

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP HASIL
BELAJAR MATA PELAJARAN IKLAN NON CETAK MATERI *STORYBOARD*

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP HASIL
BELAJAR MATA PELAJARAN IKLAN NON CETAK MATERI *STORYBOARD***

Devi Zoraya

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,
zorayadevi@gmail.com

Dr. Bachtiar S. Bachri, M.Pd.

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar, apabila model pembelajaran tersebut berpusat pada peserta didik (*student centered*). Model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* digunakan dalam proses pembelajaran agar menjadikan peserta didik berperan aktif. Fokus pembelajaran terletak pada konsep dan prinsip inti dari suatu disiplin studi yang melibatkan peserta didik dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna yang lain, sehingga memberi kesempatan peserta didik bekerja secara otonom dan mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, serta mencapai puncaknya menghasilkan produk nyata. Tujuan dari penelitian ini, untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* Mata Pelajaran Iklan Non Cetak Materi *Storyboard* terhadap hasil belajar peserta didik Desain Komunikasi Visual kelas XI SMKN 1 Surabaya.

Metode penelitian ini adalah kuantitatif, data dikumpulkan melalui teknik observasi dan tes. Teknik observasi digunakan untuk memperoleh data proses pelaksanaan model pembelajaran *project based learning*. Teknik tes untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik tentang materi *storyboard* dalam model pembelajaran *project based learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, diketahui pada observasi guru dikelas eksperimen diperoleh perhitungan data dengan $N = 29 - 1 = 28$ taraf kepercayaan 95%, maka $r_{tabel} 0,374 < r_{hitung} = 0,789$. Data yang dianalisis menunjukkan adanya persamaan atau sebuah kesepakatan antara observer I dan observer II. Jadi rata-rata hasil observasi guru adalah $\frac{92,1\% + 94,7\%}{2} = 93\%$. Dari hasil tersebut, maka tergolong **baik sekali**. Kemudian berdasarkan data observasi siswa diperoleh perhitungan data dengan $N = 29 - 1 = 28$ taraf kepercayaan 95%. Maka, $r_{tabel} 0,374 < r_{hitung} = 0,736$. Data yang dianalisis menunjukkan adanya persamaan atau sebuah kesepakatan antara observer I dan observer II. Jadi rata-rata hasil observasi siswa adalah $\frac{92,1\% + 92,1\%}{2} = 92\%$. Dari hasil tersebut, maka tergolong **baik sekali**. Selain itu, Perhitungan uji t untuk kelas eksperimen XI DKV 1 dengan taraf signifikansi 5% $db = 29 - 1 = 28$ sehingga diperoleh $t_{tabel} 2,048$. Jadi t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu dengan angka $2,067 > 2,048$. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas eksperimen XI DKV 1 yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* mengalami peningkatan signifikan dalam materi *Storyboard*.

Kata Kunci: model pembelajaran *project based learning*, materi *storyboard*, hasil belajar.

Abstract

Learning activities are designed to provide a learning experience, if the learning model is centered on the learner (student centered). Project Based Learning (PjBL) learning model is used in the learning process can make the students play an active role. The focus of learning lies in the core concepts and principles of a study discipline that involves learners in problem-solving investigations and other meaningful task activities, giving learners the opportunity to work autonomously and construct their own knowledge, and reach the peak of producing real products. The purpose of this study, to determine influence of the learning model Project Based Learning Non-Print Subjects Storyboard Materials on the learning outcomes of learners Visual Communication Design class XI SMKN 1 Surabaya. The method of this study is quantitative, the data collected through observation and test techniques. Observation

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IKLAN NON CETAK MATERI *STORYBOARD*

technique is used to obtain data of process of implementation of learning model of project based learning. Test technique to obtain learners' learning result about storyboard material in project based learning model. The results showed that, known in the observation of teachers in the experiment class obtained data calculation with $N = 29 - 1 = 28$ level of 95% confidence, then $r_{tabel} 0.374 < r_{hitung} = 0.789$. The data analyzed indicate the existence of an equation or an agreement between observer I and observer II. So the average result of teacher observation is $\frac{92,1\% + 94,7\%}{2} = 93\%$. From these results, it is quite good. Then based on student observation data obtained by data calculation with $N = 29 - 1 = 28$ 95% confidence level. Then, $r_{tabel} 0.374 < r_{hitung} = 0.736$. The data analyzed indicate the existence of an equation or an agreement between observer I and observer II. So the average result of student observation is $\frac{92,1\% + 92,1\%}{2} = 92\%$. From these results, it is quite good. In addition, t test calculations for the experimental class XI DKV 1 with a significance level of 5% $df = 29 - 1 = 28$ so obtained $t_{table} 2.048$. So t_{count} is bigger than t_{table} that is with number $2,067 > 2,048$. This shows that the learning outcomes of students of XI DKV 1 experimental class using the learning model of Project Based Learning have significant improvement in Storyboard material.

