

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN  
*PROJECT BASED LEARNING (PjBL)* PADA MATA  
PELAJARAN DESAIN GRAFIS PERCETAKAN  
KELAS XI MULTIMEDIA DI SMK N 2  
KECAMATAN GUGUAK**

**SKRIPSI**

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Menyelesaikan Pendidikan Strata 1 (S1)



Oleh  
**GISKA WIDI TISARA**  
NIM. 18004016

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROJECT  
BASED LEARNING (PjBl)* PADA MATA PELAJARAN DESAIN  
GRAFIS PERCETAKAN KELAS XI MULTIMEDIA  
DI SMK N 2 KECAMATAN GUGUAK

Nama : Giska Widi Tisara  
NIM/BP : 18004016/2018  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 30 Mei 2023

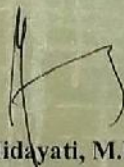
Disetujui Oleh:

Pembimbing



**Dr. Fetri Yeni J, M.Pd**  
NIP. 19611011 198602 2 001

Ketua Departemen



**Dr. Abna Hidayati, M.Pd**  
NIP. 19830126 200812 2 002

**HALAMAN PENGESAHAN**

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan  
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang**

Judul : Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Kelas XI Multimedia Di SMK N 2 Kecamatan Guguk

Nama : Giska Widi Tisara

NIM/BP : 18004016/2018

Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

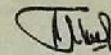
Padang, 30 Mei 2023

**Tim Penguji**

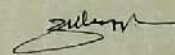
**Nama**

**Tanda Tangan**

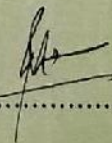
**Ketua : Dr. Fetri Yeni J, M.Pd**  
**NIP. 19611011 198602 2 001**



**Anggota : Dra. Zuliarni, M.Pd**  
**NIP. 19590727 198503 2 001**



**Anggota : Dra. Zuwirna, M.Pd. Ph.D**  
**NIP. 19580517 198503 2 001**





## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Giska Widi Tisara  
NIM/BP : 18004016/2018  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Kelas XI Multimedia Di SMK N 2 Kecamatan Guguak

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing,



Dr. Fetri Yeni J, M.Pd  
NIP. 19611011 198602 2 001

Padang, 30 Mei 2023  
Yang Menyatakan,



Giska Widi Tisara  
NIM. 18004016

## ABSTRAK

**Giska Widi Tisara (2023): Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Kelas XI Multimedia Di SMK N 2 Kecamatan Guguak.**

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan tentang pembelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK N 2 Kecamatan Guguak, banyak siswa tidak mengikuti pembelajaran dengan baik. Siswa mudah jenuh dalam memperhatikan penjelasan guru. Salah satu faktor yang menjadi penyebab hal ini adalah pembelajaran yang bersifat monoton. Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia di SMK N 2 Kecamatan Guguak pada mata pelajaran desain grafis percetakan.

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuantitatif *quasi eksperimen* dengan desain *post-test only*. Sampel pada penelitian ini sebanyak 49 siswa yang dipilih dengan menggunakan teknik sensus. Instrumen yang digunakan yaitu soal pilihan ganda yang terdiri dari 20 item. Data penelitian diolah menggunakan teknik analisis deskriptif dan inferensial.

Hasil penelitian ditemukan bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol dengan model konvensional. Berdasarkan uji hipotesis diketahui bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  sehingga hipotesis dapat diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* efektif digunakan pada mata pelajaran desain grafis percetakan kelas XI Multimedia di SMK N 2 Kecamatan Guguak.

**Kata Kunci:** *Project Based Learning*, Hasil Belajar, Siswa

## ABSTRACT

**Giska Widi Tisara (2023): The Effectiveness of Applying Project Based Learning Model in The Graphic Design Printing Subject in XI Multimedia Class at SMK N 2 Guguak.**

Based on observation researcher did about Graphic Design Printing at SMK N 2 Guguak, many students do not follow the lessons well. Students easily get bored paying attention to the teacher's explanation. One of the factors that causes this is monotonous learning.

