

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT BASED LEARNING* BERBANTUAN APLIKASI *IBIS PAINT X* PADA KOMPETENSI DASAR DESAIN RIAS FANTASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SMK LABSCHOOL UNESA 1 SURABAYA

Alya Zahra Nur Maulida Rahma

Program Studi S-1 Pendidikan Tata Rias, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
alya.20017@mhs.unesa.ac.id

Dewi Lutfiati¹, Dindy Sinta Megasari², Biyan Yesi Wilujeng³

Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
dewilutfiati@unesa.ac.id

Abstrak

Kompetensi dasar desain rias fantasi mendorong peserta didik untuk menjadi pusat dalam proses pembelajaran, sehingga perlu diterapkan model pembelajaran PjBL untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: 1) keterlaksanaan sintaks model pembelajaran PjBL berbantuan aplikasi *Ibis Paint X*, 2) hasil belajar peserta didik; dan 3) respon peserta didik terhadap model pembelajaran PjBL berbantuan aplikasi *Ibis Paint X* yang diterapkan pada kompetensi dasar desain rias fantasi. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif berupa *Pre-Experiment* dengan desain *One Group Pretest and Posttest*. Sampel penelitian ini berjumlah 32 peserta didik dengan teknik *purposive sampling*. Metode penelitian ini terdiri dari: 1) observasi; 2) tes; dan 3) kuesioner. Teknik analisis data berupa, analisis keterlaksanaan sintaks model pembelajaran PjBL dan respon peserta didik menggunakan persentase, sedangkan analisis peningkatan hasil belajar menggunakan uji-t berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan: (1) analisis keterlaksanaan sintaks model pembelajaran PjBL sebesar 100%; (2) analisis peningkatan hasil belajar menunjukkan Sig. (2-tailed) yang diperoleh sebesar $0.000 < 0.05$ dan nilai $t_{hitung} 10,511 > t_{tabel} 2,039$ dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 50,47 dan *posttest* sebesar 85,15. Hal ini menunjukkan ada perbedaan nilai rata-rata secara signifikan dari hasil belajar antara sebelum dan setelah menerapkan model pembelajaran PjBL berbantuan aplikasi *Ibis Paint X*; (3) analisis respon peserta didik pada penerapan model pembelajaran PjBL dan aplikasi *Ibis Paint X* mendapat persentase sebesar 96% yang berarti kategori sangat baik. Hasil penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran PjBL berbantuan aplikasi *Ibis Paint X* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan respon yang sangat baik.

Kata kunci: *pjbl, ibis paint x, hasil belajar, desain rias fantasi.*

Abstract

Basic competency of fantasy make-up design requires students to be the center of the learning process, so it is necessary to implement PjBL learning model to improve student learning outcomes. The purpose of this research is to determine: 1) the implementation of the PjBL model syntax with the assistance of the Ibis Paint X application, 2) student learning outcomes, and 3) student responses to the PjBL model and the Ibis Paint X application applied to the basic competency of fantasy makeup design. This type of research is a quantitative Pre-Experiment with a One Group Pretest and Posttest design. The research sample consisted of 32 students selected using purposive sampling techniques. The research methods include: 1) observation, 2) tests, and 3) questionnaires. The data analysis techniques used are percentage and paired t-test. The analysis of the implementation of the PjBL model syntax and student responses uses percentages, while the analysis of the improvement in learning outcomes uses a paired t-test. The results of the research show: (1) the analysis of the implementation of the PjBL model syntax is 100%; (2) the analysis of the improvement in learning outcomes shows a Sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ and a t_{value} of $10.511 > t_{table}$ value of 2.039 , with an average pretest score of 50.47 and a posttest score of 85.15. This indicates a significant difference in average scores before and after applying the PjBL model assisted by the Ibis Paint X application; (3) the analysis of student responses to the application of the PjBL model and the Ibis Paint X application shows a percentage of 96%, which falls into the very good category. The results of this research indicate that the application of the PjBL model assisted by the Ibis Paint X application can improve student learning outcomes with very positive responses.

Keywords: *pjbl, ibis paint x, learning outcomes, fantasy makeup design.*

PENDAHULUAN

Perkembangan peradaban dapat dilihat secara langsung melalui kemajuan teknologi yang selalu berkembang setiap harinya. Dunia saat ini telah memasuki era di mana banyak aspek kehidupan dilakukan secara digital. Azis (2019:308) berpendapat bahwa era digital merupakan saat di mana semua aspek kehidupan, termasuk pembelajaran lebih banyak memanfaatkan media digital. Perkembangan teknologi saat ini berdampak pada semua aspek kehidupan manusia, termasuk dalam segi sosial, ekonomi, budaya dan yang paling penting yaitu pendidikan. Anggraini dan Najicha (2022) mengatakan bahwa perkembangan teknologi sangat memungkinkan untuk menjawab penyelesaian masalah yang terjadi dalam dunia pendidikan.

