



Penerapan Model Project Based Learning Pada Mata Kuliah Design Grafis

Erwinsyah Simanungkalit¹, Jenny Sari Tarigan²

¹Manajemen Bisnis, Politeknik Negeri Medan, Indonesia

²Administrasi Bisnis, Politeknik Negeri Medan, Indonesia

* Corresponding Author. E-mail: erwinsyahsimanungkalit@polmed.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam mata kuliah design grafis. Penelitian ini dilaksanakan di Politeknik Negeri Medan. Masalah penelitian ini adalah bagaimana menghasilkan siswa/siswi yang kompeten dalam bidang design grafis dengan menggunakan model pembelajaran PjBL. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Bentuk penelitiannya adalah eksperimen semu (quasi experimental) yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dinamakan kelompok eksperimen tanpa ada kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Populasi penelitian adalah semua siswa semester 3 Program Studi administrasi Bisnis, sedangkan yang menjadi sampel penelitian ini adalah satu kelas dari keseluruhan populasi yang dipilih secara purposive random sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil pembelajaran design grafis nilai skor *pre-test* 9,83 dan *post-test* 12,63 dari data tersebut dilakukan perhitungan *N-Gain* sebesar 0,54 dengan kategori sedang, artinya terdapat peningkatan kemampuan design grafis dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning*. Hasil keterlaksanaan mencapai nilai 95,2 dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: *project based learning, design grafis*

Abstract

This study aims to determine how the implementation of the Project Based Learning learning model in graphic design courses. This research was conducted at the Medan State Polytechnic. The problem of this research is how to produce competent students in the field of graphic design using the PjBL learning model. This type of research is quantitative. The form of the research is quasi-experimental (quasi-experimental), namely experimental research carried out in only one group called the experimental group without any comparison group or control group. The research population is all 3rd semester students of the Business Administration Study Program, while the sample of this study is one class from the entire population selected by purposive random sampling. The results showed that the results of graphic design learning the pre-test scores were 9.83 and the post-test scores were 12.63. From the data, the N-Gain was calculated at 0.54 in the medium category, meaning that there was an increase in graphic design skills using the learning model. Project Based Learning. The results of the implementation reached a value of 95.2 with a very good category.

Keywords: *project based learning, design grafis*

Submitted
20-10-2022

Accepted
18-11-2022

Published
18-11-2022



: <https://doi.org/10.56248/regy.v1i1.9>

PENDAHULUAN

Graphic, atau Grafis dalam bahasa Indonesia, berasal dari bahasa Yunani *Graphein* yang berarti menulis atau menggambar. Sementara itu, istilah Seni Grafis yaitu seni gambar dalam dua dimensi pada umumnya mencakup beberapa bentuk kegiatan, seperti menggambar, melukis, dan fotografi. Secara spesifik, cakupan tadi terbatas pada karya yang dicetak atau karya seni yang dibuat untuk diperbanyak melalui proses cetak (Kusrianto, 2007 : 100). Design grafis adalah salah satu mata kuliah yang sangat penting pada Prodi Administrasi Bisnis sehingga mata kuliah ini selalu diperlombakan tiap tahun dalam ajang Business Administration Competition yang diikuti oleh semua Politeknik Negeri Se Indonesia.

Ada beberapa masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran Design Grafis diantaranya: Pertama, siswa kurang termotivasi dalam poses pembelajaran disebabkan dosen hanya melakukan pembelajaran di dalam kelas, sehingga siswa kurang merespon materi yang diajarkan. Padahal, proses design merupakan keterampilan produktif, yang proses pembelajarannya bisa saja dilakukan di luar kelas untuk membantu siswa dalam proses berpikir. Kedua, proses pembelajaran sering terpusat kepada dosen, dosen tidak melibatkan siswa dalam poses pembelajaran sehingga aktivitas siswa menjadi pasif.

