,4%) yang belum tuntas, berarti ada peningkatan hasil prosentase nilai pengetahuan siswa menggunakan model *problem based learning* pada mata pelajaran desan grafis. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Budiningsih, A, 2007) bahwa setiap siswa akan selalu belajar giat dan meraih prestasi maksimal apabila dalam diri mereka selalu tumbuh kuat minat/motivasi untuk belajar dan terus belajar menuntut ilmu.

KESIMPULAN

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran desan grafis kelas X multimedia SMK N 1 Sangatta Utara. Tidak hanya itu peneliti jugamemperhatikan cara-cara untuk meningkatkan motivasi dan kreatifitas media pembelajaran berupa video pembelajaran yang memiliki daya tarik dan kemudahan dalam pemahaman materi pembelajaran. Penerapan model pembelajaran *Problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dilihat dari hasil belajar siswa pada KD menerapkan perangkat lunak pengolah gambar vektor Kelas XI Multimedia, ketercapaian siklus 1 sebesar 60 % meningkat pada siklus 2 sebesar 80 %

DAFTAR PUSTAKA

- Budiningsih, A. (2007). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Dimiyanti & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Nisa, A.K. (2015). *Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pemrograman Desktop Kelas XI RPL SMK Ma'arif Wonosari*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purwanto, R. (2012). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Sistem Koordinasi Melalui Metode Pembelajaran Teaching Game Team Terhadap Siswa Kelas Xi Ipa Sma Smart Ekselensia Indonesia Tahun Pelajaran 2010-2011. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 2(01), 55–65.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Wiriadmadja, R. (2005). *Metode Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.