Pemanfaatan teknologi seperti laptop, komputer dan *handphone* harus digunakan secara benar dan terarah tujuan yang diinginkan tercapai dalam pembelajaran. Pendidik harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat untuk peserta didik agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan pada proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membantu proses pembelajaran terlaksana dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Selaras dengan pendapat Anggraena, dkk. (2022) bahwa prinsip Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka, bahwa pembelajaran harus berpusat pada peserta didik (*student centered*) yang bisa memberikan keragaman potensi, perkembangan, dan kepentingan peserta didik lainnya.

SMK Labschool UNESA 1 Surabaya adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dibawah naungan Yayasan Dharma Wanita Persatuan UNESA yang memiliki visi beriman, terampil, profesional, kompetitif dan berkarakter Pancasila dengan salah satu misinya yaitu berfokus pada bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang mengikuti potensi peserta didik. SMK ini memiliki beberapa kompetensi keahlian diantaranya yaitu, Bisnis Daring & Pemasaran (BDP)/Bisnis Digital (BD), Multimedia (MM)/Desain Komunikasi Visual (DKV) serta Tata Kecantikan Kulit dan Rambut (TKKR).

Berdasarkan hasil tanya jawab bersama salah satu guru mata pelajaran produktif jurusan TKKR di SMK Labschool UNESA 1 Surabaya, disebutkan bahwa kurikulum yang digunakan di kelas XI dan XII adalah Kurikulum 2013, sementara kelas X menggunakan Kurikulum Merdeka. Peserta didik

pada saat proses pembelajaran masih kurang terpusat dengan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan juga masih kurang, sehingga hasil belajar yang diperoleh belum memuaskan terutama pada mata pelajaran produktif yang memerlukan lebih banyak praktik dibandingkan dengan teori. Peserta didik kelas XI dengan jurusan TKKR mendapatkan mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, *Nail Art* dan Rias Wajah Khusus dan Kreatif. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, *Nail Art* dan Rias Wajah Khusus dan Kreatif belum mencapai nilai KKM yaitu sebesar 75. Rata-rata nilai ulangan harian kelas XI TKKR pada kompetensi dasar desain rias fantasi sebesar 51,78.

Kompetensi dasar dalam mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, *Nail Art* dan Rias Wajah Khusus dan Kreatif salah satunya yaitu KD 3.16 Mengevaluasi desain rias fantasi dan KD 4.16 Mendesain rias fantasi. Sebelum melakukan praktik rias fantasi langsung kepada model atau klien, peserta didik harus menempuh tahapan perencanaan terlebih dahulu. Proses perencanaan salah satunya yaitu melakukan tahapan mendesain yang berfungsi sebagai pedoman peserta didik dalam melakukan praktik rias fantasi kepada model atau klien. Proses tahapan mendesain menuntut peserta didik dilatih untuk membuat desain dari mulai sketsa kasar hingga hasil akhir yaitu desain yang sudah berwarna dan siap untuk dijadikan pedoman pada saat melakukan praktik tata rias wajah fantasi kepada model atau klien.

Permasalahan yang muncul pada peserta didik kelas XI TKKR SMK Labschool UNESA 1 Surabaya yaitu proses mendesain rias fantasi yang dilakukan masih menggunakan kertas gambar dan pensil warna atau secara manual sehingga dirasa menyulitkan peserta didik dalam melakukan proses desain. Hasil belajar kompetensi dasar desain rias fantasi masih dibawah KKM karena peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan. Guru perlu menggunakan model pembelajaran baru dalam kegiatan mendesain untuk tata rias wajah fantasi agar keseluruhan kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan secara maksimal sesuai dengan prinsip Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka dimana proses pembelajaran terpusat pada peserta didik (*student centered*). Cara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik salah satunya adalah dengan mencoba menerapkan model pembelajaran berbasis proyek yang berfokus pada peserta didik dengan bantuan aplikasi *Ibis Paint X* sebagai media untuk

proses desain dengan tujuan memanfaatkan teknologi yang ada pada kompetensi dasar desain rias fantasi.