Keywords: project based learning model, storyboard material, learning outcome.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang berkaitan langsung dalam proses belajar mengajar. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Dalam hal ini guru memiliki peran penting sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar di kelas sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Maka, diperlukan adanya inovasi dalam mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, melalui pendekatan model pembelajaran ataupun strategi yang mengajak peserta didik menjadi aktif. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar, dimana dapat terwujud apabila model pembelajaran tersebut berpusat pada peserta didik (*student centered*).

Pembelajaran di SMK dilaksanakan dalam kerangka pembentukan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) peserta didik. Pembelajaran menggunakan paradigma outcome, yaitu kompetensi apa yang harus dikuasai peserta didik dengan mengutamakan pengembangan kemampuan peserta didik untuk dapat bekerja pada bidang tertentu, bukan pembelajaran yang memaksakan apa yang harus diajarkan oleh seorang guru. SMK memiliki tugas mempersiapkan peserta didiknya dengan membekali pengetahuan dan ketrampilan untuk dapat bekerja yang sesuai dengan kompetensi dan program keahlian masing-masing.

Menurut (Koesoema, pada harian Kompas 28 Februari 2013), peserta didik adalah individu yang harus dihargai keberadaannya sebagai individu, karena mereka adalah pembelajar utama dan pelaku utama dalam pendidikan. Peserta didik adalah subyek yang belajar. Tugas pendidik adalah menumbuhkan gairah belajar dalam diri peserta didik. Posisi peserta didik sebagai subjek dalam proses pembelajaran sangat memungkinkan bagi mereka untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pada studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, pada tanggal 26 Januari 2017 hari Kamis pukul 13.00 siang, bahwa peneliti menemukan beberapa masalah, yaitu peserta didik tidak dilibatkan bagaimana

pengetahuan dapat dimanfaatkan. Ini yang membuat peserta didik menjadi kurang aktif dalam bereksplorasi, sehingga data yang diperoleh Mata Pelajaran Iklan Non Cetak Materi *Storyboard* terhadap hasil belajar peserta didik Desain Komunikasi Visual kelas XI, terdapat nilai akhir dari tugas-tugas proses pembelajaran lalu peserta didik yang masih di bawah KKM dan tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari 30 peserta didik kelas XI terdapat 18 peserta didik dengan nilai dibawah KKM dan 12 peserta didik yang mencapai nilai KKM dengan rata-rata nilai 77 atau bisa dikatakan belum cukup memuaskan.

Masalah belajar peserta didik tersebut dapat disebabkan oleh faktor kurangnya pemahaman dan eksplorasi peserta didik tentang materi *storyboard*. Serta motivasi dan dorongan dari pendidik atau guru melalui pendekatan model pembelajaran untuk melibatkan peserta didik menjadi aktif. Sedangkan, pada desain pembelajaran sebelumnya yang dipakai guru adalah dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Dimana pengalaman dan pemahaman peserta didik tidak diasah.

Berawal dari kondisi tersebut, untuk meningkatkan kemampuan peserta didik membuat *storyboard* dapat dilakukan dengan berbagai macam upaya ataupun strategi pembelajaran. Dari permasalahan pembelajaran tersebut, maka peneliti mencari solusi atau upaya yaitu salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran agar lebih bervariasi dan dapat menjadikan peserta didik berperan aktif, serta untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam membuat, mengolah dan memproduksi pembelajaran materi *storyboard* melalui beberapa tahap.

Menurut (CORD dkk, sebagaimana dikutip Wena (2010) dalam Fathurrohman (2015:118), *Project Based Learning* adalah sebuah model pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Fokus pembelajaran terletak pada konsep dan prinsip inti dari suatu disiplin studi yang melibatkan peserta didik dalam investigasi pemecahan masalah dan kegiatan tugas-tugas bermakna yang lain, sehingga memberi kesempatan peserta didik bekerja secara otonom dan mengkonstruksi pengetahuan

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IKLAN NON CETAK MATERI *STORYBOARD*

mereka sendiri, serta mencapai puncaknya menghasilkan produk nyata.