Penggunaan model pembelajaran yang tidak tepat dapat mengakibatkan rasa bosan pada siswa dan tentu juga akan berdampak negatif pada hasil belajarnya. Banyak model pembelajaran dan teori belajar yang dibuat oleh para ahli pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar. Akan tetapi, tidak semua model dan teori belajar tersebut dapat diterapkan pada setiap pokok bahasan dalam mata kuliah Design Grafis. Dalam proses belajar mengajar dosen harus berusaha mengaktifkan siswa, selain itu dosen juga harus memperhatikan prinsip-prinsip mengajar yang lain, berdasarkan paparan tersebut diatas maka peneliti akan

menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*.

Pembelajaran berbasis proyek diterapkan untuk memotivasi siswa lebih aktif dan berinisiatif untuk memperoleh hal-hal yang mereka inginkan baik pada sisi pengetahuan, pemahaman, dan keterampilannya. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek juga mengkondisikan dan memaksa siswa mencari solusi pemecahan masalah dalam menyelesaikan proyeknya. Dengan model pembelajaran seperti ini, siswa akan terbantu dan lebih mudah dalam menyelesaikan dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen. Pada model PjBL peserta didik tidak hanya memahami konten, tetapi juga menumbuhkan keterampilan pada peserta didik bagaimana berperan di masyarakat. Keterampilan yang ditumbuhkan dalam PjBl diantaranya keterampilan komunikasi dan presentasi, keterampilan manajemen organisasi dan waktu, keterampilan penelitian dan penyelidikan, keterampilan penilaian diri dan refleksi, partisipasi kelompok dan kepemimpinan, dan pemikiran kritis. Dalam pembelajaran berbasis proyek dihasilkan sebuah produk yang hasilnya nanti akan ditampilkan atau dipresentasikan kepada dosen masing-masing.

Goodman dan Stivers (2010) mendefinisikan Project Based Learning (PjBL) merupakan pendekatan pengajaran yang dibangun di atas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang memberikan tantangan bagi peserta didik yang terkait dengan kehidupan sehari-hari untuk dipecahkan secara berkelompok. Menurut Afriana (2015), pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Pengalaman belajar peserta didik maupun konsep dibangun berdasarkan produk yang dihasilkan dalam proses pembelajaran berbasis proyek.

Karakteristik model Project-based Learning diantaranya yaitu peserta didik dihadapkan pada permasalahan konkret,

mencari solusi, dan mengerjakan proyek dalam tim untuk mengatasi masalah tersebut. Keunggulan penerapan model project based learning yaitu: “(1) meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar mendorong kemampuan mereka untuk melakukan pekerjaan penting, dan mereka perlu dihargai; (2) meningkatkan kemampuan pemecahan masalah; (3) membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks; (4) meningkatkan kolaborasi; (5) mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi; (6) meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola sumber; (7) memberikan pengalaman kepada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas; (8) menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang berkembang sesuai dunia nyata; (9) melibatkan para peserta didik untuk belajar mengambil informasi dan menunjukkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian diimplementasikan dengan dunia nyata; (10) membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik maupun pendidik menikmati proses pembelajaran” (Kurniasih dalam Nurfitriyani, 2016)

METODE

Pada penelitian ini, jenis yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (quasi experimental) yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dinamakan kelompok eksperimen tanpa ada kelompok pembanding atau kelompok kontrol (Arikunto, 2006). Desain penelitian yang digunakan adalah one group pre test-post test design, yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dipilih secara random dan tidak dilakukan tes kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Desain

penelitian one group pre test and post test design ini diukur dengan menggunakan pre test yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan post test yang dilakukan setelah diberi perlakuan untuk setiap seri pembelajaran. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat. Untuk menghilangkan bias dari hasil penelitian, maka pre test dan post test akan dilakukan pada setiap pertemuan.

Tabel 1. Skema One Group Pre Test-Post Test Design

Pre Test	Treatment	Pos Test
T ₁	X	T ₂

T1 : Tes awal (Pre Test) dilakukan sebelum diberikan perlakuan

X : Perlakuan (Treatment) diberikan kepada siswa dengan menggunakan model pembelajaran PjBL

T2 : Tes akhir (Post Test) dilakukan setelah diberikan perlakuan

Karena penelitian ini akan dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Setiap pertemuan, sebelum dilakukan treatment diawali dengan pre test dan setelah pembelajaran dilakukan post test, maka skemanya ditunjukkan sebagai berikut :

Tabel 2. Treatment

Pre Test	Treatment	Pos Test
T ₁ , T ₂	X	T ₃ , T ₄

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa/i semester 3 Program Studi Administrasi Bisnis tahun ajaran 2022/2023. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 200 orang, yang terbagi atas 4 kelas. Sedangkan yang menjadi sampel penelitian ini adalah satu kelas dari keseluruhan populasi yang dipilih secara purposive random sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket, dan observasi dengan menggunakan lembar observasi.