Saputro (2018:187) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis proyek yang lebih dikenal dengan *Project Based Learning* (PjBL) merupakan suatu metode pembelajaran menggunakan proyek sebagai media dengan mewajibkan peserta didik untuk membuat suatu produk yang dapat dipresentasikan di depan umum untuk dinilai kualitasnya. Pembelajaran dengan model PjBL dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah, meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menumbuhkan sikap kerjasama dalam pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Yani (2021:5) mendefinisikan pembelajaran *project based learning* dalam terjemahan bahasa Indonesia berarti pendekatan pembelajaran yang mengutamakan pemahaman peserta didik melalui eksplorasi, penilaian, interpretasi, dan mensintesis data dengan cara efektif.

Mariyaningsih dan Hidayati (2018:28) memiliki pendapat bahwa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menciptakan lulusan yang siap bekerja di dunia industri, siap melanjutkan ke perguruan tinggi, atau membuka usaha sendiri, sehingga PjBL merupakan model pembelajaran yang cocok digunakan. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Tahapary, dkk. (2021) menyatakan bahwa model pembelajaran PjBL yang diterapkan di kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Ambon pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan mampu mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memiliki pola pikir yang kritis. Sistem penilaian pada model pembelajaran PjBL sesuai dengan pendapat Widiaworo (2016:187) bahwa hal yang menjadi pertimbangan yaitu keaslian, relevansi, dan kemampuan pengelolaan yang dapat diselesaikan melalui tugas dengan periode waktu tertentu. Tugas yang diberikan pada model pembelajaran PjBL ini berupa kajian atau pencarian fakta yang dimulai dari merencanakan proyek, pengumpulan informasi, pengorganisasian hingga hasil akhir berupa penyajian informasi.

Ibis Paint X adalah aplikasi menggambar yang berjenis digital berasal dari Jepang dan bisa diakses melalui *smartphone*, *tablet*, *PC*, dan perangkat lainnya. (Ibispaint, 2022). *Ibis Paint X* merupakan aplikasi *smartphone* untuk menggambar digital yang populer dan telah diunduh 200 juta kali baik di Android maupun IOS secara gratis. *Ibis Paint X*

menyediakan banyak kemudahan untuk menggambar maupun mengedit gambar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Farkhatun, dkk. (2021), modul yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* sangat layak, praktis dan kreatif untuk digunakan dalam pembelajaran *Digital Fashion Design* bagi peserta didik SMK Desain Busana. Penelitian lainnya oleh Dihyah, M. (2021) menyatakan bahwa media komik yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* merupakan media yang layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Dihyah (2021:34) menyatakan bahwa aplikasi *Ibis Paint X* memiliki berbagai fitur untuk mengedit yang dapat digunakan secara bebas seperti *brush*, *filter*, *font*/jenis huruf serta fitur lainnya yang dapat mempermudah pemula dalam proses menggambar. Keunggulan yang diberikan oleh aplikasi *Ibis Paint X* yaitu mempunyai banyak fitur dan sangat mudah diakses di *smartphone* baik secara *online* maupun *offline*. Aplikasi *Ibis Paint X* termasuk pada kategori ringan karena hanya menghabiskan kapasitas sebesar 29Mb untuk penyimpanannya.

Variasi dan fungsi yang beragam dan bisa dipakai dalam satu aplikasi *Ibis Paint X* membuat aplikasi ini menjadi aplikasi yang sering digunakan berbagai ilustrator dalam membuat karyanya. *Ibis Paint X* memiliki website tersendiri yang menampung karya-karya para pengguna nya sehingga siapapun bisa melihat karya tersebut. *Ibis Paint X* juga membantu ilustrator untuk mempublikasi karyanya dan website tersebut menjadi perantara antara ilustrator dengan klien. Website tersebut memuat karya-karya ilustrator yang menampilkan urutan atau ranking dan pengguna lain bisa memberikan tanda suka atau *like* kepada karya orang lain.

Peneliti melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran PjBL berbantuan aplikasi *Ibis Paint X*. Tujuan penelitian ini yaitu, untuk mengetahui keterlaksanaan sintaks model pembelajaran PjBL, peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran PjBL, serta respon peserta didik pada model pembelajaran PjBL dan aplikasi *Ibis Paint X* yang digunakan pada kompetensi dasar mendesain rias fantasi mata pelajaran Perawatan Tangan, Kaki, *Nail Art* dan Rias Wajah Khusus dan Kreatif di kelas XI TKKR SMK Labschool UNESA 1 Surabaya.

METODE

Jenis pendekatan penelitian yang digunakan

pada penelitian ini yaitu *Pre Experimental* dengan desain penelitian *One Group Pretest and Posttest*. Peneliti melakukan tes terhadap peserta didik sebanyak 2 kali, yaitu sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dan setelah diberikan perlakuan. Perlakuan yang diberikan yaitu menerapkan model pembelajaran PjBL berbantuan aplikasi *Ibis Paint X* pada kompetensi dasar desain rias fantasi untuk peserta didik. Hal ini melibatkan pengukuran peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Bentuk desain penelitian sebagai berikut.