Pembelajaran Berbasis Proyek memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengejar kepentingan dan pertanyaan mereka sendiri, membuat keputusan tentang bagaimana mereka akan menemukan jawaban, dan memecahkan masalah. Idealnya, dalam proses pembelajaran pendidik atau guru berperan sebagai pembimbing, motivator, dan fasilitator yang membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran, yakni dengan menggunakan strategi untuk mendorong peserta didik supaya lebih aktif dan bereksplorasi melalui lingkungan dalam pembelajarannya.

Pada penelitian ini, dilihat dari hasil belajar yang akan dicapai yakni bagaimana peserta didik tidak hanya menguasai atau memahami materi *storyboard* saja tetapi lebih dari itu, yakni kemampuan pengembangan dalam berkolaborasi atau terlibat secara aktif, kemudian adanya dorongan atau motivasi, tingkat kemandirian, kepercayaan diri meningkat, dan pemecahan masalah berdasarkan pengalaman yang dialami oleh peserta didik melalui lingkungan nyata.

Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources (Januszewski A. and Molenda, 2008:1-12).

Sesuai dengan definisi Teknologi Pendidikan 2008 tersebut, bahwa *Project Based Learning* dapat digunakan untuk meningkatkan berbagai keterampilan peserta didik, misalnya kemampuan dalam keterampilan meneliti, keterampilan presentasi, keterampilan interpersonal, keterampilan dalam memecahkan masalah, keterampilan dalam menilai sesuatu. Peran Teknologi Pendidikan dalam model *PjBL* memberikan pengaruh sebagai upaya memecahkan masalah belajar pada peserta didik dengan menggunakan konsep belajar peserta didik menjadi lebih aktif dan dapat menyelesaikan masalah sesuai dengan strategi yang diinginkan.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* Mata Pelajaran Iklan Non Cetak Materi *Storyboard* terhadap hasil belajar peserta didik Desain Komunikasi Visual kelas XI SMKN 1 Surabaya.

METODE

Rancangan Penelitian

Metode penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, dengan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Desain penelitian menggunakan dua kelas atau kelompok, yaitu kelompok eksperimen diberi perlakuan atau percobaan, sedangkan kelompok kontrol diberikan model pembandingan. Sebelum diberi perlakuan atau

kegiatan pembelajaran, kedua kelas terlebih dahulu diberi tes awal berupa *pretes* untuk mengetahui kemampuan awal kedua kelompok berkaitan dengan materi atau bahan ajar yang akan diajarkan. Setelah diberi perlakuan atau kegiatan pembelajaran, dilakukan tes akhir berupa *posttes* untuk mengetahui hasil belajar mereka. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Desain *Nonequivalent Control Group Design*
(Sugiyono, 2013:79)

E	O ₁	X	O ₂
K	O ₃	—	O ₄

Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini adalah di SMK Negeri 1 Surabaya yang beralamatkan di Jalan SMEA No. 4, Wonokromo Surabaya, Jawa Timur.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil subjek yang dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1
Subjek Penelitian

No	Subjek Penelitian	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	Kelas eksperimen (XI DKV 1)	12 siswa	17 siswa	29 siswa
2	Kelas kontrol (XI DKV 2)	11 siswa	18 siswa	29 siswa
Total				58 siswa

(Sumber: data lapangan, 2017)

Berdasarkan pertimbangan bahwa kelas XI DKV di SMK Negeri 1 Surabaya memiliki 2 kelas. Kelas XI DKV 1 SMK Negeri 1 Surabaya sebagai kelas eksperimen, kelas yang dalam pembelajarannya diterapkan model pembelajaran *project based learning*. Sedangkan kelas XI DKV 2 SMK Negeri 1 Surabaya sebagai kelas kontrol atau pembandingan, kelas yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran langsung. Materi pembelajaran yang diberikan untuk 2 kelas tersebut sama yakni materi *storyboard*.

Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, unjuk kerja.

1. Observasi

Teknik observasi digunakan untuk menganalisis data hasil pengamatan kegiatan proses pembelajaran.

2. Tes

Teknik tes adalah suatu alat pengukur yang berupa serangkaian pertanyaan yang harus dijawab. Yang dimaksud untuk mengukur kemampuan dan hasil belajar peserta didik secara

individu maupun kelompok. Maka peneliti menggunakan tes tulis. Dalam penelitian ini tes diberikan sebanyak dua kali, yaitu *pre-test* dan *post-test* sehingga hasil tersebut dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan model pembelajaran *project based learning*.