HASIL PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian maka hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut

Tabel 3. Design

Tes	Pretest	Posttest
	65,56	84,17

Berdasarkan tabel 3 tersebut diungkapkan bahwa nilai rata-rata hasil post-test lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pre test. Nilai rata-rata pre-test adalah 65,56 dan nilai rata-rata post-test 84,17.

Tabel 4 Skor Rata-Rata Kelas Eksperimen

Kelas	Skor Rata-Rata		
	Pretest	Posttest	N-gain
Eksperimen	9,83	12,63	0,54

Dari hasil yang diperoleh skor rata-rata pre-test 9,83 dan rata-rata post-test 12,63 di peroleh rata-rata N-gain 0,54 dengan kriteria sedang. Hal ini menunjukkan hipotesis (H_a) diterima, karena terdapat peningkatan kemampuan mendesign dengan menggunakan model pembelajaran PjBL.

Tabel 5 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Model Pembelajaran PjBL

PJBL	Pertemuan 5	Pertemuan 6
Jumlah Skor	62	65
Skor Mak	66	67
Rata-Rata	93,95%	96,45%
Hasil Keterlaksanaan	95,2 (Sangat Baik)	

Berdasarkan tabel 5 di atas dapat diketahui bahwa rata rata keterlaksanaan pertemuan kelima dan keenam adalah 95,2 dengan kategori sangat baik. Selain itu ada peningkatan keterlaksanaan dari pertemuan kelima dan ke pertemuan keenam dengan selisish 2,5%.

Adapun hasil pengolahan data, diketahui adanya peningkatan mengerjakan Design menggunakan model pembelajaran PjBL. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan post-test, diperoleh nilai rata-rata 84,17 sedangkan rata-rata pada pre-test rata-ratanya 65,56, hasilnya naik sebesar 18,61. Berdasarkan perhitungan tersebut, maka peningkatan hasil belajar pada mata kuliah Design Grafis dengan menggunakan model pembelajaran PjBL di Program Studi Administrasi Niaga diperoleh gain sebesar 0,54 atau dengan kategori sedang.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap keterlaksanaan pembelajaran

dengan model pembelajaran PjBL, secara umum peneliti sudah melakanakan serangkaian kegiatan pembelajaran dengan sangat baik. Dari uraian tersebut, pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif PjBL dapat meningkatkan dan membantu siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar Design Grafis.

Keterlaksanaan yang dilakukan peneliti pada pertemuan lima 93,95% masuk ke dalam kategori sangat baik, dan pertemuan keenam 96,45% masuk kedalam kategori sangat baik. Rata-rata keterlaksanaan tersebut adalah 94,69%. Jadi adanya peningkatan keterlaksanaan antara pertemuan pertama dan kedua sebesar 2,49%. Analisis data tentang aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan model kooperatif PjBL diperoleh berdasarkan perhitungan lembar pengamatan yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Siswa yang kategori aktif sebesar 93,84%, sedangkan siswa pasif sebesar 6,13%. Hal ini menunjukkan selama pembelajaran design grafis dengan menggunakan model pembelajaran PjBL dikategorikan sangat baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Project Based Learning dapat diterapkan dan mengalami keberhasilan melalui pelaksanaan pre-test dan post-test pada mata kuliah Design Grafis. Selain itu, keterlaksanaan penggunaan model PjBL tersebut juga masuk dalam kategori sangat baik, aktivitas dan respon nya juga positif.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.*
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta : PT. Rineka Cipta

- Goodman, B., & Stivers, J. (2010). *Project-Based Learning*. Educational Psychology. ESPY 505
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : CV. Andi Offset
- Maya, N. (2016). Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Formatif* 6(2): 149-160.