O₁ X O₂

(Sugiyono, 2019, h.74)

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Labschool UNESA 1 Surabaya yang berlokasi di Jalan Teratai No.4, Tambaksari, Kec. Tambaksari, Surabaya, Jawa Timur 60131 bertepatan dengan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP). Sampel penelitian ini sebanyak 32 orang dari kelas XI TKKR dengan menggunakan *purposive sampling* sebagai teknik sampling.

Pengumpulan data dilakukan dengan 3 metode, yaitu: (1) observasi, untuk mengetahui keterlaksanaan sintaks model pembelajaran PjBL berbantuan aplikasi *Ibis Paint X* pada kompetensi dasar mendesain rias fantasi; (2) tes, untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*); (3) kuesioner, untuk mengetahui respon peserta didik terhadap model pembelajaran PjBL dan aplikasi *Ibis Paint X*. Analisis data meliputi:

Analisis Keterlaksanaan Sintaks Model Pembelajaran PjBL dan Respon Peserta Didik

Keterlaksanaan penerapan model pembelajaran PjBL dan respon peserta didik dianalisis menggunakan rumus persentase menurut Arikunto (2021: 264).

Analisis Hasil Belajar Peserta Didik

Data yang diperoleh berupa nilai total hasil belajar peserta didik yaitu *pretest* dan *posttest*. Perhitungan dilakukan dengan menjumlahkan skor jawaban dari masing-masing peserta didik lalu selanjutnya dilakukan penghitungan nilai rata-rata.

Analisis hasil belajar selanjutnya yaitu menggunakan SPSS versi 22 yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan nilai rerata hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan yaitu diterapkannya model pembelajaran PjBL berbantuan aplikasi *Ibis Paint X*. Uji yang digunakan

dalam penelitian ini yaitu uji normalitas dan uji-t berpasangan.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak dan sebagai syarat untuk dilakukan uji selanjutnya yaitu uji-t. Uji normalitas yang digunakan yaitu Shapiro-Wilk dengan taraf signifikansi 0,05.

Hasil uji data yang didapat telah berdistribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan dengan melakukan uji selanjutnya yaitu uji-t berpasangan menggunakan SPSS versi 22. Hipotesis yang digunakan sebagai berikut.

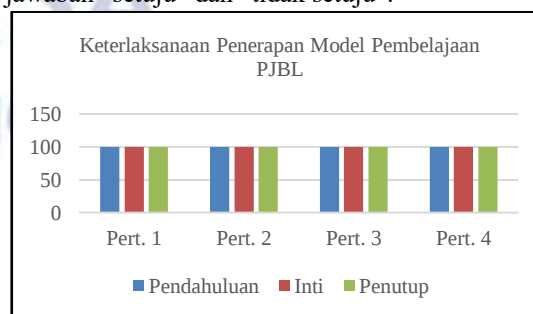
H₁ = Ada perbedaan yang signifikan dari nilai rerata hasil belajar antara sebelum dan setelah menerapkan model pembelajaran PjBL berbantuan aplikasi *Ibis Paint X*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu; (1) keterlaksanaan sintaks model pembelajaran PjBL, (2) hasil belajar peserta didik, dan (3) respon peserta didik. Hasil analisis diperlukan untuk menjawab rumusan masalah.

Keterlaksanaan Sintaks Model Pembelajaran PjBL

Keterlaksanaan penerapan model pembelajaran PjBL menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* pada kompetensi dasar mendesain rias fantasi di SMK Labschool UNESA 1 Surabaya yang dinilai oleh 3 observer yang terdiri atas 2 orang guru SMK Labschool UNESA 1 Surabaya dan 1 orang rekan mahasiswa S1 Pendidikan Tata Rias 2020, Universitas Negeri Surabaya (UNESA) yang telah menempuh mata kuliah Desain Rias dan Tata Rias Fantasi. Skala yang digunakan dalam lembar observasi yaitu Skala Guttman dengan dua pilihan jawaban “setuju” dan “tidak setuju”.



Gambar 1. Diagram Keterlaksanaan Penerapan Model Pembelajaran PjBL
(Sumber: Rahma, 2023)

Berdasarkan gambar 1, persentase keterlaksanaan penerapan model pembelajaran PjBL pada pertemuan pertama hingga pertemuan

keempat mendapat persentase sebesar 100% sehingga dikategorikan sangat baik.

Pertemuan pertama dilaksanakan aspek pendahuluan yang diawali dengan salam dan do'a bersama, presensi kehadiran lalu dilakukan motivasi kepada peserta didik sebelum masuk pada kegiatan inti. Persentase yang diperoleh pada aspek ini sebesar 100% sehingga dikategorikan sangat baik. Menurut Rahman (2022) motivasi dalam proses pembelajaran sebagai faktor utama yang berfungsi menimbulkan, mendasari, dan menggerakkan perbuatan belajar. Sebelum memulai pembelajaran, guru sebaiknya melakukan motivasi yang bertujuan untuk menggerakkan peserta didik.

Aspek kegiatan inti diawali dengan pemberian *pretest* kepada peserta didik, pengenalan model pembelajaran PjBL, penyampaian materi secara singkat mengenai desain rias fantasi, aplikasi *Ibis Paint X* menggunakan *Power Point*. Kegiatan selanjutnya yaitu penyampaian tema besar oleh guru dan pembagian kelompok secara acak lalu pencarian gambar referensi yang digunakan dalam proyek mendesain rias fantasi menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*, selanjutnya pengerjaan LKPD oleh peserta didik. Guru menyampaikan kepada peserta didik terkait hal-hal yang dilakukan dan dibutuhkan oleh saat pelaksanaan proyek serta menyampaikan jadwal aktivitas dilanjut dengan penyampaian kriteria penilaian proyek setelah pengerjaan LKPD. Guru meminta peserta didik untuk mendiskusikan sub-tema yang akan digunakan dalam mengerjakan proyek secara berkelompok.

Pertemuan kedua, peserta didik melaksanakan pengerjaan proyek secara berkelompok yaitu menggambar desain sesuai dengan referensi gambar yang sudah dicari sebelumnya. Peserta didik masing-masing diminta untuk mencoba aplikasi tersebut tetapi untuk hasil akhir tetap dikumpulkan secara berkelompok. Guru mengawasi proyek yang sedang dikerjakan oleh peserta didik dan membimbing apabila terjadi kesulitan yang dialami oleh peserta didik.

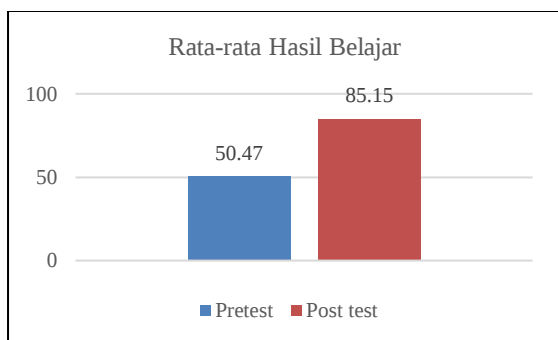
Pertemuan ketiga, peserta didik melakukan presentasi hasil proyek yang sudah dikerjakan secara berkelompok dengan memaparkan tema yang dipilih serta menceritakan proses pembuatan gambar desain rias fantasi bagian wajah. Persentase yang diperoleh pada aspek kegiatan inti dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga sebesar 100% sehingga dikategorikan sangat baik. Santoso (2022:281) berpendapat bahwa pembelajaran yang berbasis proyek dapat meletakkan peserta didik sebagai

center atau pusat dalam pembelajaran, mendorong munculnya sikap inisiatif dan rasa eksplor peserta didik, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menampilkan hasil proyek dengan bentuk presentasi atau mengkomunikasikan dengan cara melakukan evaluasi terhadap hasil karya peserta didik. Hal-hal yang menjadi ciri khas model pembelajaran PjBL yaitu menghasilkan suatu produk/karya yang dapat berupa barang atau jasa dengan bentuk beragam diantaranya yaitu desain, karya tulis, karya seni atau hasil karya lainnya sebagai *output* proses pembelajaran.

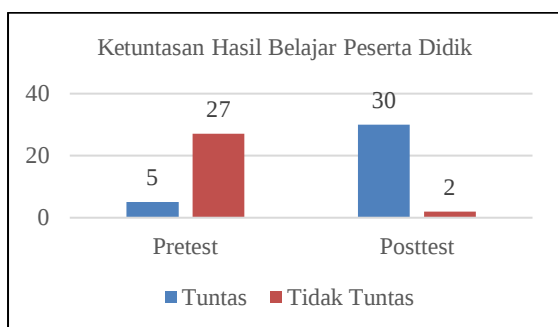
Aspek kegiatan penutup dilakukan saat pertemuan keempat atau terakhir. Kegiatan penutup diantaranya yaitu melakukan evaluasi kepada peserta didik menggunakan pemberian *posttest* dan evaluasi secara lisan oleh guru terhadap kegiatan-kegiatan yang telah dilaksanakan. Peserta didik juga menyampaikan perasaan dan pengalamannya saat mengerjakan proyek. Guru melakukan refleksi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik lalu memberikan motivasi kepada peserta didik agar lebih giat belajar. Kegiatan selanjutnya yaitu memberikan kuesioner terkait pelaksanaan proyek secara keseluruhan sampai mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan salam. Ismayanti, dkk. (2020:28) berpendapat bahwa refleksi pembelajaran merupakan suatu kegiatan guru kepada peserta didik untuk meninjau proses pembelajaran yang telah dilakukan, kegiatan refleksi merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan bagi seorang guru karena bertujuan untuk memberikan deskripsi atau gambaran secara keseluruhan mengenai apa yang telah dipelajari oleh peserta didik. Persentase pada aspek kegiatan penutup diperoleh angka sebesar 100% sehingga dikategorikan sangat baik.

Hasil Belajar Peserta Didik

Menurut Djonomiarjo (2020:42) hasil belajar merupakan kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran. Data hasil belajar peserta didik yang telah diperoleh, kemudian dilakukan uji statistik untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran PjBL menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*. Hasil belajar peserta didik pada kompetensi dasar mendesain rias fantasi dinyatakan tuntas apabila peserta didik memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan nilai KKM yaitu sebesar 75.



Gambar 2. Diagram Rata-Rata Hasil Belajar Peserta Didik
(Sumber: Rahma, 2023)



Gambar 3. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik
(Sumber: Rahma, 2023)

Gambar 3 diketahui bahwa nilai *pretest* yang diperoleh dari peserta didik kelas XI TKKR dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 siswa yaitu sebesar 50,47 dengan kriteria ketuntasan yaitu 5 orang tuntas dan 30 orang tidak tuntas. Nilai *posttest* diperoleh nilai sebesar 85,15 dengan kriteria ketuntasan yaitu 2 orang tidak tuntas dan 30 orang tuntas. Berdasarkan hasil tersebut, menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar peserta didik saat diterapkan model pembelajaran PjBL menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*.

Hasil perolehan data selanjutnya dilakukan uji normalitas yang bertujuan untuk mengetahui keakuratan data yang telah diperoleh. Tujuan dilakukan uji normalitas yaitu untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak karena sebagai syarat untuk uji selanjutnya yaitu uji-t berpasangan. Sugiyono (2021:239) berpendapat bahwa uji normalitas bertujuan untuk melihat kenormalan variabel yang diteliti, terlepas dari apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini penting dilakukan karena sebagai syarat untuk pengujian hipotesis dengan menggunakan statistik parametrik.

SPSS versi 22 digunakan pada penelitian ini untuk uji normalitas penelitian dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk			Keterangan
	Statistic	df	Sig.	
PRE TEST	.960	32	.269	Normal
POST TEST	.942	32	.087	Normal

(Sumber: Rahma, 2024)

Data dapat dinyatakan berdistribusi normal jika nilai tingkat signifikansinya lebih besar dari nilai α yaitu 0,05. Tabel 4.1 menunjukkan data hasil uji normalitas yaitu nilai signifikansi *pretest* 0,269 dan *posttest* 0,087 sehingga disimpulkan data tersebut berdistribusi normal.

Data yang telah berdistribusi normal selanjutnya dilakukan *paired sample t-test* atau uji-t berpasangan. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan dari hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan yaitu penerapan model pembelajaran PjBL menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*. Ghazali (2018:64) berpendapat bahwa *paired sample t-test* merupakan pengujian kedua sampel yang berbeda secara berpasangan. Sampel tersebut terdiri atas subjek yang sama dengan pemberian perlakuan yang berbeda. Uji perbedaan dua sampel digunakan untuk menganalisis model penelitian sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) atau *pre-post*. Berikut merupakan hasil *paired sample t-test* atau uji-t berpasangan.

Tabel 2. Hasil Uji t-Berpasangan

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1: POST TEST - PRE TEST	35.000	18.837	3.330	28.208	41.792	10.511	31	.000

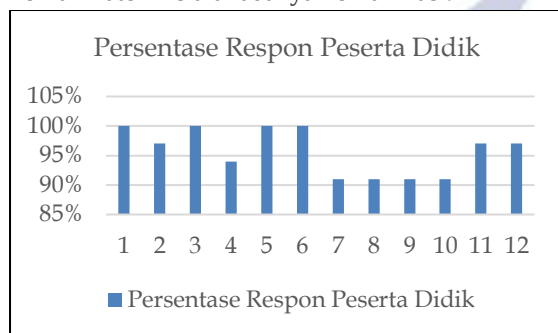
(Sumber: Rahma, 2024)

Hasil uji diatas menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 10,511 > t_{tabel} 2,039$. Berdasarkan gambar 4.2 diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 50,47 sedangkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 85,15. Langkah selanjutnya setelah dilakukan *paired sample t-test* atau uji-t berpasangan nilai rerata *pretest* dan *posttest*, maka disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan nilai rata-rata hasil belajar antara sebelum

dan sesudah menerapkan model pembelajaran PjBL menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*.

Respon Peserta Didik

Data hasil respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran PjBL menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* diperoleh dari pengisian kuesioner oleh 32 peserta didik kelas XI TKKR. Respon peserta didik dibutuhkan guna melihat pandangan peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran PjBL berbantuan aplikasi *Ibis Paint X*. Maknolia dan Hidayat (2020:1) berpendapat bahwa respon adalah kegiatan seseorang yang dapat memberikan tanggapan yang membangun baik berbentuk kritik atau saran yang diberikan kepada komunikator melalui adanya komunikasi.



Gambar 4. Diagram Respon Peserta Didik
(Sumber: Rahma, 2023)

Berdasarkan hasil data yang diperoleh, respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran PjBL berbantuan aplikasi *Ibis Paint X* mendapatkan persentase yang beragam pada setiap aspek yaitu 100%, 97%, 94% dan 91%. Uraian lebih lanjut mengenai setiap aspek yaitu sebagai berikut. Aspek 1, 3, 5, dan 6 mendapat persentase sebesar 100% dan dikategorikan sangat baik dengan keseluruhan peserta didik menjawab 'setuju'. Aspek 2, 11, dan 12 mendapat persentase sebesar 97% dan dikategorikan sangat baik dengan 31 orang menjawab 'setuju' dan 1 orang menjawab 'tidak setuju'. Aspek 4 mendapat persentase sebesar 94% dan dikategorikan sangat baik dengan 30 orang menjawab 'setuju' dan 2 orang menjawab 'tidak setuju'. Aspek 7, 8, 9, dan 10 mendapat persentase sebesar 91% dan dikategorikan sangat baik dengan 29 orang menjawab 'setuju' dan 3 orang menjawab 'tidak setuju'. Berdasarkan perolehan persentase dari setiap aspek, diperoleh rata-rata nilai sebesar 96% sehingga disimpulkan bahwa respon peserta didik model pembelajaran PjBL yang telah diterapkan dan aplikasi *Ibis Paint X* mendapat kategori sangat baik.

Sesuai dengan harapan peneliti bahwa

persentase tersebut diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar dan respon baik dari peserta didik pada kompetensi dasar desain rias fantasi. Peserta didik merespon positif terhadap model pembelajaran PjBL dan aplikasi *Ibis Paint X* sehingga proses pembelajaran menggunakan model PjBL dan bantuan aplikasi *Ibis Paint X* dapat digunakan untuk pembelajaran selanjutnya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, disimpulkan bahwa:

1. Keterlaksanaan sintaks penerapan model pembelajaran PjBL berbantuan aplikasi *Ibis Paint X* pada kompetensi dasar desain rias fantasi di SMK Labschool UNESA 1 Surabaya mendapat persentase sebesar 100% yang berarti kategori sangat baik.
2. Hasil belajar peserta didik mendapat peningkatan sebelum dan setelah diterapkannya model pembelajaran PjBL berbantuan aplikasi *Ibis Paint X* pada kompetensi dasar desain rias fantasi dengan nilai rata-rata 50,47 menjadi 85,15. Analisis data hasil belajar yang telah dilakukan mendapat hasil uji hipotesis dengan nilai Sig. (2-tailed) yang diperoleh sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} 10,511 > t_{tabel} 2,039$, disimpulkan ada perbedaan nilai yang signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran tersebut.
3. Respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran PjBL berbantuan aplikasi *Ibis Paint X* pada kompetensi dasar desain rias fantasi mendapat rata-rata persentase sebesar 96% yang berarti kategori sangat baik.

Saran

1. Penerapan model pembelajaran PjBL dapat diterapkan pada mata pelajaran atau kompetensi dasar lainnya agar hasil belajar peserta didik lebih memuaskan serta proses pembelajaran terfokus pada peserta didik, tidak hanya pada guru.
2. Aplikasi *Ibis Paint X* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran atau kompetensi dasar lainnya agar setiap proses yang membutuhkan desain, dapat dilakukan secara digital karena mempersingkat waktu serta lebih mengasah kreativitas peserta didik dengan fitur-fitur yang tersedia di aplikasi tersebut.

3. Waktu yang digunakan untuk melakukan desain menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* lebih diperbanyak karena peserta didik membutuhkan waktu untuk mengeksplor aplikasi yang merupakan hal baru bagi peserta didik
4. Peneliti selanjutnya disarankan untuk bisa memberikan *project* menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* secara individu agar setiap peserta didik dapat terlihat tingkat kreativitas dan kemampuannya dalam mendesain secara digital
5. Guru diharapkan menjadi individu yang lebih kreatif dan berani memberikan tantangan agar proses pembelajaran yang dilakukan tidak membuat peserta didik cepat bosan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga artikel ilmiah dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Ibis Paint X* pada Kompetensi Dasar Desain Rias Fantasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMK Labschool UNESA 1 Surabaya” terselesaikan dengan baik. Terima kasih penulis ucapkan kepada para pihak yang memberi dukungan yaitu, Prof. Dr. Suparji, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik, Ibu Nia Kusianti, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi S1 Pendidikan Tata Rias, Ibu. Dra. Dewi Lutfiati, M.Kes., selaku dosen pembimbing yang selalu mengarahkan dan memotivasi, Ibu Dindy Sinta Megasari, S.Pd., M.Pd., serta Ibu Biyan Yesi Wilujeng, S.Pd., M.Pd., selaku dosen penguji yang memberikan banyak masukan sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik. Terima kasih lainnya juga penulis sampaikan kepada kedua orang tua dan keluarga atas dukungan moral dan materiil serta teman-teman yang saling mendukung dan membantu banyak hal dalam proses penyelesaian artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraena, dkk. 2021. *Kajian Akademik Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Anggraini, A. P., & Najicha, F. U. 2022. Pengembangan Wawasan Nusantara sebagai Muatan Pendidikan Kewarganegaraan Generasi Muda melalui Pemanfaatan Internet. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Vol 14(1): hal. 174-180.
- Arikunto, S. 2021. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azis, T. N. 2019. Strategi Pembelajaran Era Digital. *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science*. Vol. 1(2): hal. 308-318.
- Dihyah, M. 2021. Pengembangan Media Komik Strip Melalui Aplikasi Ibis Paint X untuk Pembelajaran Akidah Akhlak (*Doctoral dissertation, IAIN Parepare*).
- Djonomiarjo, T. 2020. Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*. Vol. 5(1): hal. 39-46.
- Farkhatun, F., Wahyuningsih, S. E., & Suprpto, E. (2021). Increasing Fashion Design Creativity by Using the Ibis Paint X Application Module. *Journal of Vocational and Career Education*. Vol. 6(2): hal. 150-157.
- Ghozali, I. (2018). *“Aplikasi Analisis Multivariat Delngan Pogram IBM SPSS”*. Edisi Sembilan. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- IbisPaint. 2022. *About ibisPaint*. (Online), (<https://ibispaint.com/about.jsp>, diakses 20 Desember 2022)
- Ismayanti, I., Arsyad, M., & Marisda, D. H. 2020. Penerapan Strategi Refleksi pada Akhir Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Materi Fluida. *Karst: Jurnal Pendidikan Fisika dan Terapannya*. Vol. 3(1): hal. 27-31.
- Maknolia, Y., & Hidayat, D. 2020. Respon Masyarakat terhadap Bantuan Pemerintah Selama Covid-19 di Kota Bandung. *Jurnal Mutakallimin: Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol. 3(2).
- Mariyaningsih, N., & Hidayati, M. 2018. *BUKAN KELAS BIASA: Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-Kelas Inspiratif*. Surakarta: Kekata Publisher.
- Rahman, S. 2022. Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Santoso, T. D. P. 2022. Rancangan Pembelajaran

Berkarakteristik Inovatif Abad 21 pada Materi Penguat Audio dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) di SMKN 1 Adiwerna. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*. doi.org/10.24905/cakrawala.vi0.193.

Saputro, O. A., & Rahayu, T. S. 2020. Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) dan Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Monopoli terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*. Vol. 4(1): hal. 185-193.

Sugiyono. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA

Tahapary, C. A., Tikollah, M. R., & Sato, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Akuntansi dengan Menerapkan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 2 Ambon Maluku. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*. Vol. 3(4): hal. 107-111

Widiasworo, E. 2016. *Strategi Dan Metode Mengajar Siswa Diluar Kelas (Outdoor Learning) Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, Dan Komunikatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.

Yani, A. 2021. *Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Ahlimedia Book.