3. Penilaian Unjuk Kerja

Penilaian unjuk kerja diberikan dari hasil menggambar *storyboard* yang dilakukan oleh peserta didik dalam pembelajaran iklan non cetak yakni berupa *post-test*, sehingga dapat dijadikan sebagai tolak ukur ketercapaian keberhasilan penerapan model pembelajaran *project based learning*.

Teknik Analisis Data

Kegiatan dari analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

1. Analisis Data Observasi

Analisis data observasi untuk mendapatkan gambaran hasil dari pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* pada aktivitas peserta didik, maka metode yang digunakan untuk menganalisis data observasi penelitian tersebut adalah menggunakan rumus:

$$KK = \frac{2S}{N1 + N2}$$

Keterangan:

KK = koefisien kesepakatan pengamatan

S = sepakat, jumlah kode yang sama untuk objek yang sama

N1 = jumlah nilai kategori pertama untuk pengamat pertama

N2 = jumlah nilai kategori kedua untuk pengamat kedua (Arikunto, 2013:244)

Untuk mengetahui hasil dari pengaruh model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran iklan non cetak materi *storyboard* kelas XI SMK. Data yang diperoleh dari koefisien kesepakatan antara observer 1 dan observer 2 kemudian dihitung, maka dapat dianalisis dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi pertanyaan

Setelah data diperoleh angka persentase, kemudian disimpulkan menjadi data kuantitatif berdasarkan kategori yang ada untuk model pembelajaran *project based learning*, sebagai berikut:

81% - 100% = Baik Sekali

61% - 80% = Baik

41% - 60% = Cukup

21% - 40% = Kurang

0% - 20% = Kurang Sekali

2. Analisis Data Tes Tulis

Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah dilakukan model pembelajaran *Project Based Learning*.

a. Validitas

Instrumen diujikan terlebih dahulu kepada kelas uji validitas kemudian dihitung menggunakan bantuan program SPSS 22.0 *for Windows* dan setelah ditemukan hasil r_{hitung} nya maka selanjutnya dibandingkan dengan r_{tabel} , jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} maka soal tersebut dinyatakan valid.

b. Reliabilitas

Uji reliabilitas dapat dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir pertanyaan. Sehingga instrumen tersebut dapat juga diterapkan disekolah lain dan hasilnya akan sama. Instrumen yang sudah valid lalu dihitung reliabilitasnya dengan bantuan program SPSS 22.0 *for Windows*.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Lavene Statistic* dengan bantuan program SPSS 22.0 *for Windows*.

d. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data subyek yang dianalisis membentuk distribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Kolmogrov Smirnov* dengan bantuan program SPSS 22.0 *for Windows*.

e. Uji t

Uji t (*test*) digunakan untuk menghitung hasil tes yang diberikan kepada peserta didik, untuk sampel menggunakan random bebas, hasil dihitung menggunakan rumus *t - test* sebagai berikut:

$$t = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{\sum_1^2 - \sum_2^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

t : harga t

M_1 : mean / nilai rata-rata hasil untuk kelompok eksperimen

M_2 : mean / nilai rata-rata hasil untuk kelompok kontrol

$\sum_{x1}^2$: jumlah kuadrat nilai kelompok eksperimen

$\sum_{x2}^2$: Jumlah kuadrat nilai kelompok kontrol

N: Jumlah subjek pada kelompok eksperimen dan kontrol

(Arikunto, 2013:352)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Data

Setelah pengambilan data dan pengumpulan data yang diperoleh melalui instrumen observasi dan instrumen tes yang dilakukan di SMK Negeri 1 Surabaya. Selanjutnya adalah penyajian data, adapun data-data yang telah terkumpul:

1. Analisis Data Observasi

Penelitian ini menggunakan observasi terstruktur yaitu dengan menggunakan instrumen pengamatan.

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IKLAN NON CETAK MATERI *STORYBOARD*

Berdasarkan dari hasil penghitungan persentase model pembelajaran *project based learning* materi *storyboard* diketahui hasilnya sebagai berikut :

Rerata kriteria pengamat I dan II observasi guru kelas eksperimen diperoleh 93% maka tergolong baik sekali. Begitu juga rerata kriteria pengamat I dan II observasi siswa kelas eksperimen diperoleh 92%, maka tergolong baik sekali.