This studies goals to test the effectiveness of applying the project based learning in improving the output of the students in XI Multimedia at SMK N 2 Guguak in the subject of graphic design printing. This research technique is a quantitative quasi-experiment with a post-test only design. The specimen in this studies are 49 students. The instrument is a multiple choice questions consisting 20 items. The research data was processed using descriptive and inferential analysis techniques.

The results of this research discovered that the average of student's outcomes in the experimental class using Project Based Learning is better than student's outcomes in the control class that used conventional learning. Based on the speculation, it could be concluded that the applying of the project based learning is effective to use in the subject of graphic design printing class XI Multimedia at SMK N 2 Guguak.

**Keywords:** Project Based Learning, Learning Outcomes, Student.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan atas rahmat dan karunia Allah SWT yang telah mempermudah dan memberi jalan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Kelas XI Multimedia Di SMK N 2 Kecamatan Guguk”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini peneliti mendapat banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Fetri Yeni J, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Pembimbing Skripsi yang telah menyediakan waktunya memberi bimbingan, arahan, motivasi, ilmu, saran, dan dukungan kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Bapak Drs. Syafril, M.Pd selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan saran dan arahan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Zuliarni, M.Pd selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan saran dan arahan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Ketua Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
5. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar, serta staf tata usaha yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama masa perkuliahan.

6. Bapak Drs. H. Deri Nofia, M.M.Pd selaku kepala sekolah SMK Negeri 2 Kecamatan Guguak yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan observasi dan penelitian untuk penulisan skripsi ini.
7. Orang tua, Bapak Gusmentasi dan Ibu Melia Nofrika, Adik Aulia Kessa Sakirana dan Kakek Dasril, serta keluarga besar tercinta yang senantiasa mendo'akan, mencurahkan cinta dan kasih sayang serta memberikan motivasi dan dukungan baik secara moril maupun materil sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini.
8. Teman-teman Deimoz Official, terkhusus Viciano Shofa, Muaffiq Nurfausan, Dinda Yulya Ranty Harahap, dan Muhammad Hafiz yang telah menjadi bagian dari cerita kehidupan dan secara tidak langsung memberikan semangat dan dukungan kepada peneliti hingga menyelesaikan studi dan skripsi ini.
9. Seluruh pihak terkait yang senantiasa memberi dukungan yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Peneliti menyadari bahwa peneliti bukanlah makhluk yang sempurna, sehingga tidak lepas dari berbagai kekurangan. Oleh karena itu, dengan senang hati dan penuh harapan peneliti menerima kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi kita semua.

Padang, 29 Mei 2023  
Peneliti

Giska Widi Tisara  
NIM. 18004016



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>11</b>
A. Landasan Teori.....	11
1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran .....	11
2. Pengertian Efektivitas.....	13
3. Model Pembelajaran.....	14
4. Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PjBL).....	16
5. Pembelajaran Desain Grafis Percetakan.....	23
B. Penelitian Yang Relevan .....	25
C. Kerangka Konseptual.....	27
D. Hipotesis.....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
A. Jenis Penelitian.....	30

B. Populasi dan Sampel .....	31
C. Desain Penelitian.....	32
D. Instrumen Penelitian.....	32
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
F. Teknik Analisis Data.....	35
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>40</b>
A. Deskripsi Data .....	40
B. Analisis Data .....	43
C. Pembahasan Persyaratan Analisis .....	46
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	49
E. Keterbatasan Penelitian.....	54
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>55</b>
A. Kesimpulan .....	55
B. Saran.....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>57</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Nilai UH Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Kelas XI.....	4
Tabel 2. Sintaks Model Pembelajaran Project Based Learning .....	20
Tabel 3. Populasi dan Sampel Penelitian .....	32
Tabel 4. Desain Penelitian.....	32
Tabel 5. Persiapan Uji Homogenitas.....	36
Tabel 6. Hasil Belajar Kelas Eksperimen .....	43
Tabel 7. Hasil Belajar Kelas Kontrol .....	45
Tabel 8. Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	46
Tabel 9. Uji Normalitas Data Hasil Penelitian.....	47
Tabel 10. Uji Homogenitas Data Hasil Penelitian .....	47
Tabel 11. Data Persiapan Uji Hipotesis (Kelas Eksperimen) .....	48
Tabel 12. Data Persiapan Uji Hipotesis (Kelas Kontrol) .....	48

