PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS PROJECT BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP KUALITAS KARYA SISWA PADA JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL KELAS XI DI SMKN 1 SITIUNG

SKIRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana (SI)
pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer



Disusun Oleh:

WAHYULI
NIM. 2522323

DOSEN PEMBIMBING:

Dr. SUPRIADI, S.Ag, M.Pd
NIP. 197210052003121003

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
TAHUN 2025/2026

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wahyuli

NIM : 2522323

Fakultas/Jurusan : FTIK/Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul : **Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kualitas Karya Siswa Pada Jurusan Desain Komunikasi Visual Kelas XI Di SMKN 1 Sitiung**

Dengan ini menyatakan, bahwa karya ilmiah (skripsi) saya dengan judul diatas adalah benar hasil karya peneliti, kecuali beberapa kutipan dan ringkasan yang masing-masing disebutkan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya penepiti, maka peneliti bersedia diproses sesuai dengan hukum yang berlaku dan gelar kesarjanaan peneliti siap dicopot sampai batas waktu yang ditentukan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk diperunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi,

Saya yang menyatakan

WAHYULI

NIM.2522323

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS PROJECT BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP KUALITAS KARYA SISWA PADA JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL KELAS XI DI SMKN 1 SITIUNG**" yang disusun oleh Wahyuli dengan NIM 2522323, telah memenuhi persyaratan ilmiah dan disetujui untuk melakukan Sidang Munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk digunakan seperlunya.

Bukittinggi, Juli 2026

Dosen Pembimbing

Dr. SUPRIADI, S.Ag, M. Pd

NIP. 197210052003121003

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah segala puji hanya bagi Allah SWT, tak ada satupun nikmatnya yang dapat didustakan. Salah satunya dengan selesainya penelitian skripsi ini, serta pendidikan peneliti di Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Shalawat beriringan salam tak lupa penulis mohonkan kepada Allah SWT untuk disampaikan kepada junjungan umat yakni Nabi Muhammad SAW yang telah berhasil meletakkan panji-panji keislaman dan seberkas cahaya iman, sehingga ajaran beliau telah mampu mengangkat derajat manusia dari kehinaan kepada martabat yang setinggi-tingginya.

Selanjutnya, penulis juga mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada berbagai pihak yang telah membantu dan membimbing dari masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi Ibu Prof. Dr. Silfia Hanani, S.Ag., M.Si beserta Wakil Rektor 1 Bapak Dr. Afrinaldi, S.Sos.I., MA, Wakil Rektor 2 Bapak Prof. Dr. liz Izmuddin, MA, dan Wakil Rektor 3 Bapak Dr. H. Edi Rosman, S.Ag., M.Hum yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan dari awal hinggal peneliti menyelesaikan studi serta membekali peneliti dengan berbagai ilmu pengetahuan selama di perguruan tinggi ini.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Bapak Dr. Junaidi, S.Ag., M.Pd, berserta Wakil Dekan 1 Bapak Dr. Supratman Zakir, M.Pd., M.Kom,

Wakil Dekan 2 Ibu Dr. Fadhilla Yusri, M.Pd., Kons, dan Wakil Dekan 3 Bapak Dr. Supriadi, S.Ag., M.Pd yang telah membantu selama peneliti menuntut ilmu di Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

3. Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer Bapak Sarwo Derta S.S M. Kom yang telah membantu proses perkuliahan selama dalam proses menuntut ilmu diperguruan tinggi ini.
4. Bapak Dr. Supriadi, S.Ag M.Pd selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan kepada penulis untuk menyelesaikan tahapan dalam skripsi ini
5. Ibu Yulifda Elin Yuspita, M.Kom selaku Dosen Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan bimbingan, arahan, nasihat kepada penulis dari awal hingga penulis menyelesaikan studi.
6. Bapak dan Ibu dosen staf pengajar Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, khususnya Bapak dan Ibu dosen staf pengajar prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang telah ikhlas mengajarkan dan memberikan ilmunya serta memberi motivasi kepada peneliti baik selama perkuliahan maupun di luar perkuliahan.
7. Bapak dan Ibu dosen penguji munaqasyah skripsi yang memberikan bimbingan, arahan, dan nasehat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

8. Semua pihak yang telah membantu peneliti selama menyelesaikan studi di Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi tanpa kecuali yang tidak bisa peneliti tuliskan satu persatu.

Penulis berdo'a untuk kemudahan untuk seluruh bentuk bantuan yang diterima dari semua pihak dapat balasan kebaikan yang berlipat ganda oleh Allah SWT. Penulis menyadari penulisan ini masih banyak kekurangan dan jauh dari yang diharapkan. Penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi pihak lain dan menerima segala kritikan dan saran yang membangun untuk kesempurnaan dimasa datang.

Bukittinggi,
Penulis

WAHYULI
NIM.2522323

ABSTRAK

Wahyuli, NIM 2522323. ***Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Project Based Learning (PjBL) terhadap Kualitas Karya Siswa pada Jurusan Desain Komunikasi Visual Kelas XI di SMKN 1 Sitiung***. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, 2026.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kualitas karya siswa Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) Kelas XI di SMKN 1 Sitiung yang ditandai dengan kurangnya kreativitas, orisinalitas, dan penguasaan teknik desain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBL) terhadap kualitas karya siswa.

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain Nonequivalent Control Group Design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa Kelas XI Jurusan DKV SMKN 1 Sitiung, dengan sampel sebanyak 50 siswa yang terdiri atas 25 siswa kelas eksperimen dan 25 siswa kelas kontrol yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan video berbasis PjBL, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Data diperoleh melalui penilaian portofolio karya siswa, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (Independent Samples t-test) dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 26.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,039 (< 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 85,56, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 74,42. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBL) memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kualitas karya siswa Jurusan Desain Komunikasi Visual Kelas XI di SMKN 1 Sitiung.

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Project Based Learning (PjBL), Kualitas Karya, Desain Komunikasi Visual.

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ..... **I**
PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **II**
KATA PENGANTAR ..... **III**
ABSTRAK ..... **V**
DAFTAR ISI ..... **VI**
DAFTAR TABEL ..... **X**
DAFTAR GAMBAR ..... **XI**
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 12
C. Batasan Masalah 13
D. Rumusan Masalah 14
E. Tujuan Penelitian 14
F. Manfaat Penelitian 14
G. Definisian Operasional 16
H. Sistematika Penulisan 17
BAB II KAJIAN TEORI **18**
A. Video Pembelajaran 18
1. Pengertian Video Pembelajaran 18
2. Karakteristik Video Pembelajaran 19
3. Jenis-jenis Video Pembelajaran 20
4. Manfaat dan Fungsi Video Pembelajaran 21
5. Video Pembelajaran Berbasis Project Based Learning (PjBL) 22
B. Project Based Learning (PjBL) 23
1. Pengertian Project Based Learning ((PjBL) 23
2. Karakteristik Project Based Learning (PjBL) 25
3. Sintaks (langkah-langkah) Project Based Learning (PjBL) 26
4.Kelebihan dan Kekurangan Project Based Learning (PjBL) 29
C. Kualitas Karya Siswa 30

1. Pengertian Kualitas Karya Siswa 30
2. Indikator Kualitas Karya Siswa Pada Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) 33
3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kualitas Karya Siswa Desain Komunikasi Visual (DKV) 37
4. Standar Penilaian Kualitas Karya di Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) 42
D. Hubungan Antara Video Pembelajaran Berbasis PjBL dengan Kualitas Karya Siswa 44
E. Penelitian yang Relevan 46
F. Kerangka Berfikir 48
G. Hipotesis Penelitian 50
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 52
A. Tempat dan Waktu Penelitian 52
B. Jenis Penelitian 52
C. Populasi dan Sampel Penelitian 53
D. Variabel Penelitian 56
E. Desain Penelitian 57
F. Instrumen Penelitian 59
G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen 59
1. Uji Validitas Instrumen 59
2. Uji Reliabilitas Instrumen 61
H. Teknik Analisis Data 62
1. Uji Persyaratan Analisis 63
2. Uji Hipotesis (Uji t) 66
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 68
A. Hasil Penelitian 68
1. Deskripsi Data 68
2. Hasil Uji Intrumen 71
a. Uji Validitas Instrumen 71
b. Uji Reliabilitas Instrumen 73

3. Hasil Uji Prasyarat 74
a. Uji Normalitas 74
b. Uji Homogenitas 75
4. Uji Hipotesis 76
B. Pembahasan 78
BAB IV PENUTUP 85
A. Kesimpulan 85
B. Saran 86
DAFTAR PUSTAKA.....69
LAMPIRAN.....73

DAFTAR TABEL

TABEL 3.1 Populasi 53

TABEL 3.2 Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas 56

TABEL 3.3 Desain One Group Pretest-Posttest 58

TABEL 3.4 Kriteria Reliabilitas Instrumen 62

TABEL 4.1 Descriptive Statistic.....69

TABEL 4.2 Nilai Kelas Eksperimen 70

TABEL 4.3 Nilai Kelas Kontrol 70

TABEL 4.4 Uji Validitas Instrumen 72

TABEL 4.5 Uji Reliabilitas Instrumen 73

TABEL 4.6 Hasil Uji Normalitas 74

TABEL 4.7 Hasil Uji Homogenitas 75

TABEL 4.8 Uji Hipotesis.....77

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 4.1 Diagram Nilai Kelas Eksperimen 70
GAMBAR 4.1 Diagram Nilai Kelas Kontrol 71

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kualitas karya merupakan tolak ukur utama dalam menilai sejauh mana peserta didik mampu mengaktualisasikan kompetensi yang telah diperoleh selama proses pembelajaran ke dalam sebuah produk atau hasil kerja yang nyata. Secara umum, kualitas karya dapat didefinisikan sebagai tingkat keunggulan suatu hasil ciptaan yang mencakup aspek teknis, estetika, kreativitas, orisinalitas, serta kesesuaian dengan tujuan dan fungsinya. Karya yang berkualitas dalam bidang desain tidak hanya dinilai dari keindahan visualnya semata, tetapi juga dari kemampuan karya tersebut dalam menyampaikan pesan secara efektif kepada audiens yang dituju[1]. Dengan demikian, kualitas karya menjadi indikator penting yang mencerminkan keberhasilan pembelajaran, terutama pada jurusan yang berbasis keterampilan kreatif seperti Desain Komunikasi Visual (DKV).

Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Indonesia dirancang untuk menghasilkan tenaga kerja yang siap pakai dan memiliki kompetensi yang relevan dengan kebutuhan industri. Pada jurusan Desain Komunikasi Visual, selama tiga tahun masa belajar, siswa difokuskan pada penguasaan berbagai perangkat lunak desain seperti *CorelDraw, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop*, serta keterampilan produksi multimedia seperti fotografi, videografi, dan animasi. Tujuan utama pendidikan DKV di SMK adalah menghasilkan lulusan yang tidak hanya mampu bekerja secara teknis,

tetapi juga memiliki kemampuan kreatif dan estetis yang tinggi untuk menghadapi dinamika industri kreatif yang terus berkembang di era digital[2].

Urgensi peningkatan kualitas pembelajaran di SMK juga mendapatkan legitimasi yang kuat dari landasan konstitusional dan kebijakan pendidikan nasional. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 15 secara eksplisit menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan juga menegaskan pentingnya penggunaan metode dan media pembelajaran yang inovatif untuk mencapai standar kompetensi lulusan. Dengan demikian, upaya meningkatkan kualitas karya siswa melalui video pembelajaran berbasis PjBL bukan hanya merupakan inovasi pedagogis semata, melainkan juga bentuk pemenuhan amanat konstitusional yang harus diwujudkan oleh setiap pendidik dan lembaga pendidikan.

Landasan konstitusional, pengembangan kualitas karya melalui inovasi pembelajaran juga sejalan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Quran sebagai sumber petunjuk kehidupan. Allah SWT berfirman dalam Surah Al-Mujadilah ayat 11:

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَافْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْۚ وَاِذَا قِيْلَ انْشُزُوْا فَانْشُزُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْۙ وَالَّذِيْنَ اُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

Artinya: *"Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat".*

Ayat ini menegaskan bahwa menuntut ilmu dan mengembangkan kemampuan adalah kewajiban yang mulia dan akan mendapatkan kedudukan yang tinggi di sisi Allah. Dalam konteks pendidikan, upaya guru untuk berinovasi dalam pembelajaran demi meningkatkan kualitas ilmu dan keterampilan siswa merupakan manifestasi nyata dari semangat ayat ini.

Imam Ibnu Katsir dalam kitabnya *Tafsir Al-Qur'an Al-'Adzim* menjelaskan bahwa ayat ini turun berkenaan dengan perintah untuk memberikan kelapangan tempat duduk dalam majelis-majelis ilmu dan majelis Rasulullah SAW. Beliau menegaskan bahwa penggalan akhir ayat ini *"yarfa'illahulladzina amanu minkum walladzina utu al-'ilma darajat"* merupakan janji Allah yang sangat mulia bahwa Allah SWT akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan berilmu ke tingkatan yang lebih tinggi daripada orang-orang yang beriman tetapi tidak berilmu. Ibnu Katsir menyatakan bahwa ilmu yang dimaksud dalam ayat ini mencakup seluruh ilmu yang bermanfaat, baik ilmu agama maupun ilmu dunia yang digunakan untuk kemaslahatan umat. Derajat yang dijanjikan Allah bukan hanya di akhirat, melainkan juga kemuliaan, kehormatan, dan pengaruh di dunia. Beliau juga mengutip hadis Nabi SAW: *"Kelebihan seorang alim atas*

seorang ahli ibadah seperti kelebihanku atas orang yang paling rendah di antara kalian", yang memperkuat betapa tingginya kedudukan orang berilmu di sisi Allah SWT.

Kualitas karya dalam konteks pendidikan desain mencakup berbagai dimensi, mulai dari orisinalitas ide, kemampuan mengolah elemen visual seperti warna, tipografi, komposisi, hingga ketepatan penyampaian pesan kepada target audiens. Menurut Pertiwi et al. (2025) dalam bukunya "Desain Komunikasi Visual Di Era Revolusi Industri 5.0", seorang desainer muda di era digital dituntut tidak hanya menguasai aspek teknis perangkat lunak, tetapi juga harus memiliki kepekaan estetis dan kemampuan berpikir konseptual yang tinggi untuk menghasilkan karya yang bernilai tinggi di pasar industri kreatif[4]. Dengan demikian, kualitas karya menjadi dimensi yang tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan proses pembelajaran di jurusan DKV.

Proses pembuatan karya desain yang berkualitas pada hakikatnya merupakan perjalanan panjang yang melibatkan berbagai tahapan, mulai dari riset konsep, eksplorasi ide, sketsa awal, eksekusi digital, hingga evaluasi dan revisi. Dalam realitas pembelajaran di kelas, proses yang kompleks ini seringkali diringkas menjadi sekadar tugas praktik yang diselesaikan dalam satu atau dua pertemuan tanpa proses kreatif yang mendal[4].

Pada fase F kurikulum Merdeka Belajar, peserta didik di jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) dituntut mampu merancang visual secara sistematis mulai dari pemahaman terhadap permasalahan, diskusi pencarian

ide (brainstorming), pengembangan alternatif, hingga menjadi karya akhir yang berkualitas. Kurikulum ini menekankan pentingnya pendekatan berbasis proyek nyata yang mendorong siswa berpikir kreatif dan analitis. Namun demikian, tantangan yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan tuntutan kurikulum tersebut cukup besar, mengingat perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menjembatani antara teori desain dengan praktik menghasilkan karya[5]. Tanpa dukungan media pembelajaran yang tepat dan model pembelajaran yang inovatif, tujuan kurikulum yang berorientasi pada kualitas karya siswa akan sulit tercapai secara optimal di lapangan.

Kualitas karya siswa desain komunikasi visual (DKV) erat kaitannya dengan pengembangan kreativitas dan keterampilan abad ke-21. Karya yang berkualitas tidak hanya mencerminkan penguasaan teknis, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi yang merupakan empat kompetensi utama (4C) yang dibutuhkan di era modern. Sebagaimana dikemukakan oleh Effendi & Yoto (2024) bahwa pembelajaran berbasis proyek berperan penting dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan menghasilkan karya yang inovatif, sekaligus memperkuat kolaborasi dan komunikasi antar siswa sebagai dua dari empat keterampilan abad ke-21 yang penting dalam pendidikan vokasional[6].

Standar kualitas karya dalam bidang Desain Komunikasi Visual meliputi beberapa aspek fundamental, yaitu: (1) komposisi visual yang harmonis, (2) penggunaan warna yang tepat dan bermakna, (3) tipografi yang terbaca dan sesuai konteks, (4) orisinalitas ide dan konsep, (5) kesesuaian

karya dengan tujuan komunikasi, serta (6) penguasaan teknik produksi digital. Menurut Buku Karya Desain Desain Komunikasi Visual (2024) yang diterbitkan oleh Kemdikbudristek, sebuah karya DKV yang baik harus mengintegrasikan elemen-elemen visual secara sinergis sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima secara efisien dan efektif oleh penerimanya[7]. Standar ini menjadi acuan penting dalam menilai capaian kompetensi siswa jurusan DKV di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Standar kompetensi lulusan SMK jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) menuntut siswa untuk mampu menghasilkan karya desain yang tidak hanya estetis, tetapi juga fungsional dan komunikatif. Berdasarkan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) untuk Graphic Designer, kompetensi yang harus dikuasai mencakup kemampuan mengaplikasikan prinsip dasar desain, menerapkan prinsip dasar komunikasi visual, hingga menerapkan design brief dalam proses penciptaan karya. Kualitas karya yang dihasilkan siswa menjadi bukti nyata penguasaan kompetensi-kompetensi tersebut. Saat karya siswa masih menunjukkan kelemahan dalam hal komposisi, penggunaan warna, atau ketepatan pesan, maka hal ini mengindikasikan bahwa terdapat kesenjangan antara kompetensi yang diajarkan dengan kompetensi yang benar-benar dikuasai siswa. Kesenjangan inilah yang menjadi titik tolak penelitian ini untuk mencari solusi pedagogis yang tepat.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas karya siswa. Media pembelajaran yang tepat dapat

memperjelas konsep abstrak melalui visualisasi konkret, memberikan contoh nyata dari proses pembuatan karya berkualitas tinggi, meningkatkan motivasi siswa untuk berusaha lebih keras, dan memberikan siswa kesempatan untuk belajar sendiri di luar kelas serta memungkinkan pengulangan materi untuk memperkuat pemahaman[9].

Salah satu inovasi media pembelajaran yang dinilai mampu meningkatkan kualitas karya siswa adalah penggunaan video pembelajaran. Video pembelajaran terbukti memfasilitasi pembelajaran mandiri dan meningkatkan hasil belajar praktik siswa SMK pada mata pelajaran produktif seperti desain grafis dasar karena siswa dapat mengulang materi kapan saja sesuai. Melalui tayangan visual yang konkret dan sistematis, video pembelajaran mampu memperjelas prosedur pembuatan karya, menampilkan contoh karya berkualitas sebagai referensi, serta memberikan stimulasi visual yang mendorong kreativitas siswa[10]. Hal ini menjadikan video pembelajaran sebagai media yang sangat relevan untuk jurusan DKV yang pada dasarnya bersifat visual.

Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran yang paling sesuai untuk program keahlian DKV karena secara struktural mendorong siswa menghasilkan produk atau karya nyata sebagai bukti pembelajaran. PjBL mendefinisikan pembelajaran melalui serangkaian pertanyaan esensial, perencanaan proyek, jadwal pengerjaan, monitoring kemajuan, penilaian hasil, dan evaluasi pengalaman belajar. Secara teoritis, Project Based Learning berakar dari teori konstruktivisme yang menekankan

bahwa pengetahuan diperoleh melalui pengalaman langsung dan refleksi aktif terhadap pengalaman tersebut. Dalam konteks DKV, teori ini sangat relevan karena menempatkan praktik kreatif sebagai inti pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam proses kreatif yang mengharuskan mereka mengaplikasikan pengetahuan, mengambil keputusan estetis, dan memecahkan masalah desain[11]. PjBL terintegrasi dengan baik mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa SMK secara signifikan, yang berimplikasi langsung terhadap peningkatan kualitas karya yang dihasilkan.

Video pembelajaran berbasis PjBL menawarkan sejumlah manfaat konkret yang secara langsung dapat meningkatkan kualitas karya siswa DKV. Pertama, video dapat menampilkan demonstrasi teknis penggunaan perangkat lunak desain secara rinci dan dapat diulang sesuai kebutuhan. Kedua, video berbasis PjBL menyajikan proses pembuatan karya secara tahap demi tahap (*step-by-step*) sehingga siswa memiliki panduan yang jelas dalam mengerjakan proyek. Ketiga, video dapat menyajikan contoh-contoh karya berkualitas tinggi yang dapat menjadi standar referensi bagi siswa[12].

Sejumlah penelitian empiris telah membuktikan efektivitas model PjBL dalam meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa DKV oleh Jhon Marcel Rudi Heydemans, Verry Ronny Palilingan, dan Kebri Kein Mopudy Pajung, Penelitian yang dilaksanakan di SMK Citra Bangsa Jakarta menunjukkan bahwa penerapan model PjBL pada mata pelajaran Dasar-Dasar DKV berhasil meningkatkan nilai rata-rata siswa dari 72 pada pretest menjadi

85 pada siklus kedua, dengan tingkat ketuntasan melonjak dari 47% menjadi 87%. yang menegaskan bahwa model PjBL efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran DKV, dan peningkatan ini mencerminkan perbaikan nyata dalam kualitas karya yang dihasilkan[13].

Kolaborasi antara model PjBL dan media video pembelajaran menghasilkan sinergi yang sangat kuat dalam meningkatkan kreativitas dan kualitas karya siswa. Video pembelajaran berbasis PjBL tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai pemandu proses kreatif yang menuntun siswa melalui setiap tahapan pengerjaan proyek. Nufsyah menyimpulkan dalam penelitiannya bahwa model pembelajaran PjBL melalui video project terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan peserta didik, karena siswa didorong untuk menguraikan permasalahan, menginvestigasi solusi, dan mewujudkannya dalam bentuk karya visual yang dapat dinilai dan diapresiasi[13].

Meskipun sejumlah penelitian telah membuktikan efektivitas PjBL dan video pembelajaran secara terpisah, masih terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) yang signifikan, yaitu minimnya kajian yang secara spesifik meneliti pengaruh video pembelajaran berbasis PjBL terhadap kualitas karya siswa DKV di SMK, terutama di wilayah Sumatera Barat. Penelitian yang ada lebih banyak berfokus pada hasil belajar secara umum atau kreativitas, namun belum menjadikan kualitas karya sebagai variabel utama yang diukur secara komprehensif. Kekhususan konteks SMKN 1 Sitiung, dengan karakteristik siswa, kondisi infrastruktur, dan lingkungan

sosial budaya yang unik, semakin memperkuat urgensi penelitian ini untuk dilaksanakan sebagai upaya menghasilkan pengetahuan yang kontekstual dan dapat diaplikasikan secara langsung.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan pada 02 februari 2026 di SMKN 1 Sitiung dengan cara peneliti masuk ke kelas mengamati kualitas karya desain poster,logo dan menu makanan siswa, sebagian besar karya desain poster,logo dan menu makanan yang dihasilkan siswa terkesan monoton, kurang inovatif, dan cenderung meniru karya yang telah ada tanpa mengembangkan ide secara orisinal, yang bersifat generik, kurang memiliki identitas visual yang kuat, dan belum mampu mengomunikasikan pesan secara efektif kepada audiens. Karya desain poster,logo dan menu makanan yang dihasilkan siswa cenderung meniru referensi yang sudah ada tanpa eksplorasi konsep yang mendalam, sehingga nilai kreativitas dan orisinalitasnya rendah. Selain itu, banyak karya siswa yang belum memenuhi standar teknis yang ditetapkan, seperti resolusi gambar yang tidak tepat, serta pemilihan tipografi yang kurang sesuai dengan konteks pesan, karya siswa yang peneliti amati tersebut dapat di lihat pada lampiran proposal ini. Kondisi ini diperparah dengan kurangnya motivasi siswa dalam proses berkarya yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang menantang.

Rendahnya kualitas karya siswa di SMKN 1 Sitiung tidak terlepas dari permasalahan pada proses pembelajaran yang berlangsung. Berdasarkan wawancara awal dengan guru mata pelajaran DKV pada 28 Maret 2026,

diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran menghadapi beberapa kendala yang berdampak langsung terhadap kualitas karya yang dihasilkan siswa. Permasalahan tersebut disebabkan oleh beragam faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Dari sisi eksternal, jam masuk laboratorium komputer yang tersedia bagi siswa jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) dinilai masih sangat terbatas, sehingga kesempatan siswa untuk berlatih dan mempraktikkan keterampilan desain secara langsung menggunakan perangkat lunak yang relevan menjadi kurang optimal. Minimnya alokasi waktu praktik di laboratorium menyebabkan siswa tidak mendapatkan porsi latihan yang cukup untuk mengasah kemampuan teknis mereka dalam menghasilkan karya yang berkualitas. Selain itu, hingga saat ini belum tersedia video tutorial pembelajaran yang dapat dipelajari siswa secara mandiri di rumah, khususnya video yang disusun sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah ditetapkan. Ketiadaan video tutorial yang terstruktur dan selaras dengan kurikulum membuat siswa kesulitan untuk melanjutkan proses belajar di luar jam sekolah, sehingga pemahaman dan keterampilan desain mereka tidak berkembang secara berkelanjutan. Kondisi ini pada akhirnya berdampak pada kurangnya jam latihan efektif yang dimiliki siswa, yang secara langsung mempengaruhi kualitas karya yang mereka hasilkan.

Bertolak dari permasalahan rendahnya kualitas karya siswa kelas XI DKV di SMKN 1 Sitiung, peneliti menawarkan solusi berupa penggunaan video pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBL) sebagai media

pembelajaran yang terintegrasi. Video pembelajaran yang dirancang berdasarkan prinsip-prinsip PjBL akan menyajikan materi secara sistematis, menampilkan demonstrasi langkah-langkah pembuatan karya desain berkualitas, dan memberikan panduan pengerjaan proyek yang terstruktur kepada siswa. Dengan mengintegrasikan kekuatan visual media video dan kerangka pembelajaran aktif PjBL, diharapkan kualitas karya siswa DKV di SMKN 1 Sitiung dapat meningkat secara signifikan dan terukur

Berdasarkan uraian di atas, terdapat kesenjangan yang nyata antara harapan kualitas karya siswa DKV SMKN 1 Sitiung dengan realitas yang terjadi di lapangan. Rendahnya kualitas karya siswa yang disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran inovatif, metode yang konvensional, dan minimnya proses kreatif yang terstruktur menuntut adanya solusi yang efektif, terukur, dan berbasis bukti ilmiah. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk melakukan kajian ilmiah yang mendalam tentang **"PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS PROJECT BASED LEARNING (PJBL) TERHADAP KUALITAS KARYA SISWA PADA JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL KELAS XI DI SMKN 1 SITIUNG"**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Kualitas karya desain siswa Kelas XI Jurusan DKV di SMKN 1 Sitiung masih tergolong rendah, yang tercermin dari lemahnya aspek komposisi visual, pemilihan warna, tipografi, dan siswa cenderung melakukan plagiasi atau sekadar meniru (*copy-paste*) tanpa melakukan proses modifikasi kreatif.
2. Proses berkarya siswa belum berjalan secara sistematis dan terstruktur karena tidak adanya panduan tahapan desain yang jelas dan tervisualkan, sehingga siswa langsung mengerjakan karya tanpa riset konsep dan eksplorasi ide yang memadai.
3. Model pembelajaran yang diterapkan belum mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses berkarya, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi untuk menghasilkan karya yang inovatif.
4. Belum pernah diterapkannya video pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBL) secara terstruktur pada Jurusan DKV di SMKN 1 Sitiung, sehingga potensi pendekatan ini dalam meningkatkan kualitas karya siswa belum pernah diuji secara empiris.

C. Batasan Masalah

Adapaun batasan masalah pada penelitian ini Adalah:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBL) terhadap kualitas karya siswa, dan tidak membahas variabel lain seperti motivasi belajar, minat belajar, atau hasil belajar kognitif secara tersendiri.

2. Subjek penelitian dibatasi pada siswa Kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual pada mata Pelajaran Karya Desain di SMKN 1 Sitiung, sehingga hasil penelitian ini tidak serta-merta dapat digeneralisasikan ke kelas lain atau sekolah lain.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan video pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBL) terhadap kualitas karya siswa Kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual di SMKN 1 Sitiung?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, tujuan dari penelitian ini Adalah Untuk menganalisis dan menguji pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBL) terhadap kualitas karya siswa Kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual di SMKN 1 Sitiung.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi pendidikan, khususnya terkait dengan penggunaan media video pembelajaran

berbasis PjBL dalam konteks pendidikan vokasional Desain Komunikasi Visual. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan akademis dan sumber referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan topik serupa.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Siswa

      Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, interaktif, dan berorientasi pada proyek nyata, sehingga kualitas karya yang dihasilkan dapat meningkat secara signifikan dan relevan dengan tuntutan industri kreatif.

   b. Bagi Guru

      Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan referensi bagi guru jurusan DKV dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media video pembelajaran berbasis PjBL yang terstruktur, inovatif, dan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

   c. Bagi Sekolah

      Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam merumuskan kebijakan penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis teknologi di jurusan Desain Komunikasi Visual.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman langsung dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi penelitian ilmiah di bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan inovasi media pembelajaran dan pendidikan kejuruan bidang DKV.

G. Definisian Operasional

Untuk menghindari ambiguitas dan menyamakan persepsi terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, berikut dikemukakan definisi operasional dari masing-masing variabel penelitian:\

1. Video pembelajaran berbasis PjBL dalam penelitian ini didefinisikan sebagai media audio-visual yang dirancang secara khusus dan terstruktur mengikuti sintak model Project Based Learning.
2. Kualitas karya siswa dalam penelitian ini didefinisikan sebagai tingkat keunggulan dan ketercapaian standar produk desain yang dihasilkan oleh siswa jurusan Desain Komunikasi Visual sebagai luaran (output) dari proses pembelajaran. Kualitas karya diukur menggunakan rubrik penilaian
3. Desain Komunikasi Visual (DKV) dalam penelitian ini merujuk pada program keahlian di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam rumpun Seni dan Industri Kreatif yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif dengan memanfaatkan elemen-elemen visual untuk menyampaikan pesan secara efektif. Kompetensi utama dalam

program keahlian ini meliputi desain grafis, ilustrasi, fotografi, videografi, animasi dan multimedia, serta tipografi.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai kerangka dan alur pembahasan yang akan disajikan dalam setiap bab. Skripsi ini terdiri dari lima bab dengan sistematika sebagai berikut:

Bab I pendahuluan, bab ini memaparkan latar belakang masalah yang disusun menggunakan pola segitiga terbalik dari isu global hingga permasalahan lokal yang spesifik di lapangan, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

Bab II kajian Pustaka, bab ini menguraikan teori-teori yang relevan dan menjadi landasan ilmiah penelitian, meliputi: (a) hakikat media pembelajaran, (b) video sebagai media pembelajaran, (c) model Project Based Learning (PjBL) beserta sintak dan tahapan-tahapannya, (d) kualitas karya dalam konteks desain komunikasi visual, (e) program keahlian Desain Komunikasi Visual di SMK, (f) kerangka berpikir, dan (g) hipotesis penelitian.

Bab III metode penelitian, bab ini menjelaskan metode penelitian yang berisi waktu dan tempat penelitian, jenis dan rancangan penelitian, populasi dan sampel, variable dan data, prosedur penelitian, instrument penelitian, Teknik pengumpulan data, Teknik analisis data.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Video Pembelajaran

1. Pengertian Video Pembelajaran

Video pembelajaran adalah media audio visual yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui kombinasi gambar bergerak, suara, teks, animasi, dan demonstrasi praktik untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada siswa. Penggunaan video dalam proses pembelajaran merupakan salah satu inovasi pendidikan yang dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam belajar[14]. Video pembelajaran sangat berguna untuk pembelajaran kejuruan seperti Desain Komunikasi Visual (DKV) karena dapat menunjukkan setiap langkah dalam proses pembuatan karya desain, mulai dari perencanaan, sketsa, pemilihan warna, tipografi, hingga proses digitalisasi karya.

Penelitian oleh Mira Yulianti dan Yusmerita (2025) menemukan bahwa video pembelajaran berbasis proyek membantu siswa memahami langkah-langkah kerja secara lebih terstruktur karena siswa dapat mengulang materi kapan saja mereka mengalami kesulitan dalam praktik. Video pembelajaran digunakan dalam pembelajaran vokasional SMK tidak hanya untuk menyampaikan pelajaran tetapi juga untuk menunjukkan keterampilan yang mendukung pembelajaran berbasis praktik[14].

Video pembelajaran adalah media audiovisual yang menyajikan pesan-pesan pembelajaran secara visual dan auditif sehingga memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan kontekstual. Menurut Wulandari et al. (2023), media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dapat memperlancar komunikasi antara pendidik dan peserta didik serta meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sementara itu, Maulani et al. (2022) menyatakan bahwa penggunaan video dalam pembelajaran terpadu memberikan kontribusi yang baik terhadap motivasi belajar siswa karena dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan selama pembelajaran berlangsung[15].

Penggunaan video sebagai media pembelajaran mengalami perkembangan pesat seiring dengan kemajuan teknologi digital. Penelitian yang dilakukan oleh Subhan et al. (2025) menemukan bahwa video pembelajaran berbasis animasi terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, karena konten visual yang dinamis dan menarik mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar[16].

2. Karakteristik Video Pembelajaran

Video pembelajaran yang efektif harus memenuhi sejumlah karakteristik khusus. Karakteristik video pembelajaran meliputi: (1) Bersifat audiovisual, yaitu menggabungkan elemen gambar dan suara

secara bersamaan; (2) Dapat diulang (*replay*), sehingga siswa dapat mempelajari bagian tertentu berulang kali; (3) Bersifat konkret dan kontekstual, mampu menyajikan situasi nyata yang relevan dengan bidang keahlian; (4) Dapat diakses secara mandiri (*self-paced learning*), mendukung pembelajaran diferensial; (5) Mampu menjangkau berbagai gaya belajar, terutama siswa dengan gaya belajar visual dan auditori[17].

Dalam konteks pembelajaran SMK, Afkarina et al. (2025) menyatakan bahwa kemajuan teknologi digital telah mengubah total cara pandang terhadap pembelajaran, di mana video pembelajaran memberikan simulasi belajar yang terasa lebih hidup, nyata, dan langsung terkait dengan konteks sehari-hari siswa. Hal ini sangat relevan untuk jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), yang menuntut siswa mampu memahami dan menerapkan konsep desain secara praktis dan kontekstual[18].

3. Jenis-jenis Video Pembelajaran

Video pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan cara penyajian dan tujuan penggunaannya. Menurut Warsita beberapa jenis video pembelajaran antara lain:

a. Video tutorial, yaitu video yang menyajikan langkah-langkah atau prosedur pengerjaan suatu tugas atau keterampilan secara runtut dan sistematis. Jenis ini sangat umum digunakan dalam pembelajaran berbasis proyek karena siswa dapat mengikuti instruksi secara visual.

b. Video animasi, yaitu video yang menggunakan gambar-gambar yang digerakkan secara digital untuk menjelaskan konsep atau proses yang sulit dipahami jika disampaikan secara verbal saja.

c. Video dokumenter, yaitu video yang merekam kegiatan atau proses kerja nyata di lapangan, sehingga dapat memberikan gambaran konkret kepada siswa tentang dunia kerja.

d. Video interaktif, yaitu video yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten yang ditampilkan melalui menu, pertanyaan, atau pilihan tertentu[19].

Dalam konteks penelitian ini, video pembelajaran yang digunakan termasuk dalam kategori video tutorial berbasis proyek, di mana siswa diberikan panduan langkah demi langkah untuk menyelesaikan karya desain grafis mulai dari tahap konsep hingga produk akhir.

4. Manfaat dan Fungsi Video Pembelajaran

Video pembelajaran memiliki berbagai manfaat dalam proses belajar mengajar. Riyana (2022) mengemukakan bahwa manfaat video pembelajaran antara lain: memberikan pengalaman yang tak terduga kepada siswa, memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat, menampilkan penguatan yang bermakna, serta memperlihatkan pemodelan perilaku yang diinginkan[20].

Video pembelajaran memiliki berbagai fungsi strategis dalam proses pendidikan. Pertama, video berfungsi sebagai penyaji informasi

yang mampu menyederhanakan konsep abstrak menjadi tampilan visual yang mudah dipahami. Kedua, video berperan sebagai motivator belajar yang mampu membangkitkan minat dan antusiasme siswa. Ketiga, video berfungsi sebagai evaluator yang memungkinkan siswa meninjau kembali materi yang telah dipelajari secara mandiri[21].

Dalam konteks pembelajaran Desain Komunikasi Visual (DKV), video pembelajaran berperan sangat penting karena kemampuannya menampilkan proses kreatif secara *step-by-step*, teknik desain yang kompleks, dan hasil akhir karya secara visual. Hal ini sejalan dengan penelitian Rubiyati dkk (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran pada mata pelajaran berbasis praktik seperti DKV terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap teknik-teknik desain yang sebelumnya sulit dijelaskan hanya melalui media teks atau gambar statis[22].

5. Video Pembelajaran Berbasis Project Based Learning (PjBL)

Video pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBL) merupakan media audiovisual yang dirancang khusus untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek. Dalam format ini, video tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai panduan bagi siswa dalam menyelesaikan proyek dari tahap perencanaan hingga produksi karya akhir[22].

Video pembelajaran yang diintegrasikan ke dalam model Project Based Learning (PjBL) merupakan pendekatan inovatif yang

menggabungkan keunggulan media audiovisual dengan metode pembelajaran berbasis proyek. Dalam model ini, video digunakan bukan sekadar sebagai alat transmisi informasi, melainkan sebagai pemandu dan pemotivasi siswa dalam mengerjakan proyek nyata. Nusfiyah (2024) mengemukakan bahwa model pembelajaran PjBL melalui video project terbukti dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan peserta didik, karena siswa secara aktif mengonstruksi pengetahuan melalui eksplorasi yang dipandu oleh video pembelajaran[22].

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Fatimah, Sadri, dan Darsih (2024) menunjukkan bahwa penerapan video pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan proyek. Model pembelajaran ini mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara lebih kontekstual, kreatif, dan kolaboratif. Video pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya membantu penyampaian materi menjadi lebih menarik, tetapi juga mendukung siswa dalam memahami materi melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif[23].