2. Analisis Data Tes

a. Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas data nilai *pre-tes* eksperimen dan kontrol, tingkat signifikansi > dari 0,05 yaitu 0,824. Maka dapat disimpulkan bahwa data yang dianalisis bersifat **homogen**.

b. Uji Normalitas

signifikansi > 0,05. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas, signifikansi = 0,20. Maka dapat disimpulkan bahwa data pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dikatakan **normal**.

c. Uji t

Untuk mengetahui t hitung kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukan uji t. Hasil nilai *pre-tes post-tes* kelas eksperimen kemudian rumus t-tes sebagai berikut:

$$t = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{86,20 - 47,58}{\sqrt{\frac{216600 + 67000}{29(29-1)}}}$$

$$t = \frac{38,62}{\sqrt{\frac{283600}{812}}}$$

$$t = \frac{38,62}{\sqrt{349,26}}$$

$$t = \frac{38,62}{18,68}$$

$$t = 2,067$$

Berdasarkan perhitungan diatas dengan taraf signifikan 5%, db = 29 - 1 = 28, sehingga diperoleh t_{tabel} 2, 048. Jadi t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu dengan angka 2,067 > 2,048.

Hasil nilai *pre-tes post-tes* kelas kontrol kemudian dimasukkan ke dalam rumus t-tes sebagai berikut:

$$t = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{49,31 - 44,48}{\sqrt{\frac{72100 + 58500}{29(29-1)}}}$$

$$t = \frac{4,83}{\sqrt{\frac{130600}{812}}}$$

$$t = \frac{4,83}{12,68}$$

$$t = 0,38$$

$$t = \frac{4,83}{\sqrt{160,83}}$$

$$t = \frac{4,83}{12,68}$$

$$t = 0,38$$

$$t = 0,38$$

Berdasarkan perhitungan diatas dengan taraf signifikan 5%, db = 29 - 1 = 28, sehingga diperoleh t_{tabel} 2, 048. Jadi t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} yaitu dengan angka 0,38 < 2,048.

Pembahasan

Berdasarkan analisis data yang diketahui pada observasi guru dikelas eksperimen diperoleh perhitungan data dengan N= 29-1 = 28 taraf kepercayaan 95%, maka r_{tabel} 0,374 < r_{hitung} = 0,789. Data yang dianalisis menunjukkan adanya persamaan atau sebuah kesepakatan antara observer I dan observer II. Jadi rata-rata hasil observasi guru adalah $\frac{92,1\% + 94,7\%}{2} = 93\%$ Dari hasil observasi terhadap guru dalam menerapkan model pembelajaran *project based learning* diperoleh hasil rata-rata 93% jika hasil tersebut dikonsultasikan dengan kriteria maka tergolong **baik sekali**.

Kemudian berdasarkan data observasi siswa diperoleh perhitungan data dengan N= 29-1 = 28 taraf kepercayaan 95%. Maka, r_{tabel} 0,374 < r_{hitung} = 0,736. Data yang dianalisis menunjukkan adanya persamaan atau sebuah kesepakatan antara observer I dan observer II. Jadi rata-rata hasil observasi guru adalah $\frac{92,1\% + 92,1\%}{2} = 92\%$. Dari hasil observasi terhadap siswa dalam menerapkan model pembelajaran *project based learning* diperoleh hasil rata-rata 92% jika hasil tersebut dikonsultasikan dengan kriteria maka tergolong **baik sekali**.

Perhitungan uji t untuk kelas eksperimen XI DKV 1 dengan taraf signifikansi 5% db=29 - 1 = 28 sehingga diperoleh t_{tabel} 2,048. Jadi t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu dengan angka 2,067 > 2,048. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas eksperimen XI DKV 1 yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* mengalami peningkatan signifikan dalam materi *Storyboard*.

Hasil perhitungan tersebut dibuktikan bahwa setelah menerapkan model pembelajaran *project based learning* mata pelajaran iklan non cetak materi *storyboard* SMK Negeri 1 Surabaya mengalami peningkatan yang signifikan berdasarkan hasil perhitungan *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen , nilai rata-rata siswa **lebih tinggi** dari pada hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol. Dari hasil analisis Uji t diatas dapat disimpulkan bahwa menerapkan model pembelajaran *project based learning* mata pelajaran iklan non cetak materi *storyboard* meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam membuat *storyboard*.