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Konseptual .....	29
Gambar 2. Grafik Nilai Siswa Kelas Eksperimen.....	44
Gambar 3. Grafik Nilai Siswa Kelas Kontrol .....	45

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Silabus Pembelajaran Desain Grafis Percetakan .....	59
Lampiran 2. RPP Kelas Eksperimen .....	62
Lampiran 3. RPP Kelas Kontrol.....	67
Lampiran 4. Modul Pembelajaran KD 3.7 .....	72
Lampiran 5. Soal Evaluasi .....	78
Lampiran 6. Lembar Jawaban .....	82
Lampiran 7. Kunci Jawaban.....	83
Lampiran 8. Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen .....	84
Lampiran 9. Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	85
Lampiran 10. Uji Normalitas Kelas Eksperimen .....	86
Lampiran 11. Uji Normalitas Kelas Kontrol.....	87
Lampiran 12. Uji Homogenitas.....	88
Lampiran 13. Uji Hipotesis .....	89
Lampiran 14. Tabel Nilai Kritis Uji Lilliefors .....	91
Lampiran 15. Tabel Nilai Kritis Chi Kuadrat .....	92
Lampiran 16. Tabel Nilai Kritis Uji T .....	93
Lampiran 17. Surat Penugasan.....	95
Lampiran 18. Surat Izin Penelitian.....	96
Lampiran 19. Surat Keterangan Penelitian Dari Sekolah .....	97
Lampiran 20. Surat Validasi Instrumen Penelitian .....	98
Lampiran 21. Dokumentasi.....	99

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan suatu bangsa. Melalui pendidikan akan tercipta sumber daya manusia yang berkualitas yang akan membawa kemajuan dan kesejahteraan bagi bangsa. Oleh karena itu, perbaikan mutu pendidikan harus selalu dilakukan sesuai dengan perkembangan zaman. Melalui pendidikan pula manusia dapat mengembangkan potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat. Oleh karena itu, dalam rangka mewujudkan potensi diri menjadi multi kompetensi, manusia harus melewati proses pendidikan yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan suatu upaya pendidik dalam memberikan bantuan agar peserta didik memperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan keterampilan, serta pembentukan sikap dan karakter. Proses pembelajaran hendaknya bisa mengembangkan kemampuan dan membentuk watak manusia sehingga menciptakan siswa yang berkualitas. Untuk menciptakan siswa yang berkualitas dan mampu menghadapi perkembangan zaman, maka kebutuhan dalam pengembangan metode belajar merupakan suatu keharusan. Dalam kegiatan pembelajaran guru dituntut untuk mampu merencanakan pembelajaran yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi siswa agar tercapai keberhasilan dalam belajar.



Proses pembelajaran yang berkualitas dapat tercipta apabila siswa dan guru berperan aktif di dalamnya. Siswa dan guru berinteraksi dalam suatu kegiatan yang disebut dengan pembelajaran. Upaya mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien bisa dilakukan guru dengan memilih metode mengajar yang tepat agar mampu mewujudkan perilaku belajar siswa melalui interaksi pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran yang kondusif.

Belajar merupakan suatu tahap perubahan dalam pengetahuan dan kemampuan seseorang yang dihasilkan dari pengalaman dan juga pengaruh lingkungan. Kegiatan pembelajaran dirancang sedemikian rupa untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antara siswa, guru, lingkungan belajar, dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar. Pengalaman belajar dapat terwujud melalui penggunaan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan belajar dan berpusat pada siswa. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruh atau setidaknya 75% dari siswa secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran menunjukkan semangat belajar yang tinggi dan rasa percaya diri. Dari segi hasil, suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan yang positif dari siswa seluruhnya atau setidaknya 75% dari seluruh siswa.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan suatu badan pendidikan yang bertujuan untuk menciptakan lulusan peserta didik yang terampil dan kompeten dalam suatu bidang tertentu agar siap dalam menghadapi dunia kerja.

Mata pelajaran Desain Grafis Percetakan merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum program keahlian Multimedia yang diberikan pada kelas XI semester Ganjil yang bersifat praktik. Mata pelajaran ini mempelajari segala hal mengenai desain dan percetakan dimulai dari teks, gambar, video, serta ilustrasi. Tujuan utama dari mata pelajaran ini adalah agar peserta didik memiliki kemampuan atau keterampilan yang berkaitan dengan desain dan percetakan, sehingga setelah lulus peserta didik memiliki keterampilan sebagai bekal untuk memasuki dunia kerja.

Kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan, khususnya pada mata pelajaran yang bersifat praktik sering dijumpai. Untuk mengatasi permasalahan ini, hendaknya guru menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan serta sesuai dengan situasi kelas. Proses pendidikan berujung kepada pembentukan sikap, pengembangan kecerdasan atau intelektual, serta pengembangan keterampilan siswa sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan. Guru merupakan pendorong belajar siswa yang mempunyai peranan besar dalam menumbuhkan semangat para siswa untuk belajar. Menggunakan model pembelajaran yang menarik akan membantu siswa untuk lebih mudah memahami pelajaran dan mengembangkan kemampuan berpikirnya. Oleh karena itu, salah satu usaha yang dapat dilakukan guru adalah merencanakan dan menggunakan model pembelajaran yang efektif serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa.

Terkait dengan hal di atas, beberapa permasalahan yang sering terjadi di kelas diantaranya adalah kegiatan pembelajaran yang masih cenderung pasif. Guru

memberikan materi dan instruksi dengan menggunakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) dan metode ceramah. Hal ini membuat rasa ketertarikan siswa dalam belajar cenderung rendah. Pada saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak mengikuti proses pembelajaran. Ada siswa yang meninggalkan ruangan kelas, ada pula yang tetap di dalam kelas tetapi melakukan kegiatan lain. Sehingga materi yang disampaikan guru tidak dipahami dengan baik. Hal ini bisa dilihat dari tabel rata-rata nilai hasil belajar siswa pada ulangan harian kelas XI MM tahun 2022/2023 semester 1 berikut:

Tabel 1. Nilai UH Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Kelas XI

No	Kelas	Rata-rata nilai UH
1.	XI MM 1	70
2.	XI MM 2	74

Tabel di atas menunjukkan rata-rata nilai UH siswa pada 2 kelas XI MM di SMK N 2 Kecamatan Guguak yang berjumlah 49 orang. Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai siswa tergolong rendah dan tidak memenuhi standar KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar yang dilakukan belum memenuhi tujuan yang ingin dicapai dari pembelajaran tersebut. Hasil belajar yang belum mencapai tujuan pembelajaran ini bisa dikarenakan oleh beberapa faktor diantaranya adalah model dan metode pembelajaran yang kurang bervariasi yang membuat siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK N 2 Kecamatan Guguak, materi diawal

pembelajaran pada semester genap adalah tentang aplikasi perangkat lunak pengolah gambar berbasis bitmap. Materi ini tergolong dalam materi yang bersifat teori sekaligus praktik yaitu tentang pengenalan aplikasi perangkat lunak pengolah gambar berbasis bitmap serta penggunaannya dalam membuat desain. Materi ini terdapat pada KD 3.7. Tujuan akhir pembelajaran pada KD ini adalah siswa dapat memahami fitur beserta fungsinya pada perangkat lunak pengolah gambar berbasis bitmap serta menerapkan penggunaannya dalam desain.

Pemilihan model pembelajaran yang cocok dengan materi pembelajaran sangatlah berpengaruh terhadap ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran serta dapat mendorong siswa untuk berperan aktif di dalam kegiatan belajar. Guru merupakan fasilitator yang membantu siswa untuk belajar serta memiliki keterampilan yang mumpuni. Dalam hal ini guru dapat menambahkan variasi dalam proses belajar. Untuk mendorong kemampuan siswa dalam mengembangkan keterampilan maka sangat disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis proyek (*Project Based Learning*).

*Project Based Learning* ini merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran melalui kegiatan penyelesaian suatu proyek. Pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik serta dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Pengalaman belajar peserta didik dibangun berdasarkan produk yang dihasilkan dalam pembelajaran berbasis proyek. Pada model pembelajaran ini, guru berperan sebagai penyaji masalah berupa tugas proyek, serta memfasilitasi siswa dalam merancang proyek yang diberikan. Penggunaan model pembelajaran

berbasis proyek ini juga cocok untuk digunakan karena adanya kesesuaian antara karakteristik pembelajaran berbasis proyek dengan karakteristik mata pelajaran desain grafis percetakan yaitu sama-sama bersifat praktik. Mata pelajaran desain grafis percetakan ini tergolong ke dalam mata pelajaran produktif dan merupakan mata pelajaran penting karena mempelajari dunia percetakan serta desain grafisnya. Model pembelajaran *Project Based Learning* cocok untuk diterapkan pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan karena sama-sama bersifat praktik dan menghasilkan produk di akhir pembelajaran.

Penelitian tentang model pembelajaran *Project Based Learning* pernah dilakukan oleh Alghaniy Nurhadiyati, Rusdinal, dan Yanti Fitria (2021), dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian lain oleh Dayat Putra Pahlawan (2017) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Seni Rupa di SMP Negeri 26 Padang” menyatakan bahwa penerapan model *Project Based Learning* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Diana Agustina (2016) yang berjudul “Efektivitas penerapan PjBL Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X SMK N 1 Sragen” juga menunjukkan bahwa penggunaan model PjBL efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *Project Based Learning* ini membawa cukup banyak pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang diperoleh dari pengalaman belajar yang baik. Untuk itu dalam penelitian ini penulis mengangkat judul tentang **“Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Kelas XI Multimedia Di SMK N 2 Kecamatan Guguak”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru yang masih bersifat monoton sehingga mengakibatkan siswa mudah merasa bosan.
2. Kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya ketertarikan dan minat siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa tidak maksimal.

## **C. Pembatasan Masalah**

Dari identifikasi masalah di atas maka penulis membatasi ruang lingkup pembahasan yang meliputi:

1. Penerapan model pembelajaran PjBL pada materi perangkat lunak pengolah gambar berbasis bitmap mata pelajaran desain grafis percetakan kelas XI MM SMK N 2 Kecamatan Guguak semester 2.



2. Efektivitas penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada materi perangkat lunak pengolah gambar berbasis bitmap mata pelajaran desain grafis percetakan kelas XI MM SMK N 2 Kecamatan Guguak.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana efektivitas penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada materi perangkat lunak pengolah gambar berbasis bitmap mata pelajaran desain grafis percetakan kelas XI MM SMK N 2 Kecamatan Guguak?”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana efektivitas penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada materi perangkat lunak pengolah gambar berbasis bitmap mata pelajaran desain grafis percetakan kelas XI MM SMK N 2 Kecamatan Guguak.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

##### **1. Bagi Siswa**

- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran desain grafis percetakan.

- b. Meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis percetakan.

## **2. Bagi Guru**

- a. Menambah pengetahuan tentang tingkat keberhasilan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada mata pelajaran desain grafis percetakan.
- b. Sumbangan pemikiran dan penambahan wawasan guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih efektif yakni dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning*.

## **3. Bagi Peneliti**

- a. Menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti sebagai seorang calon pendidik agar dapat diterapkan disekolah guna meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Sebagai sumbangan pemikiran dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan di masa yang akan datang.