B. Project Based Learning (PjBL)

1. Pengertian Project Based Learning (PjBL)

Project Based Learning (PjBL) atau Pembelajaran Berbasis Proyek adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered) di mana siswa secara aktif terlibat dalam penyelidikan

terhadap masalah nyata, dan menghasilkan produk atau karya sebagai bentuk hasil belajar mereka. PjBL menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek mereka sendiri di bawah bimbingan guru[24].

Project based-learning memberi peluang pada sistem pembelajaran yang berpusat pada siswa, lebih kolaboratif,siswa terlibat secara aktif menyelesaikan proyek-proyek secara mandiri dan bekerja sama dalam tim dan mengintegrasikan masalah-masalah yang nyata dan praktis. Tujuan yang ingin dicapai bagi siswa sangat beragam, misalnya keterampilan berpikir, keterampilan sosial, keterampilan psikomotor, dan keterampilan proses.

Dalam konteks pendidikan abad ke-21, PjBL dipandang sebagai salah satu model pembelajaran yang paling efektif untuk mengembangkan keterampilan 4C (*Critical thinking, Creativity, Collaboration, dan Communication*). Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang dipublikasikan dalam Jurnal Pendidikan Indonesia/JPI Undiksha (2025) yang berjudul 'Project Based Learning (PjBL) *Model on Creativity and Learning Outcomes Project of Vocational High School Students'*, yang menyimpulkan bahwa model PjBL secara konsisten meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa SMK secara signifikan dibandingkan metode pembelajaran konvensional[25].

Menurut analisis yang dilakukan oleh Muhammad Muhibbudin dkk, Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran

yang bersifat student-centered dan dinilai dapat mengakomodasi pengembangan keterampilan yang dibutuhkan pada abad ke-21, meliputi berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Pembelajaran berbasis proyek memiliki sintaks yang cukup panjang dan jangka waktu pelaksanaan yang memadai untuk menumbuhkan kompetensi secara holistik[26].

Dalam konteks pendidikan kejuruan (SMK), PjBL menjadi pilihan yang sangat relevan mengingat orientasi pembelajaran vokasional yang menekankan pada kemampuan menghasilkan produk nyata. Pembelajaran berbasis proyek berperan penting dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan menghasilkan karya yang inovatif. Selain itu, pendekatan ini memperkuat kolaborasi dan komunikasi antar siswa[6].

2. Karakteristik Project Based Learning (PjBL)

PjBL memiliki sejumlah karakteristik yang membedakannya dari model pembelajaran konvensional. Menurut Thomas, karakteristik utama PjBL meliputi:

a. Sentralitas (*Centrality*): Proyek merupakan inti dari kegiatan pembelajaran, bukan pelengkap atau aktivitas tambahan semata.

b. Pertanyaan atau Masalah Penuntun (*Driving Question*): PjBL diawali dengan pertanyaan atau masalah yang menantang dan mendorong siswa untuk mencari solusi secara aktif.

c. Investigasi Konstruktif (*Constructive Investigation*): Proyek melibatkan transformasi dan konstruksi pengetahuan melalui proses inkuiri, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, atau penelitian.

d. Otonomi (*Autonomy*): Siswa memiliki keleluasaan dalam menentukan cara dan proses pengerjaan proyek, sehingga kreativitas dan inisiatif siswa berkembang.

e. Realisme (*Realism*): Proyek yang dikerjakan berkaitan dengan permasalahan nyata dan memiliki relevansi dengan dunia kerja atau kehidupan sehari-hari siswa[27].

Karakteristik-karakteristik tersebut menjadikan PjBL sangat relevan untuk diterapkan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya pada jurusan Desain Komunikasi Visual yang menuntut output berupa karya nyata.

3. Sintaks (langkah-langkah) Project Based Learning

Pelaksanaan model Project Based Learning mengacu pada enam tahapan (sintaks) yang dikembangkan secara sistematis, yaitu:

a. Penentuan pertanyaan mendasar (*Start With The Essential Question*)

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan siswa dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi

mendalam. Pengajar berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para siswa.

b. Mendesain perencanaan proyek (*Design A Plan For The Project*)

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan siswa. Dengan demikian siswa diharapkan akan merasa "memiliki" atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

c. Menyusun jadwal (*Create A Schedule*)

Pengajar dan siswa secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain:

1) Membuat jadwal (*timeline*) untuk menyelesaikan proyek
2) Membuat deadline penyelesaian proyek
3) Membawa siswa agar merencanakan cara yang baru
4) Membimbing siswa ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek
5) Meminta siswa untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

d. Memonitor siswa dan kemajuan proyek (*Monitor The Students And The Progress Of The Project*)

Pengajar bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara menfasilitasi siswa pada setiap proses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas siswa. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

e. Menguji hasil (*assess the outcome*)

Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing siswa, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

f. Mengevaluasi pengalaman (*evaluate the experience*)

Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini siswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan siswa mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses

pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*New Inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran[28].

Keenam tahapan ini memastikan pembelajaran yang terstruktur namun tetap memberikan otonomi kepada siswa.

4. Kelebihan dan Kekurangan Project Based Learning (PjBL)

Berikut beberapa kelebihan dan kekurangan dari Project Based Learning (PjBL):

a. Kelebihan dari Project Based Learning (PjBL)sebagai berikut:
   1) Memotivasi peserta didik dengan melibatkannya di dalam pembelajaran.
   2) Menyediakan kesempatan pembelajaran berbagai disiplin ilmu.
   3) Membantu keterkaitan hidup di luar sekolah.
   4) Menyediakan peluang unik karena pendidik membangun hubungan dengan peserta didik sebagai fasilitator.
   5) Menyediakan kesempatan untuk membangun hubungan dengan komunitas yang besar.
   6) Membuat peserta didik lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang ada.

b. Kekurangan dari Project Based Learning (PjBL), yaitu:
   1) Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.
   2) Membutuhkan biaya yang cukup banyak.

3) Banyak pendidikan yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana pendidik memegang peran utama di kelas.
4) Banyaknya peralatan yang harus dibeli.
5) Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan.
6) Ada kemungkinan peserta didik ada yang kurang aktif dalam kerja kelompok, sehingga dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan[29].

C. Kualitas Karya Siswa

1. Pengertian Kualitas Karya Siswa

Kualitas merupakan konsep multidimensi yang menunjukkan tingkat keunggulan suatu produk atau hasil kerja dalam memenuhi standar dan harapan yang telah ditetapkan. Secara umum, kualitas merujuk pada derajat kesempurnaan suatu karya yang dapat dinilai dari berbagai aspek, mulai dari teknis, estetika, hingga kemampuan menyampaikan pesan secara efektif kepada audiens[30].

Menurut Crosby, kualitas adalah kesesuaian dengan persyaratan (*Conformance To Requirements*), artinya suatu karya dikatakan berkualitas apabila memenuhi standar dan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Konsep ini sangat relevan dalam konteks pendidikan seni dan desain, di mana penilaian karya siswa dilakukan berdasarkan rubrik dan indikator yang terukur[31].

Dalam konteks pendidikan seni rupa dan desain, kualitas karya dapat dipahami sebagai tingkat pencapaian peserta didik dalam menghasilkan sebuah produk visual yang memenuhi standar kompetensi yang telah ditetapkan kurikulum. Susanti, Woelandhary, dan Sajili (2022) dalam penelitiannya tentang tinjauan kualitas karya visual dalam pembelajaran fotografi mendefinisikan kualitas karya visual sebagai penilaian terhadap hasil karya yang mencakup aspek teknis, komposisi, kreativitas, dan kemampuan penyampaian pesan visual secara efektif. Penelitian tersebut menegaskan bahwa kualitas karya tidak hanya ditentukan oleh penguasaan teknis semata, tetapi juga oleh kreativitas dan kemampuan eksplorasi ide sang pencipta karya[30].

Desain Komunikasi Visual (DKV) sebagai sebuah disiplin ilmu mendefinisikan kualitas karya dalam kerangka yang lebih spesifik. DKV adalah bidang ilmu yang dirancang untuk memahami berbagai konsep komunikasi dan menyalurkan kreativitas melalui beragam media dengan tujuan menyampaikan pesan dan gagasan secara visual. Berdasarkan definisi tersebut, kualitas karya DKV dapat diartikan sebagai seberapa baik sebuah karya visual berhasil menyampaikan pesan kepada target audiensnya secara efektif, estetis, dan komunikatif[4].

Hilmi (2022) dalam buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual menegaskan bahwa kualitas karya dalam DKV ditentukan oleh

kemampuan perancang dalam mengolah elemen-elemen desain grafis yang terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi, dan tata letak (*layout*) secara terpadu dan harmonis. Pengolahan elemen-elemen ini secara baik akan menghasilkan karya yang mampu menyampaikan pesan secara visual, audio, maupun audio-visual kepada sasaran yang dituju[32].

Sementara itu, Supriyono (2010) dalam buku Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi berpendapat bahwa sebuah karya desain yang berkualitas harus memenuhi dua fungsi utama secara bersamaan, yaitu fungsi estetika (keindahan) dan fungsi komunikasi (penyampaian pesan). Karya yang hanya indah tetapi tidak komunikatif, atau sebaliknya komunikatif tetapi tidak estetis, tidak dapat dianggap sebagai karya yang berkualitas penuh dalam konteks DKV[33].

Berdasarkan berbagai pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa kualitas karya siswa dalam konteks Desain Komunikasi Visual adalah derajat pencapaian suatu hasil karya visual yang diukur berdasarkan kemampuannya dalam memenuhi standar teknis, estetika, dan komunikasi secara bersamaan sehingga karya tersebut tidak hanya indah secara visual tetapi juga mampu menyampaikan pesan dengan tepat kepada audiens yang dituju. Dalam konteks pendidikan SMK, kualitas karya siswa DKV merupakan cerminan dari penguasaan

kompetensi keahlian yang meliputi aspek konsep, teknis, estetika, kreativitas, dan efektivitas komunikasi visual.

2. Indikator Kualitas Karya Siswa pada Jurusan Desain Komunikasi Visual SMK

Penilaian kualitas karya pada jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK memerlukan indikator yang terukur dan komprehensif. Indikator-indikator tersebut harus mampu merepresentasikan standar kompetensi industri kreatif sekaligus mencerminkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Beberapa indikator kualitas karya DKV yang relevan diuraikan sebagai berikut.

a. Konsep dan Ide Kreatif

Konsep merupakan fondasi dari setiap karya desain yang berkualitas. Sebelum menghasilkan karya visual, seorang desainer harus mampu mendefinisikan masalah komunikasi yang ingin dipecahkan dan merumuskan konsep kreatif sebagai solusinya. Zikrillah menjelaskan bahwa DKV adalah cabang ilmu desain yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif untuk menyampaikan pesan visual. Oleh karena itu, kekuatan konsep dan orisinalitas ide menjadi indikator pertama dalam menilai kualitas karya siswa DKV[34][32].

b. Komposisi Visual

Komposisi visual merupakan cara pengaturan elemen-elemen desain dalam sebuah bidang karya sehingga menciptakan

keseimbangan, hierarki, dan harmoni yang menarik. Susanti dkk. (2022) menegaskan bahwa komposisi yang tepat merupakan salah satu indikator utama dalam menilai kualitas karya visual. Dalam penelitiannya, ditemukan bahwa karya yang tidak menggunakan komposisi yang tepat secara signifikan menurunkan nilai estetika dan komunikatifnya. Prinsip komposisi yang baik mencakup keseimbangan (*Balance*), kesatuan (*Unity*), irama (*Rhythm*), proporsi (*Proportion*), penekanan (*Emphasis*), dan kontras (*Contrast*)[30][32].

c. Penggunaan Warna

Warna adalah elemen desain yang memiliki pengaruh besar terhadap kualitas visual sebuah karya. Pemilihan dan penggunaan warna yang tepat dapat memperkuat pesan, membangkitkan emosi, dan meningkatkan estetika karya secara keseluruhan. Penelitian yang lakukan oleh Isroni Muhammad Miraj Mirza tentang implementasi tipografi dan desain grafis menyebutkan bahwa kreativitas dalam penggunaan elemen visual, termasuk warna, sangat menentukan kualitas sebuah karya desain. Dalam konteks DKV SMK, penilaian penggunaan warna mencakup ketepatan pemilihan palet warna, konsistensi penggunaan warna, dan kemampuan siswa dalam menciptakan harmoni warna yang mendukung pesan yang ingin disampaikan[35][32].

d. Tipografi

Tipografi merupakan seni memilih dan mengatur huruf dalam sebuah desain. Dalam karya DKV, tipografi bukan sekadar pemilihan jenis huruf, tetapi mencakup ukuran, spasi, perataan, dan hierarki tipografi yang mendukung keterbacaan dan estetika karya.

e. Penguasaan Teknis dan Perangkat Lunak

Di era digital, kualitas karya DKV juga sangat ditentukan oleh penguasaan teknis dan perangkat lunak desain. Siswa SMK DKV diharapkan mampu menguasai berbagai aplikasi desain seperti *Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDRAW*, dan berbagai piranti lunak lainnya.

f. Estetika dan Nilai Keindahan

Estetika merupakan dimensi penting dalam penilaian karya DKV yang berkaitan dengan nilai keindahan dan daya tarik visual suatu karya. Menurut penelitian Ardodi dan Pasaribu (2024) tentang kompetensi desainer di era teknologi 4.0, estetika visual yang kuat menjadi salah satu kompetensi kunci yang harus dimiliki oleh desainer profesional. Nilai estetika dalam karya DKV SMK dapat dinilai dari keindahan komposisi secara keseluruhan, harmonisasi elemen visual, serta kemampuan karya untuk menarik perhatian dan memberikan kesan mendalam kepada penikmatnya[36].

g. Efektivitas Komunikasi Visual

Indikator terakhir dan terpenting adalah efektivitas komunikasi visual, yaitu seberapa berhasil sebuah karya dalam menyampaikan pesan kepada target audiens. Sejalan dengan definisi DKV dari Kusrianto yang menyebutkan bahwa DKV bertujuan menyampaikan pesan guna memengaruhi target sasaran, efektivitas komunikasi menjadi tolok ukur tertinggi kualitas karya. Dalam konteks penilaian di SMK, indikator ini mencakup kejelasan pesan yang disampaikan, kesesuaian karya dengan target audiens, serta kemampuan karya untuk memengaruhi sikap atau perilaku audiens sesuai tujuan desain[32].

Berdasarkan uraian di atas, indikator kualitas karya pada jurusan DKV SMK dapat dirangkum ke dalam tujuh aspek utama: (1) konsep dan ide kreatif, (2) komposisi visual, (3) penggunaan warna, (4) tipografi, (5) penguasaan teknis dan perangkat lunak, (6) estetika dan nilai keindahan, serta (7) efektivitas komunikasi visual. Ketujuh aspek tersebut saling berkaitan dan harus dinilai secara holistik untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif tentang kualitas karya seorang siswa DKV.

3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kualitas Karya Siswa Desain Komunikasi Visual (DKV)

Kualitas karya yang dihasilkan oleh siswa DKV dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) maupun dari lingkungan belajarnya (faktor eksternal). Pemahaman yang mendalam tentang faktor-faktor tersebut sangat penting bagi guru, pengelola sekolah, maupun peneliti untuk merancang strategi peningkatan kualitas pembelajaran yang tepat sasaran.

a. Faktor Internal

1) Kreativitas Siswa

Kreativitas merupakan faktor internal yang paling dominan dalam menentukan kualitas karya siswa DKV. Munandar (2014) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada sehingga menghasilkan sesuatu yang bermakna dan berbeda. Dalam konteks DKV, kreativitas siswa tercermin dalam kemampuannya untuk menghasilkan konsep yang orisinal, mengeksplorasi berbagai solusi visual, dan menggabungkan elemen-elemen desain secara inovatif.

2) Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan faktor psikologis yang mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dan berupaya menghasilkan karya terbaik. Dalam konteks

pembelajaran DKV, motivasi belajar yang tinggi mendorong siswa untuk terus berlatih, mengeksplorasi teknik baru, dan mencari referensi desain yang lebih luas. Penelitian Sojanah membuktikan secara empiris bahwa kreativitas mengajar guru dan minat belajar siswa berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa baik secara simultan maupun parsial, yang pada akhirnya tercermin dalam kualitas karya yang dihasilkan[37].

3) Bakat dan Minat

Bakat dalam bidang seni dan desain merupakan potensi dasar yang dimiliki seseorang yang memudahkannya dalam mempelajari dan mengembangkan keterampilan desain. Meskipun bakat tidak bersifat mutlak (dapat dikembangkan melalui latihan), siswa yang memiliki bakat alami dalam bidang seni visual cenderung lebih cepat dalam menguasai teknik desain dan menghasilkan karya yang lebih berkualitas. Senada dengan hal tersebut, minat yang tinggi terhadap bidang DKV mendorong siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran, yang secara langsung meningkatkan kompetensi dan kualitas karyanya.

b. Faktor Eksternal

1) Kompetensi dan Metode Mengajar Guru

Guru merupakan faktor eksternal paling berpengaruh terhadap kualitas belajar dan karya siswa. Guru DKV yang kompeten tidak hanya harus menguasai materi teknis desain, tetapi juga harus mampu mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan relevan dengan perkembangan industri kreatif terkini.

2) Sarana dan Prasarana Pembelajaran

Kelengkapan sarana dan prasarana merupakan faktor eksternal yang sangat berpengaruh terhadap kualitas karya siswa DKV. Fasilitas yang memadai meliputi laboratorium komputer dengan spesifikasi hardware yang mumpuni, perangkat lunak desain yang berlisensi dan terbaru, peralatan fotografi, ruang studio, dan akses internet yang stabil.

3) Kurikulum dan Materi Pembelajaran

Relevansi kurikulum dengan kebutuhan industri kreatif merupakan faktor penting yang memengaruhi kualitas karya siswa DKV. Penelitian Zikrillah tentang pemetaan pendidikan DKV di jenjang SMK menemukan bahwa terdapat tujuh kompetensi keahlian yang berkaitan dengan bidang DKV, mulai dari Desain Grafika, Produksi Grafika, Animasi, Multimedia, hingga Produksi Film dan Program Televisi.

Kompetensi-kompetensi tersebut harus diajarkan secara terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan industri kreatif agar siswa mampu menghasilkan karya yang memenuhi standar profesional[34].

4) Lingkungan Belajar dan Iklim Sekolah

Lingkungan belajar yang kondusif, inspiratif, dan kolaboratif berpengaruh positif terhadap kreativitas dan kualitas karya siswa DKV. Penelitian oleh Dwi Kurniawan tentang membangun keterampilan DKV melalui workshop kolaboratif di SMK Kota Metro menemukan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis kolaborasi antara guru dan siswa terbukti efektif dalam meningkatkan tidak hanya keterampilan teknis desain siswa, tetapi juga keterampilan interpersonal yang esensial dalam dunia kerja. Lingkungan belajar yang mendorong kolaborasi, diskusi, dan apresiasi terhadap karya teman sebaya terbukti meningkatkan kualitas karya secara signifikan[38].

5) Akses terhadap Referensi dan Teknologi Digital

Di era digital, akses terhadap referensi desain global dan teknologi digital menjadi faktor penting yang memengaruhi kualitas karya siswa DKV. Penelitian Ardodi dan Pasaribu tentang tantangan dan kompetensi kunci desainer di era teknologi 4.0 menegaskan bahwa desainer yang memiliki

akses luas terhadap referensi global dan memahami tren desain terkini mampu menghasilkan karya yang lebih kompetitif dan berkualitas tinggi. Bagi siswa SMK, akses terhadap platform desain online, tutorial, dan portofolio desainer profesional memberikan wawasan dan inspirasi yang memperkaya kreativitas dan meningkatkan standar kualitas karya mereka[36].

6) Peran Orang Tua dan Dukungan Keluarga

Dukungan keluarga, terutama orang tua, merupakan faktor eksternal yang sering kali kurang mendapat perhatian namun memiliki pengaruh yang tidak kecil terhadap kualitas belajar dan karya siswa. Penelitian-penelitian di bidang pendidikan vokasi secara konsisten menunjukkan bahwa dukungan orang tua dalam bentuk penyediaan fasilitas belajar di rumah, dorongan moral, dan pengertian terhadap karakteristik bidang studi yang diambil anak berkontribusi positif terhadap motivasi belajar yang pada akhirnya berdampak pada kualitas karya yang dihasilkan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kualitas karya siswa DKV dipengaruhi oleh faktor internal (kreativitas, motivasi belajar, bakat dan minat) dan faktor eksternal (kompetensi guru, sarana prasarana, kurikulum, lingkungan belajar, akses teknologi, dan dukungan keluarga). Faktor-faktor tersebut

saling berinteraksi dan bersinergi dalam membentuk kompetensi dan kualitas karya siswa secara keseluruhan. Strategi peningkatan kualitas karya siswa DKV yang efektif harus mempertimbangkan dan mengoptimalkan seluruh faktor tersebut secara komprehensif[33].

4. Standar Penilaian Kualitas Karya di Jurusan Desain Komunikasi Visual

Standar penilaian kualitas karya di jurusan DKV SMK mengacu pada beberapa regulasi dan panduan yang telah ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Berdasarkan Buku Panduan Guru Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual untuk SMK/MAK Kelas X, penilaian karya siswa DKV dilakukan melalui rubrik penilaian yang mencakup komponen-komponen sebagai berikut.

Pertama, komponen penilaian proses. Penilaian proses meliputi: (a) persiapan kerja, yaitu kemampuan siswa dalam memahami tugas, merumuskan konsep, dan mempersiapkan bahan-bahan yang diperlukan; (b) proses kerja, yaitu kemampuan siswa dalam mengeksekusi rencana secara sistematis dan menggunakan perangkat kerja secara tepat; serta (c) sikap kerja, yaitu kedisiplinan, ketelitian, dan profesionalisme dalam proses pengerjaan. Penilaian proses ini sejalan dengan pendekatan asesmen berbasis kompetensi yang menekankan pentingnya proses, bukan hanya hasil akhir.

Kedua, komponen penilaian hasil karya. Penilaian hasil karya dilakukan berdasarkan kriteria: Sangat Baik (80-100), Baik (60-79), Cukup (40-59), dan Kurang (20-39). Kriteria penilaian ini mencakup aspek estetika, fungsi, teknik, dan komunikasi visual. Penilaian hasil karya dilakukan oleh guru produktif DKV dan, dalam kasus Uji Kompetensi Keahlian (UKK), juga melibatkan penguji dari Dunia Usaha dan Industri (DUDI).

Ketiga, standar kompetensi industri. Mengacu pada Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI) bidang Desain Grafis yang ditetapkan oleh Kementerian Ketenagakerjaan, kualitas karya siswa DKV juga dapat diukur berdasarkan standar kompetensi yang diakui oleh industri. Standar ini mencakup kemampuan teknis dalam menggunakan software desain, kemampuan konseptual dalam merancang solusi visual, serta kemampuan profesional dalam berkomunikasi dengan klien dan memenuhi brief desain.

Keempat, penilaian berbasis portofolio. Menurut Sachari, penilaian portofolio merupakan metode yang paling komprehensif untuk menilai kualitas karya siswa DKV, karena memungkinkan evaluasi terhadap perkembangan kompetensi siswa secara longitudinal. Portofolio yang berkualitas mencerminkan kemampuan siswa dalam berbagai genre dan medium desain, serta menunjukkan konsistensi dan perkembangan kualitas dari waktu ke waktu[39].

Kelima, Uji Kompetensi Keahlian (UKK). Sebagai penilaian akhir yang paling komprehensif, UKK DKV dilaksanakan dengan melibatkan mitra DUDI sebagai penguji eksternal. Penilaian UKK mencakup perencanaan konsep desain dan pembuatan karya desain secara lengkap, mulai dari brief desain hingga produk jadi yang siap dipresentasikan kepada klien[40].

D. Hubungan Antara Video Pembelajaran Berbasis PjBL dengan Kualitas Karya Siswa

Video pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBL) merupakan integrasi antara media video sebagai sarana penyampaian materi dengan model pembelajaran berbasis proyek sebagai kerangka pedagogis. Hubungan antara penggunaan video pembelajaran berbasis PjBL dengan kualitas karya siswa DKV dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme teoritis dan empiris berikut.

Pertama, video pembelajaran meningkatkan pemahaman teknis siswa. Penggunaan media video dalam pembelajaran memiliki keunggulan dalam mendemonstrasikan proses-proses teknis yang kompleks secara step-by-step, yang sangat relevan dalam pembelajaran DKV. Chastanti dkk. menyatakan bahwa inovasi pembelajaran melalui teknologi, termasuk media video, terbukti berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan. Ketika siswa dapat menyaksikan proses desain secara visual dan berulang-ulang melalui video, mereka dapat lebih cepat memahami dan menguasai teknik-teknik yang diperlukan untuk menghasilkan karya berkualitas[41].

Kedua, PjBL mendorong aplikasi langsung pengetahuan dalam karya nyata. Inti dari PjBL adalah pemberian proyek nyata yang menuntut siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari. Nusfiyah dalam penelitiannya tentang model PjBL melalui video project menemukan bahwa pendekatan ini secara signifikan meningkatkan kreativitas dan keterampilan peserta didik. Ketika siswa mengerjakan proyek desain yang nyata dan bermakna, mereka terdorong untuk menghasilkan karya sebaik mungkin[42].

Ketiga, kombinasi video dan PjBL menciptakan siklus pembelajaran yang optimal. Kombinasi video pembelajaran dan PjBL menciptakan siklus belajar yang produktif: siswa menonton video instruksional untuk memperoleh pemahaman konseptual dan teknis, kemudian langsung mengaplikasikannya dalam proyek desain yang konkret. Rismawati dan Muchtar menemukan bahwa model PjBL berbasis video secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Kemampuan berpikir kreatif yang meningkat inilah yang kemudian berdampak langsung pada peningkatan kualitas karya yang dihasilkan[43] .

Keempat, video PjBL meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Crawford, Carmona, dan Kumar (2024) dalam penelitian mereka menemukan bahwa PjBL secara positif mempengaruhi hasil belajar yang dilaporkan sendiri oleh siswa maupun hasil belajar aktual mereka. Motivasi yang tinggi berkorelasi langsung dengan kualitas proses pengerjaan, yang pada akhirnya berdampak pada kualitas karya yang dihasilkan.

Kelima, video PjBL memfasilitasi pembelajaran mandiri yang berkelanjutan. Salah satu keunggulan utama video pembelajaran adalah sifatnya yang dapat diakses kapan saja dan diulang sebanyak yang dibutuhkan. Dalam konteks PjBL, hal ini sangat bermanfaat karena siswa dapat kembali menonton video instruksional ketika menghadapi kesulitan teknis dalam proses pengerjaan proyek, sehingga proses belajar berlangsung secara berkelanjutan tanpa terbatas pada jam pelajaran formal.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis PjBL memiliki hubungan yang erat dan positif dengan kualitas karya siswa DKV. Semakin efektif dan berkualitas video pembelajaran berbasis PjBL yang digunakan, maka semakin tinggi pula kualitas karya yang dapat dihasilkan oleh siswa.

E. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian relevan yang mendukung penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nusfiyah (2024) berjudul "Model Pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) melalui Video Project dalam Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Peserta Didik" yang dipublikasikan dalam Journal of Islamic Education, Vol. 2, No. 1, halaman 16-21. Penelitian ini menemukan bahwa penerapan model PjBL melalui video project secara signifikan meningkatkan kreativitas dan keterampilan peserta didik. Persamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan variabel video pembelajaran berbasis PjBL. Perbedaannya

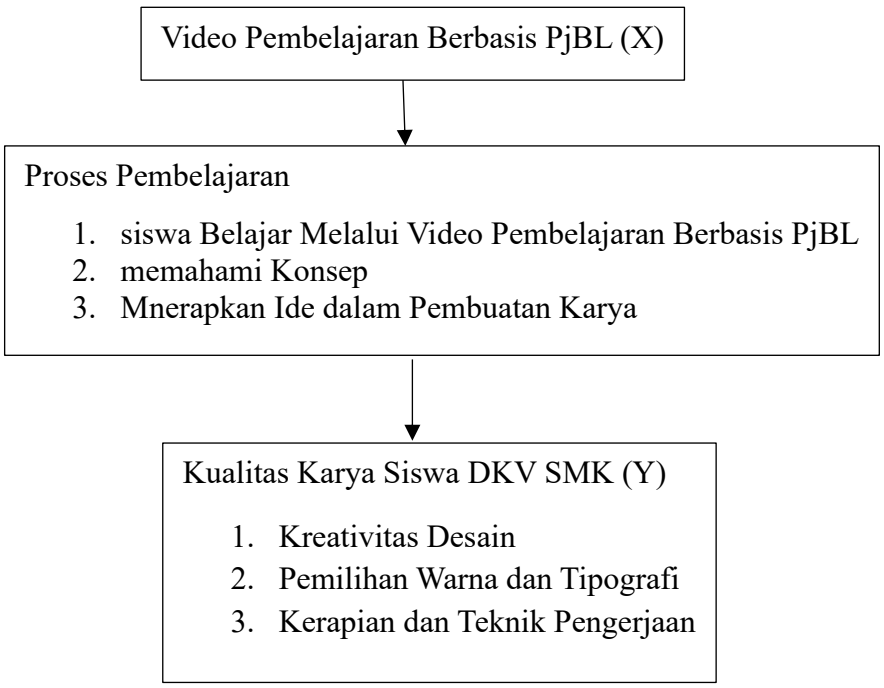
terletak pada subjek dan konteks penelitian; penelitian ini berfokus pada siswa DKV SMK dan mengukur kualitas karya secara spesifik[42].

2. Penelitian oleh Pertiwi dkk. (2025) berjudul "Desain Komunikasi Visual Di Era Revolusi Industri 5.0" yang diterbitkan oleh PT. Green Pustaka Indonesia. Penelitian ini mengkaji standar kompetensi dan kualitas karya DKV di era industri modern, memberikan landasan teoritis yang relevan tentang kriteria kualitas karya DKV yang sesuai dengan kebutuhan industri kreatif kontemporer[4].
3. Penelitian yang dilakukan oleh Crawford, Carmona, dan Kumar (2024) berjudul "Examining the Impact of Project-Based Learning on Students' Self-Reported and Actual Learning Outcomes" yang dipublikasikan dalam jurnal internasional. Penelitian ini menemukan bahwa PjBL secara positif mempengaruhi hasil belajar siswa, baik yang dilaporkan sendiri maupun yang terukur secara objektif. Relevansi penelitian ini memberikan dukungan empiris internasional terhadap efektivitas PjBL[44].
4. Penelitian oleh Nugraha, Supriadi, dan Firmansyah (2023) berjudul "Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa" yang dipublikasikan dalam Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS, Vol. 17, No. 1, halaman 39-47. Penelitian ini membuktikan efektivitas PjBL dalam meningkatkan kreativitas siswa, yang merupakan salah satu indikator penting kualitas karya DKV[45].

5. Penelitian yang dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat Universitas Primakara (2026) berjudul "Pelatihan Teknik Fotografi untuk Meningkatkan Kualitas Visual Siswa SMK PGRI 2 Badung" yang dipublikasikan dalam Jurnal SOLMA. Penelitian ini menemukan bahwa karya visual siswa DKV setelah mendapatkan pelatihan menunjukkan perbaikan yang signifikan pada aspek komposisi, tonal, dan pengolahan warna. Penelitian ini relevan karena secara langsung mengkaji kualitas visual karya siswa DKV SMK[1].

F. Kerangka Berfikir

Secara sistematik kerangka berfikir penulis dapat digambarkan sebagai:



Kerangka berpikir dalam penelitian ini dibangun berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian relevan yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya. Kerangka berpikir ini menggambarkan hubungan logis antara

variabel bebas (video pembelajaran berbasis PjBL) dengan variabel terikat (kualitas karya siswa DKV SMK).

Pembelajaran DKV di SMK pada dasarnya merupakan pembelajaran yang bersifat produktif dan berbasis proyek, di mana siswa dituntut untuk menghasilkan karya desain yang nyata dan bermakna. Namun, dalam praktiknya, kualitas karya siswa seringkali belum optimal akibat keterbatasan metode pembelajaran yang kurang inovatif, media pembelajaran yang kurang menarik dan interaktif, serta kurangnya contoh dan referensi visual yang memadai.

Penggunaan video pembelajaran merupakan salah satu solusi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Video pembelajaran memiliki kemampuan untuk menyampaikan materi teknis yang kompleks secara visual dan demonstratif, sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan menguasai teknik-teknik desain yang diperlukan. Selain itu, video pembelajaran dapat diakses berulang kali sesuai kebutuhan siswa, sehingga mendukung pembelajaran mandiri yang efektif.

Di sisi lain, model pembelajaran PjBL terbukti efektif dalam mendorong siswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari dalam proyek desain yang nyata. PjBL menciptakan konteks belajar yang autentik dan bermakna, di mana siswa termotivasi untuk menghasilkan karya yang berkualitas tinggi karena proyek yang mereka kerjakan memiliki relevansi nyata dengan dunia profesional.

Ketika video pembelajaran diintegrasikan dengan model PjBL, terbentuk sebuah ekosistem pembelajaran yang sinergis. Video pembelajaran menyediakan input pengetahuan dan teknikal yang diperlukan, sementara PjBL memberikan kerangka aplikasi yang bermakna dan kontekstual. Kombinasi kedua pendekatan ini diharapkan mampu mendorong siswa untuk: (a) memahami konsep dan teknik desain secara lebih mendalam; (b) mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam proyek desain yang nyata; (c) mengembangkan kreativitas dan keterampilan teknis secara bersamaan; serta (d) menghasilkan karya dengan kualitas yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional.

Dengan demikian, penelitian ini bertolak dari asumsi bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan video pembelajaran berbasis PjBL terhadap kualitas karya siswa jurusan Desain Komunikasi Visual SMK. Semakin efektif implementasi video pembelajaran berbasis PjBL, maka semakin tinggi pula kualitas karya yang dihasilkan oleh siswa.

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori, penelitian relevan, dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

Hipotesis Alternatif (H_1): Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan video pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBL) terhadap kualitas karya siswa jurusan Desain Komunikasi Visual SMK.

Hipotesis Nol (H_0): Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan video pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBL) terhadap kualitas karya siswa jurusan Desain Komunikasi Visual SMK.

Hipotesis tersebut diuji melalui penelitian eksperimen dengan membandingkan kualitas karya siswa kelompok eksperimen (yang menggunakan video pembelajaran berbasis PjBL) dengan kelompok kontrol (yang menggunakan metode pembelajaran konvensional). Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis statistik yang sesuai dengan desain penelitian yang digunakan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMKN 1 SITIUNG yang berlokasi di Kecamatan Gunung Medan, Kabupaten Dharmasraya, Provinsi Sumatera Barat. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis Project Based Learning terhadap kualitas karya di kelas XI.

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2076, yaitu pada bulan Juni-Agustus 2026. Kegiatan penelitian meliputi tahap persiapan penelitian, pelaksanaan pembelajaran dengan pemberian perlakuan, pelaksanaan pretest dan posttest, pengumpulan data penelitian, serta analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian.

B. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis kuasi eksperimen. Disebut kuasi eksperimen karena peneliti tidak dapat sepenuhnya mengontrol semua variabel luar yang mungkin mempengaruhi hasil penelitian, namun tetap memberikan perlakuan yang berbeda kepada dua kelompok yang dibandingkan. Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa penggunaan video pembelajaran berbasis PjBL dalam proses pembelajaran DKV, dan **kel**ompok kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode

konvensional tanpa menggunakan video pembelajaran berbasis PjBL sebagai pembanding.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek atau objek yang menjadi sasaran dalam suatu penelitian dan memiliki karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti. Populasi juga dapat diartikan sebagai seluruh elemen yang menjadi sumber data dalam penelitian. Oleh karena itu, penentuan populasi sangat penting karena berkaitan dengan ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan[46].

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian yang menjadi sasaran dalam suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di SMKN 1 SITIUNG pada tahun ajaran 2026/2027. Berdasarkan data yang diperoleh dari pihak sekolah, jumlah siswa kelas XI dari dua kelas yang berjumlah 50 siswa.

Tabel 3.1 Populasi

KELAS XII	Banyak Siswa
XI_1	25 Orang
XI_2	25 Orang

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili keseluruhan populasi sehingga dapat digunakan sebagai sumber data penelitian. Pemilihan sampel dilakukan melalui teknik

tertentu agar sampel yang diperoleh dapat mewakili karakteristik populasi yang diteliti[47].

Sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan teknik cluster random sampling, yaitu pengambilan sampel secara acak berdasarkan kelompok atau kelas yang sudah terbentuk sebelumnya, bukan secara acak per individu siswa. Sebelum menentukan sampel, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil kualitas karya siswa kelas XI SMKN 1 Sitiung.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan rumus sebagai berikut:

$$W = \frac{\left(\Sigma a_i x_{(i)}\right)^2}{\sum(x_1 - \tilde{x})^2}$$

Keterangan :

W = nilai uji Shapiro-Wilk

$x(i)$ = data yang telah diurutkan

$\tilde{x}$ = rata-rata sampel

ai = konstanta Shapiro-Wilk

Kriteria pengujian:

Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi:

1) Kelas XI.1 = 0,513

2) Kelas XI.2 = 0,248

Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari ketiga kelas berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data antar kelompok sama (homogen) atau tidak. Dalam penelitian ini digunakan uji Levene, dengan rumus:

$$W = \frac{(N-k)}{(k-1)} \cdot \frac{\sum_{i=1}^{k} n_i (Z_i - Z)^2}{\sum_{i=1}^{k} \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - Z_i)^2}$$

Keterangan:

W = nilai uji Levene

N = jumlah total sampel

k = jumlah kelompok

ni = jumlah anggota tiap kelompok

Zij = deviasi data terhadap median kelompok

Kriteria pengujian: Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka data homogen. Berdasarkan hasil uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,719. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data dari ketiga kelas adalah homogeny.

Tabel 3.2 Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas

Kelas	Siswa	Hasil Uji	
		Normalitas	Homogenitas
XI.1	25	N	H
XI.2	25	N	H

Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka ditetapkan:

a) Kelas XI.1 sebagai kelas eksperimen, karena memiliki kondisi kelas yang lebih mendukung untuk penerapan strategi pembelajaran berbasis masalah (aktif dan responsif).
b) Kelas XI.2 sebagai kelas kontrol, karena memiliki karakteristik yang relatif sama namun tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional sebagai pembanding.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang menjadi objek pengamatan dalam suatu penelitian dan memiliki nilai yang bervariasi antara satu objek dengan objek lainnya. Variabel digunakan untuk mengetahui hubungan atau pengaruh antara satu faktor dengan faktor lainnya dalam penelitian. Dalam penelitian kuantitatif, variabel harus dapat diukur sehingga memungkinkan peneliti untuk menganalisis data secara objektif menggunakan teknik statistik tertentu[48]. Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu:

1. Variabel Bebas (Independent Variable)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Project Based Learning (PjBL), yang selanjutnya disimbolkan dengan variabel X. Video pembelajaran berbasis PjBL merupakan media audio-visual yang dirancang untuk membimbing siswa dalam menyelesaikan proyek desain secara sistematis dan kreatif.

2. Variabel Terikat (Dependent Variable)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Kualitas Karya Siswa, yang selanjutnya disimbolkan dengan variabel Y. Kualitas karya siswa diukur berdasarkan penilaian hasil karya desain komunikasi visual yang mencakup aspek kreativitas, teknik, estetika, dan kesesuaian dengan konsep proyek.

E. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan yang digunakan oleh peneliti sebagai pedoman dalam melaksanakan penelitian sehingga proses penelitian dapat dilakukan secara sistematis dan terarah. Desain penelitian juga menggambarkan hubungan antara variabel yang diteliti serta prosedur yang digunakan dalam 49 pengumpulan dan analisis data. Dalam penelitian kuantitatif, desain penelitian menjadi dasar dalam menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya[49].

Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen dengan bentuk Nonequivalent Control Group Design. Desain ini dipilih karena peneliti tidak

melakukan pengelompokan subjek secara acak, melainkan menggunakan kelas yang telah ada sebelumnya sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Metode quasi eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel tertentu tanpa adanya proses randomisasi secara penuh terhadap subjek penelitian.

Desain Nonequivalent Control Group Design, penelitian melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan strategi pembelajaran tertentu, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan tersebut atau menggunakan metode pembelajaran yang berbeda. Kedua kelompok tersebut diberikan pretest sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dan posttest setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan kemampuan siswa setelah proses pembelajaran[50].

Tabel 3.3 Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest

Pretest	Treatment	Posttest
O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1: Nilai pretest (sebelum diberikan perlakuan)

X: Perlakuan (penggunaan video pembelajaran berbasis PjBL)

O_2: Nilai posttest (sesudah diberikan perlakuan)

F. Instrument Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan variabel penelitian.

Instrumen penelitian memiliki peran yang sangat penting karena kualitas data yang diperoleh dalam suatu penelitian sangat bergantung pada ketepatan instrumen yang digunakan. Instrumen yang baik harus mampu mengukur variabel penelitian secara tepat sehingga data yang diperoleh dapat dianalisis secara objektif dan sistematis. Dalam penelitian pendidikan, instrumen penelitian dapat berupa tes maupun instrumen non-tes seperti angket, observasi, dan dokumentasi.

Instrumen penelitian juga digunakan untuk mengukur nilai atau tingkat dari variabel yang diteliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian harus memenuhi dua kriteria utama, yaitu validitas dan reliabilitas. Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, sedangkan reliabilitas menunjukkan tingkat konsistensi suatu instrumen ketika digunakan untuk mengukur variabel yang sama dalam kondisi yang berbeda. Dengan demikian, instrumen yang valid dan reliabel akan menghasilkan data penelitian yang akurat dan dapat dipercaya[51].

G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas merupakan proses untuk mengetahui sejauh mana suatu instrumen penelitian mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang valid akan menghasilkan data yang sesuai dengan kondisi sebenarnya sehingga dapat digunakan sebagai dasar dalam penarikan kesimpulan penelitian. Oleh karena itu, sebelum instrumen digunakan dalam penelitian, perlu dilakukan pengujian

validitas untuk memastikan bahwa setiap butir soal atau pertanyaan telah mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat[52].

Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan dengan menggunakan korelasi Product Moment Pearson antara skor setiap item dengan skor total. Adapun rumus korelasi Product Moment adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2]\,[N\sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan:

rxy = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = jumlah responden

X = skor item soal

Y = skor total

∑XY = jumlah perkalian skor X dan Y

∑X = jumlah skor item

∑Y = jumlah skor total

Kriteria pengambilan keputusan adalah:

Jika **r hitung > r tabel**, maka item soal dinyatakan **valid**

Jika **r hitung < r tabel**, maka item soal dinyatakan **tidak valid**

Dengan demikian, hanya item soal yang valid yang akan digunakan sebagai instrumen dalam penelitian.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi suatu instrumen penelitian. Instrumen dikatakan reliabel apabila instrumen tersebut memberikan hasil yang

relatif sama apabila digunakan untuk mengukur objek yang sama pada waktu yang berbeda. Dengan kata lain, reliabilitas menunjukkan tingkat keandalan suatu instrumen dalam menghasilkan data yang stabil dan konsisten[52].

Dalam penelitian kuantitatif, pengujian reliabilitas sering dilakukan dengan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Nilai Cronbach's Alpha digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi internal dari item-item dalam suatu instrumen. Semakin tinggi nilai Cronbach's Alpha, maka semakin tinggi pula tingkat reliabilitas instrumen tersebut[53].

Rumus Cronbach's Alpha adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1}\left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_i^2}\right)$$

Keterangan:

r11 = koefisien reliabilitas instrument

k = jumlah item soal

$\sum Si$ 2 = jumlah varians setiap item

St 2 = varians total

Kriteria reliabilitas instrumen adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Tingkat Reliabilitas Instrumen

Nilai Alpa	Tingkat Reliabilitas
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Cukup
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

Apabila nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,60 maka instrumen penelitian dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian. Sebaliknya, apabila nilai Cronbach's Alpha kurang dari 0,60 maka instrumen perlu diperbaiki sebelum digunakan dalam penelitian.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses mengolah dan menafsirkan data yang telah diperoleh dalam penelitian sehingga dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis penelitian. Analisis data dalam penelitian kuantitatif dilakukan dengan menggunakan teknik statistik karena data yang diperoleh berupa angka yang diperoleh dari hasil pengukuran instrumen penelitian. Analisis data bertujuan untuk mengetahui hubungan atau pengaruh antara variabel penelitian serta menarik kesimpulan secara objektif berdasarkan data yang diperoleh.

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh berasal dari hasil penilaian kualitas karya siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di

jurusan Desain Komunikasi Visual kelas XI SMKN 1 Sitiung. Kelompok eksperimen adalah kelas yang menggunakan video pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBL) dalam proses pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol adalah kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional tanpa video pembelajaran berbasis PjBL. Data tersebut dianalisis menggunakan beberapa tahap analisis statistik, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (uji t) untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBL) terhadap kualitas karya siswa pada jurusan Desain Komunikasi Visual kelas XI di SMKN 1 Sitiung.

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini penting dilakukan karena distribusi normal merupakan salah satu syarat dalam penggunaan analisis statistik parametrik. Jika data berdistribusi normal maka analisis statistik dapat dilakukan dengan metode parametrik seperti uji t. Uji normalitas dapat dilakukan dengan beberapa metode seperti Kolmogorov–Smirnov dan Shapiro–Wilk. Apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Pengujian normalitas merupakan langkah

awal yang penting dalam analisis statistik karena dapat menentukan metode analisis yang tepat untuk digunakan dalam penelitian.

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Kolmogorov– Smirnov sebagai berikut:

$$D = \max | F_o(x) - F_t(x)|$$

Keterangan:

D = nilai statistik Kolmogorov–Smirnov

Fo(x) = distribusi frekuensi kumulatif data observasi

Ft(x) = distribusi frekuensi kumulatif teoritis

Kriteria pengujian:

Jika Sig > 0,05 maka data berdistribusi normal

Jika Sig < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal

Dalam penelitian pendidikan, perhitungan uji normalitas umumnya dilakukan dengan bantuan program statistik seperti SPSS untuk memperoleh hasil analisis yang lebih akurat.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah variansi data dari dua kelompok yang dibandingkan memiliki variansi yang sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan bahwa data dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki tingkat variansi yang homogen sehingga dapat dianalisis menggunakan statistik parametrik. Pengujian homogenitas dapat dilakukan menggunakan beberapa

metode, salah satunya adalah uji Levene. Apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka variansi data dinyatakan homogen, sedangkan apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka variansi data dinyatakan tidak homogen. Uji homogenitas merupakan salah satu syarat penting sebelum melakukan uji hipotesis karena kesamaan variansi antar kelompok akan mempengaruhi keakuratan hasil analisis statistik[54].

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk menguji homogenitas variansi adalah uji F dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

F = nilai uji homogenitas

S_1^2 = varians kelompok ekspresimen

S_2^2 = varians kelompok kontrol

Kriteria keputusan:

Jika **F hitung < F tabel**, maka **data homogeny**

Jika **F hitung > F tabel**, maka **data tidak homogeny**

2. **Uji Hipotesis (Uji t)**

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian. Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis

Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kualitas Karya Siswa Pada Jurusan Desain Komunikasi Visual".

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t (*independent sample t-test*) karena penelitian membandingkan dua kelompok yang berbeda, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji t digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kualitas karya siswa pada kedua kelompok tersebut.

Kriteria pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

a. Jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBL) terhadap kualitas karya siswa pada jurusan Desain Komunikasi Visual kelas XI di SMKN 1 Sitiung.
b. Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, yang berarti tidak terdapat pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBL) terhadap kualitas karya siswa pada jurusan Desain Komunikasi Visual kelas XI di SMKN 1 Sitiung.

Melalui analisis data tersebut, peneliti dapat mengetahui apakah penggunaan video pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBL) memberikan pengaruh terhadap kualitas karya siswa pada jurusan Desain Komunikasi Visual kelas XI di SMKN 1 Sitiung.

Rumus uji t yang digunakan adalah:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

t = nilai uji t

$\bar{X}_1$ = rata-rata kelompok eksperimen

$\bar{X}_2$ = rata-rata kelompok kontrol

S_1^2 = varians kelompok eksperimen

S_2^2 = varians kelompok kontrol

n_1 = jumlah sampel kelompok eksperimen

n_2 = jumlah sampel kelompok kontrol

Kriteria pengujian:

Jika **Sig < 0,05**, maka **H_0 ditolak dan H_1 diterima**, yang berarti terdapat pengaruh strategi pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Jika **Sig > 0,05**, maka **H_0 diterima dan H_1 ditolak**, yang berarti tidak terdapat pengaruh strategi pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen dengan bentuk Nonequivalent Control Group Design, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen berjumlah 25 siswa yang memperoleh perlakuan berupa penerapan model/metode pembelajaran yang diujicobakan, sedangkan kelompok kontrol berjumlah 25 siswa yang tidak memperoleh perlakuan tersebut dan tetap menggunakan pembelajaran konvensional. Total responden dalam penelitian ini adalah 50 siswa.

Data yang dikumpulkan berupa hasil penilaian portofolio siswa yang diperoleh melalui instrumen penilaian portofolio yang terdiri atas 16 item pernyataan dengan skala rubrik 1 sampai 4 (1 = Kurang, 2 = Cukup, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik). Data dikumpulkan sebanyak dua kali pada masing-masing kelompok, yaitu sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest). Data analisis yang dilakukan maka didapatkan kualitas karya sebagai berikut:

Tabel 4.1 Descriptive Statistic

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	25	38	91	62.04	17.310
Posttest Eksperimen	25	45	100	79.48	16.909
Pretest Kontrol	25	34	88	61.40	15.695
Posttest Kontrol	25	41	94	69.56	16.457
Valid N (listwise)	25				

Keterangan:

N: Jumlah Siswa

Minimum: Nilai Rendah

Maximum: Nilai Tertinggi

Mean: Rata-rata Nilai Siswa

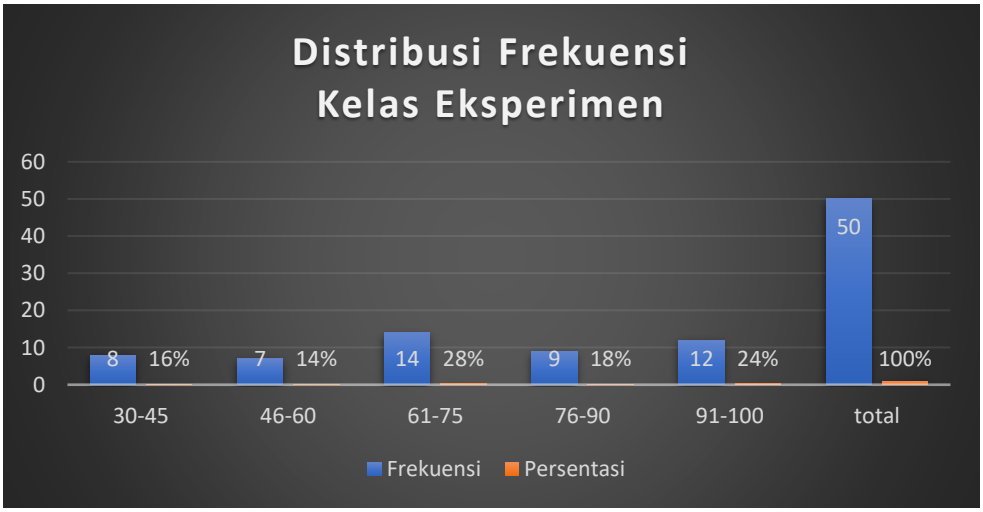
Std. Deviation: Standar Devisi

Berdasarkan tabel diatas dapat Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen mengalami peningkatan yaitu nilai pretest sebesar 62,04 dan nilai posttest sebesar 79,48 yang menggunakan video pembelajaran berbasis *project based learning* berdiferensiasi, sedangkan diketahui nilai rata-rata hasil belajar yang terdapat di kelas kontrol yaitu nilai pretest sebesar 61,40 dan nilai posttest sebesar 69,56 yang menggunakan media pembelajaran konvensional tanpa video pembelajaran berbasis Project Based Learning.

Data yang diolah dalam penelitian ini merupakan nilai akhir / posttest yang diperoleh dari perhitungan rata-rata, standar deviasi dan variasi data nilai siswa kedua kelas yakni kelas XI-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-2 sebagai kelas kontrol di SMKN 1 Sitiung.

Tabel 4.2 Nilai Kelas Eksperimen

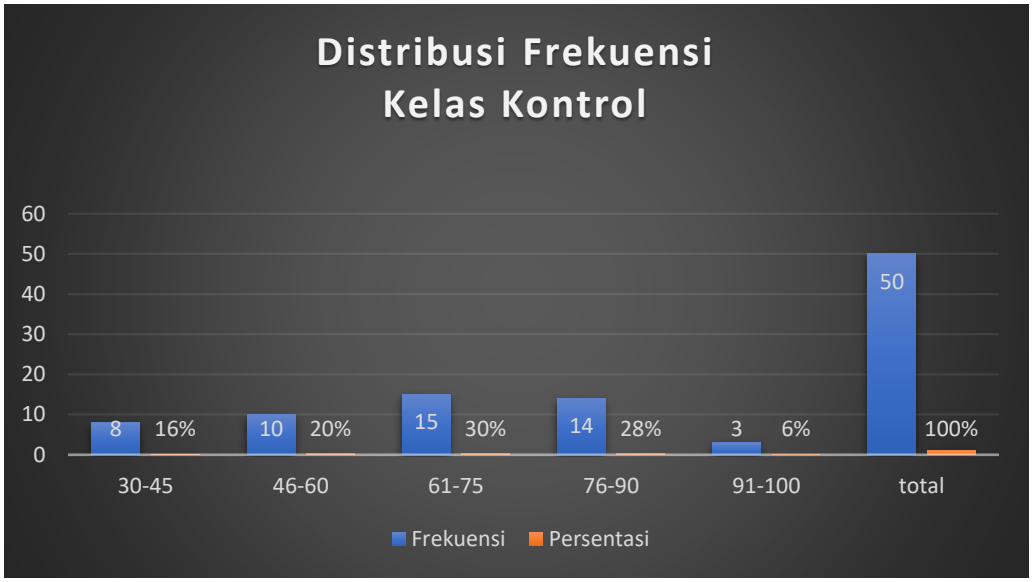
Nilai Kelas Interval	Frekuensi	Persentasi
30-45	8	16%
46-60	7	14%
61-75	14	28%
76-90	9	18%
91-100	12	24%
total	50	100%



Gambar 4.1 Diagram Nilai Kelas Eksperimen

Tabel 4.3 Nilai Kelas Kontrol

Nilai Kelas Interval	Frekuensi	Persentasi
30-45	8	16%
46-60	10	20%
61-75	15	30%
76-90	14	28%
91-100	3	6%
total	50	100%



Gambar 4.2 Diagram Nilai Kelas Kontrol

Dengan deskripsi data dan melihat tabel tersebut, dapat dilihat bahwa rata-rata skor *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan. Akan tetapi untuk melihat apakah perbedaan tersebut cukup berarti atau tidak maka akan dilakukan uji statistic.

2. Hasil Uji Intrumen

a. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas merupakan pengujian yang bertujuan untuk mengetahui tingkat ketepatan suatu instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang diteliti. Instrumen dinyatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur sehingga data yang diperoleh dapat menggambarkan kondisi yang sebenarnya. Dalam penelitian kuantitatif, uji validitas umumnya dilakukan dengan mengorelasikan skor setiap butir instrumen dengan skor total menggunakan korelasi

Pearson Product Moment. Suatu butir pernyataan dinyatakan valid apabila nilai r hitung > r tabel pada taraf signifikansi 0,05 atau apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05.

Tabel 4.4 Uji Validitas Instrumen

Correlations

		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P16	TOTAL
P1	Pearson Correlation	1	.433**	.475**	.556**	.538**	.603**	.486**	.466**	.486**	.388**	.418**	.414**	.561**	.590**	.567**	.722**
	Sig. (2-tailed)		.002	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.003	.003	.000	.000	.000	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P2	Pearson Correlation	.433**	1	.444**	.545**	.503**	.551**	.527**	.342*	.490**	.349*	.382**	.471**	.489**	.576**	.447**	.674**
	Sig. (2-tailed)	.002	.	.001	.000	.000	.000	.000	.015	.000	.013	.001	.000	.000	.000	.001	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P3	Pearson Correlation	.475**	.444**	1	.536**	.349*	.623**	.662**	.504**	.621**	.328*	.612**	.533**	.588**	.537**	.438**	.727**
	Sig. (2-tailed)	.000	.001		.000	.013	.000	.000	.000	.000	.020	.000	.000	.000	.000	.001	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P4	Pearson Correlation	.556**	.545**	.536**	1	.563**	.568**	.574**	.414**	.442**	.409**	.593**	.526**	.542**	.605**	.447**	.743**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.	.000	.000	.000	.003	.001	.003	.000	.000	.000	.000	.001	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P5	Pearson Correlation	.538**	.503**	.349*	.563**	1	.602**	.374**	.510**	.611**	.348*	.420**	.420**	.598**	.612**	.417**	.689**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.013	.000	.	.000	.007	.000	.000	.013	.002	.002	.000	.000	.003	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P6	Pearson Correlation	.603**	.551**	.623**	.568**	.602**	1	.543**	.601**	.666**	.420**	.528**	.721**	.615**	.689**	.633**	.840**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.002	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P7	Pearson Correlation	.486**	.527**	.662**	.574**	.374**	.543**	1	.479**	.438**	.371**	.500**	.498**	.552**	.601**	.610**	.738**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.007	.000	.	.000	.001	.008	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P8	Pearson Correlation	.466**	.342*	.504**	.414**	.510**	.601**	.479**	1	.541**	.524**	.440**	.550**	.510**	.619**	.502**	.729**
	Sig. (2-tailed)	.001	.015	.000	.003	.000	.000	.000	.	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P9	Pearson Correlation	.486**	.490**	.621**	.411**	.616**	.438**	.543**	.541**	1	.471**	.473**	.545**	.728**	.696**	.556**	.775**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.001	.000	.	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P11	Pearson Correlation	.669**	.362**	.409**	.594**	.407**	.538**	.440**	.477**	.436**	1	.439**	.382**	.627**	.567**	.581**	.701**
	Sig. (2-tailed)	.000	.010	.003	.000	.003	.000	.001	.000	.002	.	.001	.006	.000	.000	.000	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P12	Pearson Correlation	.418**	.471**	.612**	.593**	.420**	.721**	.539**	.499**	.522**	.439**	1	.577**	.589**	.623**	.551**	.766**
	Sig. (2-tailed)	.003	.001	.000	.000	.002	.000	.000	.000	.000	.001	.	.000	.000	.000	.000	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P13	Pearson Correlation	.414**	.497**	.533**	.526**	.420**	.498**	.510**	.545**	.565**	.382**	.577**	1	.548**	.738**	.643**	.853**
	Sig. (2-tailed)	.003	.000	.000	.000	.002	.000	.000	.000	.000	.006	.000	.	.000	.000	.000	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P14	Pearson Correlation	.561**	.489**	.588**	.542**	.598**	.691**	.599**	.728**	.631**	.627**	.569**	.541**	1	.738**	.643**	.853**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.	.000	.000	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P16	Pearson Correlation	.388**	.549**	.328*	.409**	.548**	.439**	.524**	.539**	.491**	.567**	.623**	.738**	.738**	1	.596**	.841**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.003	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.	.000	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P15	Pearson Correlation	.590**	.576**	.537**	.605**	.612**	.689**	.601**	.519**	.698**	.581**	.623**	.733**	.738**	.596**	1	.841**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000	.000	.000	.	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
P16	Pearson Correlation	.567**	.447**	.438**	.447**	.417**	.633**	.610**	.502**	.566**	.581**	.551**	.643**	.643**	.596**	1	.775**
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.001	.001	.003	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.	.000
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
TOTAL	Pearson Correlation	.722**	.674**	.727**	.743**	.689**	.840**	.738**	.729**	.775**	.701**	.766**	.733**	.853**	.841**	.775**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.
	N	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed). *. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 26. Instrumen dinyatakan valid apabila nilai koefisien korelasi (r hitung) lebih besar daripada r tabel pada taraf signifikansi 5%. Dengan jumlah responden uji coba sebanyak 50 orang, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,279. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan (P1–P16) memiliki nilai r hitung berkisar antara 0,655 sampai dengan 0,853, sehingga seluruh nilai r hitung lebih besar daripada r tabel. Selain itu, seluruh nilai signifikansi sebesar 0,000 (< 0,05). Dengan demikian,

seluruh butir instrumen dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

b. Uji Reliabelitas Instrumen

Uji reliabilitas merupakan pengujian yang bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi dan keandalan suatu instrumen penelitian. Instrumen yang reliabel akan menghasilkan data yang konsisten apabila digunakan untuk mengukur objek yang sama dalam kondisi yang relatif sama. Pada penelitian kuantitatif, uji reliabilitas umumnya dilakukan menggunakan metode Cronbach's Alpha dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 26. Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha ≥ 0,70, sehingga instrumen tersebut layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

Tabel 4.5 Uji Reliabelitas Intstrumen

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.947	16

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen penelitian memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,947 dengan jumlah item sebanyak 16 butir. Berdasarkan kriteria pengujian reliabilitas, suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha ≥ 0,70. Karena nilai yang diperoleh adalah 0,947 > 0,70, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat

reliabilitas yang sangat tinggi (excellent). Dengan demikian, instrumen tersebut mampu memberikan hasil pengukuran yang konsisten dan dapat dipercaya, sehingga layak digunakan dalam proses pengumpulan data penelitian.

3. Hasil Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk dengan bantuan program IBM SPSS Statistics. Metode Shapiro-Wilk dipilih karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 responden, sehingga lebih sesuai digunakan untuk menguji normalitas data. Pedoman pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) pada tabel Shapiro-Wilk lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), maka data sampel penelitian dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05), maka data sampel penelitian dinyatakan tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	KELOMPOK	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
NILAI	PRETEST	.157	25	.115	.926	25	.072
	POSTTEST	.091	25	.200*	.960	25	.421

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi data pretest sebesar 0,072 dan data posttest sebesar 0,421. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

b. **Uji Homogenitas**

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel berasal dari populasi yang homogeny atau tidak, maka dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan IBM SPSS Statistics. Dengan pedoman pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikan (Sig.) > 0,05 maka data tersebut homogeny. Sebaliknya apabila nilai signifikan (Sig.) < 0,05 maka data tersebut tidak homogeny. Hasil perhitungan homogenitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	,050	1	48	,824
	Based on Median	,065	1	48	,800
	Based on Median and with adjusted df	,065	1	47,926	,800
	Based on trimmed mean	,061	1	48	,806

Hasil uji homogenitas varians menggunakan Levene's Test menunjukkan bahwa nilai Levene Statistic sebesar 0,050 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,824 pada baris *Based on Mean*. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi yang telah ditetapkan, yaitu 0,05 (0,824 > 0,05). Oleh karena itu, H_0 diterima, yang berarti varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen.

Hasil ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki tingkat keragaman data yang relatif sama, sehingga asumsi homogenitas varians telah terpenuhi. Dengan terpenuhinya asumsi tersebut, analisis selanjutnya dapat dilakukan menggunakan Independent Samples t-Test untuk menguji pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBL) terhadap kualitas karya siswa.

4. Uji Hipotesis

Setelah diketahui bahwa data kelas sampel berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Uji hipotesis yang digunakan adalah teknik analisis uji-t independen (*independent sample t-test*) yang digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan video pembelajaran berbasis *Project Based Learning* terhadap kualitas karya siswa di SMKN 1 Sitiung.

Penelitian ini menggunakan tingkat keyakinan 95% dengan taraf nyata (α) 5% (0,05). Pedoman pengambilan keputusan yang digunakan

yaitu apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat pengaruh yang signifikan antara kedua kelas sampel. Hasil uji-t data posttest kualitas karya siswa pada kedua kelas sampel dapat dilihat pada tabel di bawah

Tabel 4.8 Uji Hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	,050	,824	-2,124	48	,039	-6,400	3,014	-12,459	-,341
	Equal variances not assumed			-2,124	47,958	,039	-6,400	3,014	-12,459	-,341

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 4.8, diperoleh nilai Levene's Test sebesar 0,824, sehingga nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi

0,05. Oleh karena itu, analisis menggunakan baris Equal variances assumed. Hasil uji menunjukkan nilai t hitung sebesar 2,124 dengan df = 48 dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,039.

Karena nilai Sig. (2-tailed) = 0,039 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kualitas karya siswa yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan video pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBL) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kualitas karya siswa pada Jurusan Desain Komunikasi Visual kelas XI di SMKN 1 Sitiung.

Nilai Mean Difference sebesar -6,400 menunjukkan bahwa rata-rata hasil kedua kelompok berbeda sebesar 6,4 poin. Tanda negatif menunjukkan arah selisih sesuai urutan pengurangan rata-rata pada output SPSS dan bukan menunjukkan pengaruh negatif. Berdasarkan nilai rata-rata posttest yang telah diperoleh sebelumnya (85,56 pada kelas eksperimen dan 79,16 pada kelas kontrol), dapat disimpulkan bahwa kualitas karya siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

B. Pembahasan

Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PjBL) memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kualitas karya siswa Kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual di SMKN 1 Sitiung. Secara deskriptif, kelompok eksperimen yang belajar menggunakan video pembelajaran berbasis PjBL

mengalami peningkatan rata-rata nilai dari 62,04 pada saat pretest menjadi 79,48 pada saat posttest, atau meningkat sebesar 17,44 poin. Sementara itu, kelompok kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional hanya mengalami peningkatan dari 61,40 menjadi 69,56, atau sebesar 8,16 poin. Selisih peningkatan yang jauh lebih besar pada kelompok eksperimen mengindikasikan bahwa video pembelajaran berbasis PjBL memberikan dampak yang lebih optimal terhadap peningkatan kualitas karya siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Temuan ini diperkuat oleh hasil uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* yang menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,039, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa perbedaan kualitas karya antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bukan terjadi secara kebetulan, melainkan disebabkan oleh perlakuan berupa penggunaan video pembelajaran berbasis PjBL. Kesimpulan ini juga didukung oleh kualitas instrumen penelitian yang baik, yaitu seluruh butir instrumen dinyatakan valid dengan nilai r hitung antara 0,655 sampai 0,853 dan reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,947, serta data penelitian yang memenuhi asumsi normalitas (Sig. > 0,05 pada uji Shapiro-Wilk) dan homogenitas (Sig. = 0,824), sehingga hasil pengujian hipotesis dapat dipertanggungjawabkan secara statistik.

Temuan ini sejalan dengan asumsi yang dibangun pada kerangka berpikir penelitian, yaitu bahwa video pembelajaran mampu menyampaikan

materi teknis desain secara visual dan dapat diulang sesuai kebutuhan siswa, sedangkan PjBL menyediakan konteks aplikasi yang nyata dan bermakna. Ketika keduanya diintegrasikan, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman konsep, tetapi juga kesempatan untuk mempraktikkan dan menghasilkan karya poster, logo, dan menu makanan secara langsung dalam sebuah proyek, sehingga kualitas karya yang dihasilkan menjadi lebih baik dari segi kreativitas, orisinalitas, maupun ketepatan teknis dibandingkan siswa yang hanya diajar dengan metode konvensional.

Untuk memperkuat keabsahan dan memposisikan temuan penelitian ini dalam konstelasi keilmuan yang lebih luas, berikut disajikan perbandingan hasil penelitian ini dengan beberapa penelitian terdahulu yang relevan secara satu per satu.

Pertama, temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Nusfiyah (2024) yang menemukan bahwa penerapan model PjBL melalui video project secara signifikan meningkatkan kreativitas dan keterampilan peserta didik. Kesamaan kedua penelitian terletak pada penggunaan video pembelajaran berbasis PjBL sebagai variabel bebas yang terbukti berpengaruh positif. Perbedaannya, penelitian Nusfiyah mengukur peningkatan kreativitas dan keterampilan secara umum, sedangkan penelitian ini secara spesifik mengukur kualitas karya desain komunikasi visual (poster, logo, dan menu makanan) siswa SMK melalui instrumen penilaian portofolio yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Kedua, hasil penelitian ini memperkuat kajian Pertiwi dkk. (2025) mengenai standar kompetensi dan kualitas karya DKV pada era Revolusi Industri 5.0. Jika penelitian Pertiwi dkk. bersifat konseptual dalam merumuskan kriteria kualitas karya DKV yang sesuai kebutuhan industri kreatif, maka penelitian ini memberikan bukti empiris kuantitatif bahwa kriteria kualitas karya tersebut dapat ditingkatkan secara nyata melalui intervensi pembelajaran yang tepat, yaitu video pembelajaran berbasis PjBL.

Ketiga, temuan ini konsisten dengan penelitian Crawford, Carmona, dan Kumar (2024) yang membuktikan bahwa PjBL berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, baik yang dilaporkan sendiri maupun yang terukur secara objektif. Penelitian ini memberikan dukungan tambahan terhadap temuan tersebut dengan menunjukkan pengaruh PjBL secara objektif melalui uji statistik inferensial (uji-t) pada konteks pembelajaran vokasional di Indonesia, khususnya pada mata pelajaran DKV yang menuntut keterampilan praktik dan kreativitas visual.

Keempat, penelitian ini juga sejalan dengan temuan Nugraha, Supriadi, dan Firmansyah (2023) yang membuktikan efektivitas strategi PjBL dalam meningkatkan kreativitas siswa. Kreativitas merupakan salah satu indikator penting dalam penilaian kualitas karya DKV pada penelitian ini, sehingga peningkatan skor posttest kelompok eksperimen turut menegaskan bahwa PjBL efektif mendorong munculnya ide dan solusi desain yang lebih kreatif dan orisinal.

Kelima, temuan penelitian ini selaras dengan hasil kegiatan pengabdian masyarakat oleh tim Universitas Primakara (2026) yang menemukan bahwa pelatihan teknik fotografi mampu meningkatkan kualitas visual karya siswa DKV SMK PGRI 2 Badung pada aspek komposisi, tonal, dan pengolahan warna. Kedua penelitian sama-sama menegaskan bahwa intervensi pembelajaran yang terstruktur mampu meningkatkan kualitas visual karya siswa DKV. Perbedaannya terletak pada bentuk intervensi dan desain penelitian; penelitian tim Primakara menggunakan pelatihan tatap muka langsung dengan pendekatan deskriptif, sedangkan penelitian ini menggunakan video pembelajaran berbasis PjBL yang diuji melalui desain eksperimen kuasi dengan kelompok kontrol, sehingga pengaruhnya dapat diukur secara lebih terukur dan objektif.

Secara keseluruhan, kelima penelitian terdahulu tersebut memberikan dukungan yang konsisten terhadap temuan penelitian ini, baik dari sisi efektivitas PjBL, efektivitas video pembelajaran, maupun relevansinya terhadap peningkatan kualitas karya siswa DKV. Konsistensi ini memperkuat keyakinan bahwa pengaruh video pembelajaran berbasis PjBL terhadap kualitas karya siswa yang ditemukan dalam penelitian ini bukan merupakan temuan yang berdiri sendiri, melainkan sejalan dengan kecenderungan umum pada bidang penelitian pendidikan dan desain komunikasi visual.

Meskipun sejalan dengan penelitian-penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki sejumlah aspek kebaruan (*Distinctiveness*) yang membedakannya dari penelitian-penelitian sebelumnya. Pertama, dari sisi variabel, penelitian

terdahulu umumnya hanya mengkaji satu variabel secara terpisah, yaitu PjBL saja atau video pembelajaran saja, sedangkan penelitian ini menguji pengaruh video pembelajaran dan PjBL secara terintegrasi dalam satu bentuk perlakuan, sehingga dapat menunjukkan efek sinergis dari penggabungan kedua pendekatan tersebut.

Kedua, dari sisi objek ukur, penelitian ini secara khusus mengukur kualitas karya desain komunikasi visual berupa poster, logo, dan menu makanan menggunakan instrumen penilaian portofolio 16 item yang telah teruji validitas (r hitung 0,655–0,853) dan reliabilitasnya (Cronbach's Alpha 0,947), berbeda dengan penelitian Pertiwi dkk. yang bersifat konseptual maupun penelitian tim Primakara yang berfokus pada aspek fotografi.

Ketiga, dari sisi desain penelitian, penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design* yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol serta pengujian hipotesis secara inferensial, sehingga mampu menunjukkan hubungan sebab-akibat secara lebih kuat dibandingkan penelitian terdahulu yang sebagian besar bersifat deskriptif atau studi pengabdian tanpa kelompok pembanding.

Keempat, dari sisi konteks, penelitian ini dilaksanakan pada jurusan Desain Komunikasi Visual Kelas XI di SMKN 1 Sitiung, sebuah konteks lokal dengan permasalahan spesifik berupa keterbatasan jam praktik laboratorium komputer dan belum tersedianya video tutorial yang disusun sesuai Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi teoretis, tetapi

juga solusi pembelajaran yang aplikatif dan kontekstual bagi permasalahan nyata yang dihadapi sekolah tersebut.

Dengan aspek-aspek kebaruan tersebut, penelitian ini memberikan kontribusi tambahan bagi kajian pembelajaran DKV di SMK, yaitu berupa bukti empiris kuantitatif bahwa integrasi video pembelajaran dan PjBL secara bersama-sama dapat meningkatkan kualitas karya siswa secara lebih signifikan dibandingkan penggunaan salah satu pendekatan saja atau pembelajaran konvensional, sekaligus melengkapi kesenjangan (*gap*) pada penelitian-penelitian terdahulu yang belum menguji kombinasi kedua variabel tersebut secara eksperimental

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya mengenai pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBL) terhadap kualitas karya siswa Kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual di SMKN 1 Sitiung, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penggunaan video pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBL) terhadap kualitas karya siswa Kelas XI Jurusan Desain Komunikasi Visual di SMKN 1 Sitiung. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis (uji t) pada Independent Samples Test yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,039, yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 (0,039 < 0,05). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

Temuan ini didukung oleh data deskriptif yang menunjukkan adanya peningkatan kualitas karya yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yang menggunakan video pembelajaran berbasis PjBL memperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 85,56, sedangkan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional tanpa video pembelajaran berbasis PjBL hanya memperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 74,42. Selisih peningkatan tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis PjBL memberikan kontribusi nyata terhadap perbaikan

kualitas karya siswa, baik dari aspek komposisi visual, kreativitas, maupun ketepatan penyampaian pesan desain.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah penelitian ini terjawab, yaitu penggunaan video pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBL) berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan kualitas karya siswa pada Jurusan Desain Komunikasi Visual Kelas XI di SMKN 1 Sitiung.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian yang telah dikemukakan, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

a. Bagi Guru, diharapkan dapat menerapkan dan mengembangkan video pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBL) secara berkelanjutan pada mata pelajaran praktik di Jurusan Desain Komunikasi Visual, mengingat media ini terbukti mampu meningkatkan kualitas karya siswa secara signifikan.
b. Bagi Siswa, diharapkan dapat memanfaatkan video pembelajaran berbasis PjBL secara mandiri dan berulang di luar jam sekolah untuk memperdalam pemahaman terhadap tahapan pembuatan karya, sehingga kualitas karya yang dihasilkan dapat terus meningkat.
c. Bagi Sekolah, disarankan agar hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merumuskan kebijakan pengadaan sarana dan prasarana pendukung, seperti laboratorium komputer dan fasilitas produksi video pembelajaran, guna mendukung penerapan media pembelajaran inovatif secara lebih luas.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan memperluas subjek penelitian pada jenjang kelas atau sekolah lain, serta mengkaji variabel-variabel lain yang turut memengaruhi kualitas karya siswa, seperti motivasi belajar, minat belajar, atau hasil belajar kognitif, agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas video pembelajaran berbasis Project Based Learning (PjBL).

DAFTAR PUSTAKA

[1] D. P. Irawan, P. Gede, M. Vivaldi, G. Wirya, and M. Nandanawana, "Pelatihan Teknik Fotografi untuk Meningkatkan Kualitas Visual Siswa SMK PGRI 2 Badung," *J. SOLMA*, vol. 15, no. 1, pp. 2283–2291, 2026.

[2] A. P. Najlaa'Fi Maulidya Nabiilah, "Pemanfaatan Aplikasi Adobe Illustrator Untuk Meningkatkan Keterampilan Dasar Desain Grafis Pada Siswa Kelas X Smk," *Integr. Perspect. Soc. Sci. J.*, vol. 2, no. 3, pp. 3888–3895, 2025.

[4] A. B. Pertiwi, L. Julianto, and D. Intan Kusuma Ayu, *Desain Komunikasi Visual Di Era Revolusi 5.0*. PT. Green Pustaka Indonesia, 2025.

[5] D. dinn wahyudin, Edy Subkhan, Abdul Malik, *Kajian Akademik Kurikulum Merdeka*. 2024.

[6] E. Yulistyono and W. , Didik Nurhadi, "Penerapan Project Based Learning (PjBL) terhadap Aspek Kognitif dan Aspek Psikomotorik Kelas XI Teknik Mesin Pada Materi Gambar Teknik Manufaktur," *J. Kependidikan*, vol. 14, no. 4, pp. 6539–6550, 2025.

[7] E. T. Maya Fitria Eva Kristiana Kustiyowati, "Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL) tentang Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan," *J. Pendidik. Indones.*, vol. 14, no. 4, pp. 801–809, 2025.

[9] A. Salsadilla, D. Arifiana, and M. Kharnolis, "Penerapan Media Video Pembelajaran Kompetensi Membuat Desain Blus Sesuai Konsep Kolase terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Cendika Bangsa Malang," *J. Educ.*, vol. 06, no. 02, pp. 14898–14910, 2024.

[10] H. C. Zeyan Zevana Tanjung, Astrid Sitompul, R. Mursid, Isti Mawarda, Tania Salsabilla Br Sembiring, "Efektivitas Media Pembelajaran Video Tutorial Sanggul Pingkan Dalam Meningkatkan Hasil Praktek Siswa Tata," *J. Teknol. Pendidik.*, vol. 18, no. 2, pp. 146–153, 2025.

[11] U. Habibah, "Penerapan Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa SMK Al MUSYAWIRIN," *J. Compr. Sci.*, vol. 3, no. 4, pp. 770–782, 2024.

[12] U. Intan Purnama Yani1Asrizal, "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar Siswa : Sebuah Meta Analisis," *J. Phys. Learn. Res.*, vol. 11, no. 1, pp. 104–112, 2025.

[13] K. K. M. P. Jhon Marcel Rudi Heydemans, Verry Ronny Palilingan, "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X Dkv Smk Citra Bangsa Jakarta," *J. Pendidik. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 4, no. 4, pp. 368–380, 2024.

[14] M. Y. dan Yusmerita, "Pengembangan Media Video Pembuatan Pola Dasar Berbasis Project Based Learning Pada Pembelajaran Dasar-Dasar Busana Kelas X Tata Busana di SMK Plus BNM Tanjung Mutiara," *J. Ilm. profesi Pendidik.*, vol. 10, no. 1, pp. 1044–1050, 2025.

[15] D. Siska Maulani, Nisa Nuraisyah, Dini Zarina, "Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa," *J. Pendidik. dan Teknol. Indones.*, vol. 2, no. 1, pp. 19–26, 2022.

[16] K. M. R. dkk Mhd Subhan, Cindy Alia Tasya, "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa : Studi Literatur Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)," *J. Teknol. Pendidik. Dan Pembelajaran*, vol. 02, no. 04, pp. 974–980, 2025.
[17] A. N. Via, R. Aprilia, and R. Faishol, "Ragam Media Video Pembelajaran: Analisis Karakteristik, Kelebihan, dan Keterbatasan," *CERMAT J. Cendekiawan Dan Ris. Multidisiplin Akad. Terintegrasi*, vol. 4366, no. 2016, pp. 1–4, 2025.
[18] F. N. Zalsyabila and S. Aisyah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK : Kajian Literatur," *JIMU J. Ilm. Multi Disiplin*, vol. 03, no. 04, pp. 895–902, 2025.
[19] R. A. Ariefyani, M. N. Millenium, and E. Indarini, "Meta Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–10, 2022.
[20] C. R. Rudi Susilana, *Media Pembelajaran*. 2009.
[21] M. El Hayatli, A. Fadilla, and A. Nuraida, "Studi Literatur : Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *J. Ilmu Kesehat. Mandira Cendikia*, vol. 4, no. 6, pp. 8–19, 2025.
[22] T. R. Rubiyati, Luthfiyah Nurlaela, *Efektivitas Penggunaan Video Tutorial*, vol. 9, no. 1. 2022.
[23] S. Fatimah, M. Sadri, T. Santi, and K. Darsih, "Pengembangan Video Pembelajaran IPS Berbasis Project-Based Learning pada Materi Kegiatan Ekonomi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *J. Pendidikan, Sejarah, dan Ilmu-ilmu Sos.*, vol. 8, no. 1, pp. 247–257, 2024.
[24] I. B. Tesalonika Asry, Dwikurnaningsih Yari, *Project Based Learning*. 2024.
[25] M. Fitria, E. Kristiana, and E. Triwahyuni, "Project Based Learning (Pjbl) Model on Creativity and Learning Outcomes Project of Vocational High School Students," *J. Pendidik. Indones.*, vol. 14, no. 4, pp. 801–809, 2025.
[26] M. M. Muhibbullah, V. Z. Alviani, and D. Natasya, "Analisis Kesesuaian Implementasi Sintaks Project Based Learning dalam Proses Pembelajaran," *Epistema*, vol. 5, no. 1, pp. 42–57, 2024.
[27] W. N. N. Hermin, H. Langlang, "Keefektifan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pelajaran IPS SD," *J. Basicedu*, vol. 1, no. 1, p. 9, 2022.
[28] E. Restyowati, B. A. Wibowo, B. Sumardjoko, and E. Fauzi, "Implementasi Model Project Based Learning (PjBL) dan Relevansinya dengan P5 Kurikulum Merdeka di Kelas IV Sekolah Dasar," *J. Kependidikan*, vol. 13, no. 2, pp. 2465–2472, 2024.
[29] K. A. Nababan Damayanti, Klara Alisia, "Strategi Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)," *J. Pendidik. Sos. dan Hum.*, vol. 2, no. 2, pp. 706–719, 2023.
[30] I. Susanti, A. D. Woelandhary, and M. Sajili, "Tinjauan Kualitas Karya Visual , Tema dan Kreativitas Mahasiswa dalam Pembelajaran Fotografi di Masa Pandemi," *J. Ilmu Pendidik. Nonform.*, vol. 08, no. May, pp. 953–962, 2022.
[31] P. Marnis, *Manajemen Sumber Daya Manusia*. 2008.

[32] H. Mustofa, “Pengantar Desain Komunikasi Visual.” p. 86, 2022.
[33] S. Rakhmat, *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. 2016.
[34] A. Zikrillah and N. Haswanto, “Pemetaan Pendidikan Bidang Desain Komunikasi Visual Jenjang Pendidikan Menengah Kejuruan,” *J. Seni dan Desain Serta Pembelajarannya*, vol. 1, no. 1, p. 15, 2022.
[35] I. Muhammad and M. Mirza, “Efektifitas Implementasi Tipografi dalam Desain Grafis Berdasarkan Perspektif Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia,” *J. Vis. IDEAS*, vol. 2, no. 2, pp. 70–75, 2022.
[36] H. Ardodi and Y. M. Pasaribu, “Tantangan dan Kompetensi Kunci Desainer Produk Industri dalam Membangun Masa Depan Sepeda Motor Listrik Nasional di Era Teknologi,” *J. Desain Indones.*, vol. 06, no. 01, pp. 15–38, 2024.
[37] J. Sojanah and I. A. Hadi, “Kreativitas mengajar guru dan minat belajar siswa sebagai determinan terhadap hasil belajar siswa,” *J. Pendidik. Manaj. PERKANTORAN*, vol. 5, no. 1, pp. 118–128, 2022.
[38] D. Kurniawan and Solihin, “Membangun Keterampilan Desain Komunikasi Visual melalui Workshop Kolaboratif antara Guru dan Siswa di Kota Metro,” *Swadaya J. Pengabdi. Masy.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–17, 2025.
[39] A. Sachari, *Budaya Visual Ind*. 2007.
[40] K. Pendidikan and D. A. N. Teknologi, *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Buku Panduan Guru*. 2022.
[41] I. Chastanti, I. Layyinti, F. Endang, and Dkk, *Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan Teknologi untuk Peningkatan Kualitas Pendidikan*. 2024.
[42] K. Nusfiyah, “Model Pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) melalui Video Project dalam Meningkatkan Kreativitas dan Keterampilan Peserta Didik,” *J. Islam. Educ.*, vol. 2, no. May, pp. 16–21, 2024.
[43] Rismawati, Idawati, and F. Yanti, “Pengaruh Model Project Based Learning (Pjbl) Berbasis Video Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Ips Murid Sd Inpres,” *JKP J. Pendidik. Khasanah*, vol. 2, no. 1, pp. 120–126, 2023.
[44] L. K. Crawford, K. A. Carmona, and R. Kumar, “Examining the Impact of Project-Based Learning on Students ’ Self-Reported and Actual Learning Outcomes,” *Pedagog. Heal. Promot.*, p. 9, 2024.
[45] I. Rizkiana, R. Nugraha, U. Supriadi, and M. Iman, “Efektivitas Strategi Pembelajaran Project Based Learning dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa,” *J. Penelit. dan Pendidik. IPS*, vol. 17, no. 1, pp. 39–47, 2023.
[46] M. S. Jailani and F. Jeka, “Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis,” vol. 7, no. 3, pp. 26320–26332, 2023.
[47] D. Hermina and N. Huda, “Memahami Populasi dan Sampel : Pilar Utama dalam Penelitian Kuantitatif,” *Syntax Admiration*, vol. 5, no. 12, pp. 5937–5948, 2024.
[48] O. M. Susianti, “Perumusan Variabel Dan Indikator Dalam Penelitian Kuantitatif Kependidikan,” *J. Pendidik. Rokania*, vol. 9, no. 1, pp. 18–30, 2024.
[49] R. D. Putra, M. A. Murtadho, M. Isnaini, and M. W. Afgani, “Design

Penelitian Kuantitatif : Pengertian dan Macam-macam Jenisnya Quantitative Research Design : Definition and Types," *J. Pendidikan, Ilmu Sos. dan Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 3, pp. 191–199, 2025.

[50] G. Anantasia, "METODOLOGI PENELITIAN QUASI EKSPERIMEN," *J. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 183–192, 2025.

[51] B. S.S and A. Meyniar, "Konsep, Jenis, dan Penyusunan Instrumen Penelitian dalam Pendidikan Bunga Sari Siagian 1 , Meyniar Albina 2," *Islam. Stud. QAZI J. Islam. Stud.*, vol. 2, no. 1, pp. 251–259, 2025.

[52] A. A. Zayrin, H. Nupus, K. K. Maizia, and S. Marsela, "Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian)," *ndidikan, Sos. Hum. QOSIM J. Pendidikan, Sos. Hum.*, vol. 3, no. 2, pp. 780–789, 2025.

[53] S. Fitria and M. N. Wulndari, "Analisis Statistik : Uji Validitas Reliabilitas Instrumen Indeks Efektivitas Tujuh Standar Pendidikan Akademi Kepolisian (IEPA)," *J. Teknol. Pendidik.*, vol. 3, no. 2, pp. 1–13, 2025.

[54] R. P. Sonjaya, F. R. Aliyya, and S. Naufal, "Pengujian Prasyarat Analisis Data Nilai Kelas : Uji Normalitas dan Uji Homogenitas," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 9, no. 1, pp. 1627–1639, 2025.

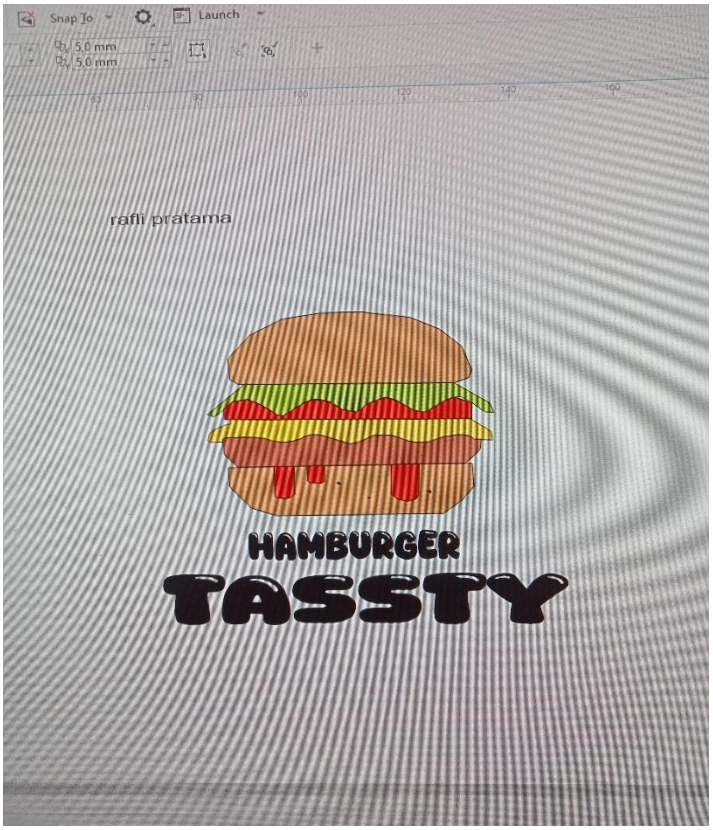
DAFTAR LAMPIRAN

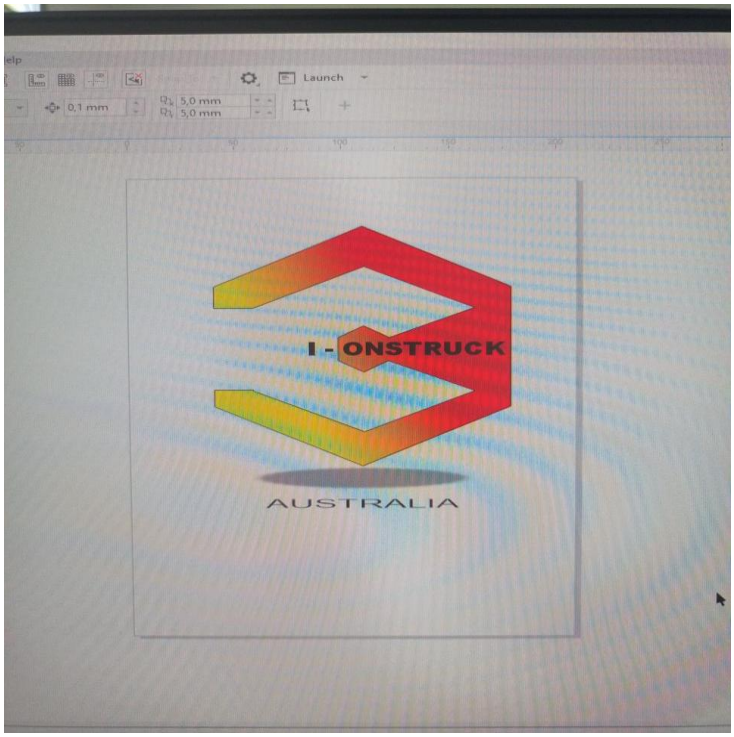
LAMPIRAN 1

Hasil Karya Siswa



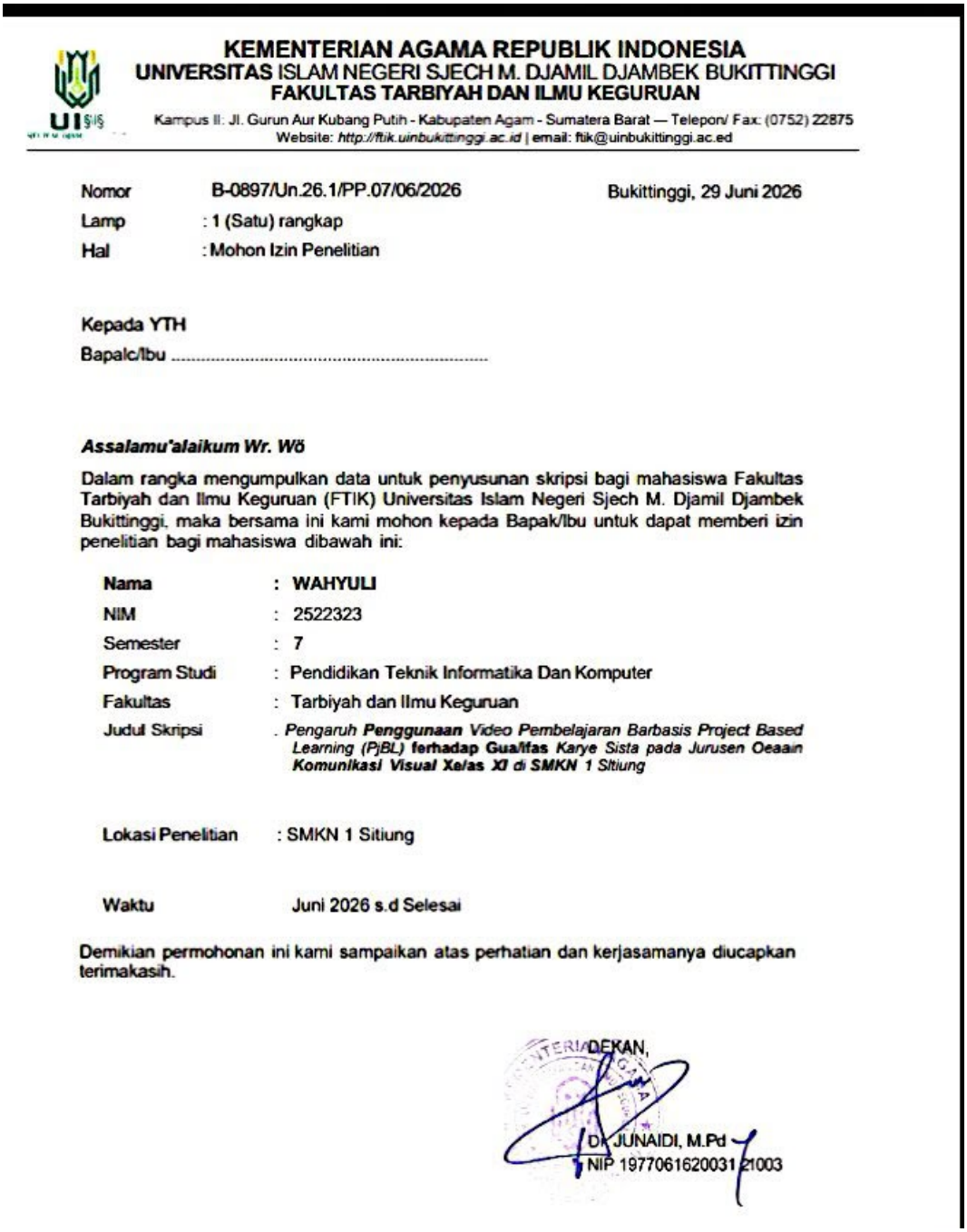



Snap To
Launch
5,0 mm
5,0 mm
rafli pratama
HAMBURGER
TASSTY


Launch
0,1 mm
5,0 mm
5,0 mm
I - ONSTRUCK
AUSTRALIA

LAMPIRAN 2

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II: Jl. Gurun Aur Kubang Putih - Kabupaten Agam - Sumatera Barat — Telepon/ Fax: (0752) 22875
Website: http://ftik.uinbukittinggi.ac.id | email: ftik@uinbukittinggi.ac.ed

Nomor B-0897/Un.26.1/PP.07/06/2026 Bukittinggi, 29 Juni 2026
Lamp : 1 (Satu) rangkap
Hal : Mohon Izin Penelitian

Kepada YTH
Bapalc/Ibu .....

Assalamu'alaikum Wr. Wö

Dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, maka bersama ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberi izin penelitian bagi mahasiswa dibawah ini:

Nama	**: WAHYULI**
NIM	: 2522323
Semester	: 7
Program Studi	: Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	. *Pengaruh* ***Penggunaan*** *Video Pembelajaran Barbasis Project Based Learning (PjBL)* ***ferhadap Gua/lfas*** *Karye Sista pada Jurusen Oeaain* ***Komunikasi Visual Xe/as XI*** *di* ***SMKN*** *1 Sltiung*
Lokasi Penelitian	: SMKN 1 Sitiung
Waktu	Juni 2026 s.d Selesai

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

DEKAN,

Dr. JUNAIDI, M.Pd
NIP 197706162003121003

LAMPIRAN 3

Surat Sk Pembimbing

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI
Nomor : B-0304/Un.26.1/HK.00.5/04/2026

TENTANG
PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI

Membaca : Permohonan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Syekh M. Djamil Djambek Bukittinggi an. **Wahyuli, NIM 2522323** tanggal 10 April 2026 perihal permohonan penerbitan SK Pembimbing Skripsi;

Menimbang :
a. bahwa untuk lebih terarah dan terkoordinirnya penulisan skripsi mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi, perlu ditetapkan Dosen Pembimbing;
b. bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang cakap dan mampu untuk diangkat sebagai Dosen Pembimbing Skripsi;

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 115. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3859);
3. Peraturan Presiden Nomor 85 Tahun 2022 tentang Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi;
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 50 tahun 2025 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Agama RI Nomor 76 tahun 2022 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi (Berita Negara Republik Indonesia tahun 2025 Nomor 1248);

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI TENTANG PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

KESATU : Menyetujui judul skripsi mahasiswa yang bersangkutan: ***"PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS PROJECT-BASED LEARNING TERHADAP KUALITAS KARYA YANG DIHASILKAN SISWA PADA JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SMK N 1 SITIUNG"***

KEDUA : Menunjuk Saudara :

Nama	:	**Dr. Supriadi, S.Ag, M.Pd**
NIP	:	**197210052003121003**
Pangkat/Gol.Ruang	:	**Penata Tk. I/III/d**
Jabatan	:	Lektor
Bidang Keahlian Pokok	:	Ilmu Pendidikan
Sebagai Dosen	:	PEMBIMBING

KETIGA : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Bukittinggi,
Pada tanggal : 10 April 2026
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Dr. JUNAIDI, S. Ag, M. Pd
NIP.197706162003121003

LAMPIRAN 4

Penilaian Portofolio

INSTRUMEN PENILAIAN PORTOFOLIO (Pretest)

Kualitas Karya Siswa Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV)

Kelas XI • SMKN 1 Sitiung

Berbasis Video Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)

A. IDENTITAS SISWA

Nama Siswa	:	
Nomor Absen	:	
Kelas	:	
Judul / Tema Karya	:	
Tanggal Penilaian	:	

B. PETUNJUK PENILAIAN

1. Berilah skor pada setiap aspek penilaian sesuai dengan kualitas karya yang ditampilkan siswa.
2. Skor penilaian menggunakan skala: 4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Cukup, 1 = Kurang.
3. Centang (✓) kolom skor yang sesuai pada tabel penilaian.
4. Nilai akhir dihitung dengan formula: Nilai = (Skor × Bobot) / 4
5. Jumlahkan seluruh nilai untuk mendapatkan Nilai Akhir Portofolio (skala 0–100).

C. TABEL PENILAIAN PORTOFOLIO

No	Aspek Penilaian	Uraian Kriteria	Skor			
			4	3	2	1
1	**Konsep dan Ide Kreatif**	1.1. Orisinalitas dan kebaruan ide dalam karya desain				
		1.2. Kemampuan merumuskan konsep kreatif sebelum berkarya				
2	**Komposisi Visual**	2.1. Penerapan prinsip keseimbangan, kesatuan, dan proporsi dalam karya				
		2.2. Penerapan prinsip penekanan (emphasis) dan kontras dalam karya				
3	**Penggunaan Warna**	3.1. Ketepatan pemilihan palet warna sesuai pesan desain				
		3.2. Harmoni dan konsistensi warna dalam keseluruhan karya				
4	**Tipografi**	4.1. Ketepatan pemilihan jenis huruf, ukuran, dan spasi yang mendukung keterbacaan				
		4.2. Hierarki tipografi yang mendukung estetika dan komunikasi karya				
5	**Penguasaan Teknis & Perangkat Lunak**	5.1. Kemampuan mengoperasikan aplikasi desain (Canva/Adobe) dengan tepat				
		5.2. Ketepatan standar teknis (resolusi, format file, ukuran dokumen)				
6	**Estetika dan Nilai Keindahan**	6.1. Keindahan dan daya tarik visual karya secara keseluruhan				
		6.2. Harmonisasi elemen visual yang menghasilkan kesan estetis mendalam				
7	**Efektivitas Komunikasi Visual**	7.1. Kejelasan pesan yang disampaikan kepada target audiens				
		7.2. Kesesuaian karya dengan target audiens dan tujuan komunikasi desain				
8	**Kesesuaian dengan Standar DKV**	8.1. Pemenuhan kriteria desain sesuai rubrik dan standar kompetensi DKV				
		8.2. Kemampuan merevisi dan memperbaiki karya berdasarkan umpan balik guru				
						TOTAL BOBOT

D. RUBRIK DESKRIPTOR PENILAIAN

Aspek Penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Konsep & Ide Kreatif	Ide sangat orisinal, unik, dan belum pernah ada; konsep kreatif dirumuskan secara sistematis dan mendalam	Ide orisinal dengan sedikit kemiripan; konsep cukup terstruktur	Ide kurang orisinal, banyak kemiripan dengan referensi; konsep kurang jelas	Ide tidak orisinal, menyalin karya orang lain; tidak ada konsep kreatif
Komposisi Visual	Penerapan prinsip keseimbangan, proporsi, emphasis, dan kontras sangat tepat dan harmonis	Penerapan prinsip komposisi cukup baik dengan sedikit kelemahan pada satu aspek	Penerapan prinsip komposisi kurang tepat dan terkesan acak	Tidak ada penerapan prinsip komposisi visual yang benar
Penggunaan Warna	Pemilihan palet warna sangat tepat, harmonis, dan konsisten sesuai pesan desain	Pemilihan warna cukup tepat dengan sedikit inkonsistensi	Pemilihan warna kurang tepat dan tidak harmonis	Penggunaan warna acak dan tidak mendukung pesan desain
Tipografi	Pemilihan font, ukuran, spasi, dan hierarki tipografi sangat tepat dan mendukung estetika	Tipografi cukup baik namun ada sedikit ketidaktepatan pada hierarki atau keterbacaan	Tipografi kurang tepat dan kurang mendukung keterbacaan	Tipografi tidak tepat, sulit dibaca, dan tidak ada hierarki yang jelas
Penguasaan Teknis	Sangat mahir mengoperasikan perangkat lunak; standar teknis terpenuhi sempurna	Cukup mahir; standar teknis sebagian besar terpenuhi	Kurang mahir; banyak kesalahan teknis pada file	Tidak dapat mengoperasikan perangkat lunak; standar teknis tidak terpenuhi
Estetika & Keindahan	Karya sangat indah, menarik, dan semua elemen visual terintegrasi dengan harmonis	Karya cukup indah; ada sedikit elemen yang kurang harmonis	Karya kurang menarik secara estetika	Karya tidak memiliki nilai estetika visual
Efektivitas Komunikasi	Pesan sangat jelas, tepat sasaran, dan karya sangat sesuai dengan kebutuhan target audiens	Pesan cukup jelas dengan sedikit ketidaksesuaian target audiens	Pesan kurang jelas dan kurang sesuai target audiens	Pesan tidak jelas dan tidak relevan dengan target audiens
Standar DKV	Memenuhi semua kriteria rubrik DKV; mampu merevisi secara mandiri dan komprehensif	Memenuhi sebagian besar kriteria; mampu merevisi berdasarkan arahan guru	Memenuhi sebagian kecil kriteria; revisi masih memerlukan bimbingan intensif	Tidak memenuhi kriteria DKV; tidak melakukan revisi

E. REKAPITULASI NILAI AKHIR

Formula: Nilai Aspek = (Skor × Bobot) ÷ 4 | Nilai Akhir = Σ (Nilai seluruh aspek)

No	Aspek Penilaian	Skor (1-4)	Bobot (%)	Nilai (Skor x Bobot/4)	Keterangan
1	Konsep dan Ide Kreatif		**13**		
2	Komposisi Visual		**13**		
3	Penggunaan Warna		**13**		
4	Tipografi		**13**		
5	Penguasaan Teknis & Perangkat Lunak		**12**		
6	Estetika dan Nilai Keindahan		**12**		
7	Efektivitas Komunikasi Visual		**12**		
8	Kesesuaian dengan Standar DKV		**12**		
NILAI AKHIR PORTOFOLIO					

F. KONVERSI NILAI DAN PREDIKAT

Rentang Nilai	Predikat	Keterangan
86 – 100	**A (Sangat Baik)**	Karya memenuhi seluruh aspek penilaian dengan kualitas sangat tinggi
71 – 85	**B (Baik)**	Karya memenuhi sebagian besar aspek dengan kualitas baik
56 – 70	**C (Cukup)**	Karya cukup memenuhi aspek penilaian namun perlu perbaikan
< 56	**D (Kurang)**	Karya belum memenuhi aspek penilaian dan perlu bimbingan intensif

G. CATATAN DAN REKOMENDASI GURU

Catatan: ....

Mengetahui, Kepala SMKN 1 Sitiung (.....) NIP.	Sitiung, ... 2026 Guru Mata Pelajaran DKV (.....) NIP. .....

LAMPIRAN 5

Capaian Pembelajaran

CAPAIAN PEMBELAJARAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

A. Rasional

Mata pelajaran Desain Komunikasi Visual adalah mata pelajaran yang membangun kompetensi perancangan solusi komunikasi visual melalui program identitas, informasi, dan persuasi dengan menggunakan media (berbasis cetak), layar (*screen*), analog atau digital, dua atau tiga dimensi, nyata atau maya (virtual), statis atau dinamis, sekuensial atau interaktif, dan media berbasis waktu (*time based media*). Program identitas terkait dengan perancangan visual produk, seperti identitas merek (*brand*), *corporate identity*, dan lain lain. Program informasi terkait dengan perancangan media visual beserta fungsinya dalam bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Desain publikasi, baik cetak maupun digital, rambu petunjuk (*signage*), penunjuk arah (*wayfinding*) infografis, dan lain-lain. Program persuasi terkait dengan perancangan media visual dengan fungsi membujuk, seperti desain periklanan, desain materi promosi pemasaran, desain permukaan kemasan (*surface packaging design*), dan lain-lain. Fungsi identitas, informasi, dan persuasi tersebut dapat berjalan sendiri sendiri maupun secara terpadu.

Merujuk pada Kepmenaker RI Nomor 301 Tahun 2016 tentang Penetapan SKKNI Kategori Aktivitas Profesional, Ilmiah dan Teknis Golongan Pokok

Aktivitas Profesional Ilmiah dan Teknis Lainnya Bidang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual menjelaskan bahwa Desain Grafis atau Desain Komunikasi Visual adalah pekerjaan dalam bidang komunikasi visual yang berhubungan dengan grafika (cetakan) dan/atau pada bidang dua dimensi, dan statis (tidak bergerak dan bukan *time-based image*) dengan mempertimbangkan deskripsi jenjang kualifikasi 2 pada KKNI.

Mata pelajaran Desain Komunikasi Visual berfungsi untuk membangun kompetensi murid yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam memberikan solusi atas permasalahan komunikasi visual dengan menggunakan kreativitas, seni, dan pemanfaatan teknologi. Semua bidang industri, sosial, budaya, ekonomi, politik, dan lainnya membutuhkan dukungan dari Desain Komunikasi Visual dalam mengomunikasikan visi, misi, produk, dan program kepada khalayak sasarannya. Kondisi ini menjadikan Desain Komunikasi Visual sangat dibutuhkan sehingga membuka kesempatan kerja yang luas bagi orang orang yang memiliki keahlian di bidang ini. Keunggulan lainnya, bahwa Desain Komunikasi Visual memiliki klaster yang beragam dari yang paling konvensional berbasis cetak sampai teknologi terkini berbasis *online*, *Artificial Intelligence* (AI), dan lain sebagainya.

Mata pelajaran Desain Komunikasi Visual ini juga berfungsi untuk menumbuhkembangkan keprofesionalan dan kebanggaan murid terhadap desain komunikasi visual melalui profil wirausaha, peluang usaha dan pekerjaan/profesi, proses bisnis di dunia industri, serta perkembangan teknologi di industri dan dunia kerja serta isu isu global. Mata pelajaran ini juga diharapkan akan memampukan murid untuk: (1) melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, prosedur kerja yang lazim dilakukan, dan menunjukkan kinerja dengan mutu yang terukur di bawah pengawasan; (2) menguasai pengetahuan operasional dasar dan pengetahuan faktual bidang kerja yang spesifik sehingga mampu memilih penyelesaian yang tersedia terhadap masalah yang lazim timbul; dan (3) bertanggung jawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab membimbing orang lain.

Kurikulum saat ini dengan pendekatan Pembelajaran Mendalam difokuskan pada pencapaian delapan dimensi profil lulusan yang merupakan kompetensi dan karakter yang harus dimiliki oleh setiap murid setelah menyelesaikan proses pembelajaran dan pendidikan. Delapan dimensi tersebut adalah keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME, kewargaan, penalaran kritis, kreativitas,

kolaborasi, kemandirian, kesehatan, komunikasi. Pembelajaran mendalam berlandaskan tiga prinsip pembelajaran, yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Satuan pendidikan dapat mengembangkan konten pendidikannya sesuai dengan infrastruktur, karakteristik industri sekitar maupun sumber daya yang dimilikinya untuk menyesuaikan pilihan peminatan yang dipilih oleh murid.

Perencanaan, pelaksanaan, dan penelitian pembelajaran dilakukan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan tujuan yang dicapai. Pembelajarannya menggunakan berbagai variasi model pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi murid untuk terlibat aktif, dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis murid. Model pembelajaran yang dapat digunakan, antara lain *project-based learning*, *problem based learning*, *teaching factory*, *discovery-based learning*, *inquiry-based learning*, atau metode dan model lain yang relevan.

Mata pelajaran Desain Komunikasi Visual berkontribusi menjadikan murid memiliki kompetensi sebagai kreator dan desainer dalam bidang desain komunikasi visual.

B. Tujuan

Mata pelajaran Desain Komunikasi Visual bertujuan membekali murid dengan *hardskills* dan *softskills* untuk:

1. menerapkan pengoperasian perangkat lunak desain;
2. menerapkan design brief;
3. menerapkan proses produksi desain;
4. menciptakan karya desain;
5. menerapkan manajemen pekerjaan (perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, evaluasi, presentasi) dan kerja sama tim; dan
6. beradaptasi pada konteks atau situasi kerja yang berbeda.

C. Karakteristik

Pada hakikatnya, mata pelajaran Desain Komunikasi Visual berfokus pada kompetensi yang bersifat wajib dan harus dimiliki oleh kreator serta desainer untuk menyampaikan komunikasi visual melalui identitas, informasi dan persuasi agar tersampaikan dengan baik sesuai dengan perkembangan dunia kerja dan perkembangan teknologi. Selain itu, pada mata pelajaran ini murid dapat menentukan peminatan dalam mempelajari produksi desain, yaitu *Print Design*,

Perancangan Identitas (*identity design*), Fotografi, Videografi, *Special Effect*, Tipografi, *Typeface Design*, *Storyboarding*, Ilustrasi, *Sequential Art*, *Motion Graphic*, *UI-UX Design*, *Concept Art*, *Environmental Graphic Design*, dan/atau lingkup lainnya yang terkait.

Elemen dan deskripsi elemen mata pelajaran Desain Komunikasi Visual adalah sebagai berikut.

Elemen	Deskripsi
Perangkat Lunak Desain	Meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam mengoperasikan perangkat lunak sesuai kebutuhan dalam lingkup Desain Komunikasi Visual. Perangkat lunak yang digunakan sesuai Prosedur Operasional Standar (POS) dan peminatan dalam lingkup desain komunikasi visual.
Design Brief	Meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam menerima, menganalisis, dan melaksanakan perintah melalui panduan tertulis (*brief*) untuk suatu projek desain yang membutuhkan kemampuan dalam menentukan penyelesaian tugas secara tepat. Proses perancangan visual secara sistematis, mulai dari pemahaman terhadap permasalahan, diskusi pencarian ide (*brainstorming*) hingga pengembangan alternatif. Proses tersebut dapat menggunakan metode *design thinking* ataupun metode lainnya yang diberikan oleh pemberi tugas sesuai Prosedur Operasional Standar (POS), serta berkolaborasi dan berkomunikasi dengan tim maupun pihak terkait. Secara umum, *Design Brief* berisi latar belakang proyek, tujuan yang ingin dicapai, ruang lingkup pekerjaan, khalayak sasaran yang dituju, media yang digunakan, strategi kreatif dan konsep perancangan, tenggat waktu

Elemen	Deskripsi
	penyelesaian pekerjaan, serta para pihak yang terlibat dan peranannya dalam pekerjaan.
Proses Produksi Desain	Meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam penerapan produksi desain, serta pengelolaan proses produksi yang dimulai dari praproduksi, produksi dan pascaproduksi dalam lingkup desain komunikasi visual sesuai Prosedur Operasional Standar (POS), berkolaborasi dan komunikasi dengan tim maupun pihak terkait sesuai peminatan dalam lingkup desain komunikasi visual.
Karya Desain	Meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam menciptakan karya desain hingga menjadi karya akhir. Karya desain yang dihasilkan sesuai Prosedur Operasional Standar (POS), berkolaborasi dan komunikasi dengan tim maupun pihak terkait sesuai peminatan dalam lingkup desain komunikasi visual.

D. Capaian Pembelajaran

Pada akhir Fase F, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Perangkat lunak desain

Menerapkan pengoperasian perangkat lunak yang dibutuhkan dalam lingkup desain komunikasi visual sesuai Prosedur Operasional Standar (POS) dan peminatan dalam lingkup desain komunikasi visual.

2. *Design brief*

   Menerapkan perintah melalui panduan tertulis (*brief*) untuk merancang visual secara tepat. Mulai dari pemahaman terhadap permasalahan, diskusi pencarian ide (*brainstorming*) pengembangan alternatif, penentuan metode yang digunakan, seperti metode *design thinking* ataupun metode lainnya yang diberikan oleh pemberi tugas sesuai Prosedur Operasional Standar (POS), serta berkolaborasi dan berkomunikasi dengan tim maupun pihak terkait.

3. Proses produksi desain

   Menerapkan dan mengelola proses produksi desain mulai dari praproduksi, produksi, dan pascaproduksi dalam lingkup desain komunikasi visual sesuai Prosedur Operasional Standar (POS), berkolaborasi dan komunikasi dengan tim maupun pihak terkait sesuai peminatan dalam lingkup desain komunikasi visual.

4. Karya desain

   Menciptakan karya desain, berkolaborasi, dan komunikasi dengan tim maupun pihak terkait sesuai Prosedur Operasional Standar (POS), berkolaborasi dan komunikasi dengan tim maupun pihak terkait sesuai peminatan dalam lingkup desain komunikasi visual.

LAMPIRAN 6

TUJUAN PEMBELAJARAN (TP)

LAMPIRAN 7

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)