Jadi pada hipotesis penelitian ini berpengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran iklan non

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IKLAN NON CETAK MATERI *STORYBOARD*

cetak materi *storyboard* kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Negeri 1 Surabaya. Hipotesis diterima dan Model Pembelajaran *Project Based Learning* dianggap berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan hasil analisis data yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen sedangkan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan uraian rumusan masalah dan hasil penelitian dan pembahasan data pada bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran iklan non cetak materi *storyboard* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan simpulan, maka dapat dikemukakan beberapa saran berikut:

1. Bagi guru, dapat memberikan alternatif pembelajaran kelas XI untuk perbaikan dan meningkatkan mutu pembelajaran, sehingga hasil belajar peserta didik meningkat dan memberikan pengalaman ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.
2. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini dapat menumbuhkan kembangkan rasa percaya diri, kemandirian, peserta didik yang pasif menjadi aktif.
3. Bagi sekolah, memberikan gambaran tentang model pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi 2010. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Baharudin dan Wahyuni, Esa Nur. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Firdausi, Arif dan Barnawi. 2012. *Profil Guru SMK Profesional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hakim, Lukmanul. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima, (Online), (<http://zuwaily.blogspot.co.id/2013/03/kriteria-dan-instrumen-evaluasi.html#.WR5gcB6wuOg>, diakses 10 Mei 2017)
- Hamalik, Oemar. 2003. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Jihad, A. dan Haris, Abdul. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Januszewski, Alan dan Molenda (Eds). 2008. *Educational Technology: A Definition With Commentary*. New York: State University
- Koesoema, Doni. 2013. "RPP Di Jepang Tidak Lagi Tertulis". Dalam *Kompas*, 28 Februari Surabaya. (<http://www.lpmp-jatim.net/artikel/kabar+sepekan/list.php?randomization404ofthewordplace=75>, diakses 12 Februari 2017)
- Larmer, J. 2012. "PBL: What does it take for a project to be "authentic"?". Dalam (<http://www.edutopia.org/blog/authentic-projectbased-learning-john-larmer>, diakses 12 Februari 2017)
- Mulyasa, E. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Özdamli, Fezile. 2011. "The experiences of teacher candidates in developing instructional multimedia materials in project based learning". Department of Computer Education and Instructional Technology Nicosia, Cyprus. *Procedia Social and Behavioral Sciences*. Volume 15, 2011, Pages 3810-3820 (http://ac.els-cdn.com/S1877042811009244/1-s2.0-S1877042811009244-main.pdf?_tid=54bdb8d2-5f5b-11e7-8f21-00000aacb362&acdnat=1499023332_d606535e6b28848f0c2a2f3279828c0e, diakses unduh 12 Februari 2017)
- Purbalaksmi, N. Dantes, Anggan Suhandana. 2013. "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Seni Rupa. *Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Administrasi Pendidikan*. Vol. 4, Hal 1 (http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_ap/article/viewFile/671/456, diakses 11 Mei 2017)
- Santyasa, Wayan I. 2007. "Model model Pembelajaran Inovatif". *Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha*, (Online), (http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/41170972/MODEL_MODEL_PEMBELAJARAN.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1499025860&Signature=ORGIoTrYj2slGXAG3w77mh%2Focrk%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DMODEL_MODEL_PEMBELAJARAN.pdf, diakses unduh 12 Mei 2017)
- Simon, Mark. 2007. *3rd Edition Storyboards Motion in Art*. United State of America: Elsevier Inc.

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* TERHADAP HASIL
BELAJAR MATA PELAJARAN IKLAN NON CETAK MATERI *STORYBOARD*

- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2014. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- The George Lucas Educational Foundation. 2005. "Instructional Module Project Based Learning". Dalam <http://www.edutopia.org/modules/PBL/whatpbl.php>, diakses 10 Februari 2017)
- Triani, Wina, Zulkarnaen, Rahma Kurnia. 2015. "Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Geografi". *Jurnal Pendidikan Geografi*. Hal 1 (<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=372800&val=1568&title=PENGARUH%20MODEL%20PEMBELAJARAN%20PROJECT%20BASED%20LEARNING%20TERHADAP%20HASIL%20BELAJAR%20GEOGRAFI>, diakses unduh 10 Mei 2017)
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif edisi 4*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Vega, Vanessa. 2012. "Project Based Learning Research View". Dalam (<https://www.edutopia.org/pbl-research-learning-outcomes>, diakses 10 Februari 2017)
- Wena, Made. 2012. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Warsono dan Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya