

Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Desain Grafis Siswa Di SMK

Alfrina Mewengkang¹, Cliferd O Najoan², Verry R Palilingan³, Viktory N J Rotty⁴, Jeffry S J Lengkong⁵, Harold R Lumapow⁶

^{1,2,3}Fakultas Teknik, Universitas Negeri Manado

^{4,5,6}Program Pasca Sarjana, Universitas Negeri Manado

Email: mewengkangalfrina@unima.ac.id

Abstract

The development of technology in the field of education is seen very rapidly and has produced many new learning methods and models that are used to compete in the world of education in producing quality human resources and being able to compete in the industrial world or the world of work. However, since the world was hit by the COVID-19 pandemic, the government, especially in the field of education, suggested that every school use online learning methods with the aim of breaking the chain of the spread of COVID-19. The purpose of this research is to see if there is an effect of online learning on student learning outcomes in graphic design subjects at SMK Eklesia Jailolo. The results showed that the online learning method with the Project Based Learning (PjBL) learning model was higher than online learning with the conventional learning model (lectures).

Kata Kunci: *Pengaruh Pembelajaran Daring, Projek Based Learning (PjBL), konvensional (Ceramah).*

PENDAHULUAN

Dampak dari perkembangan teknologi saat ini telah berkembang dengan pesat di berbagai bidang salah satunya adalah pembelajaran berbasis dalam jaringan (daring). Metode belajar daring adalah metode belajar yang dapat dilakukan diberbagai tempat dan bisa dilakukan kapanpun (Giddens, 2020). Pengaruh dari perkembangan teknologi juga sangat dirasakan pada bidang pendidikan, seperti dalam proses pembelajaran teknologi dapat lebih memudahkan siswa untuk mencerna materi yang dibawakan dan teknologi juga dapat memudahkan komunikasi baik sesama siswa maupun siswa dengan guru.

Pada bulan Desember 2019, ditemukan satu virus berbahaya jenis baru yaitu SARS-CoV-2 dan penyakit yang bernama *coronavirus disease 2019* atau yang lebih familiar dengan sebutan covid-19. Diketahui asal mula virus ini berasal dari Wuhan, Tiongkok, China pada bulan Desember 2019 dan menurut data WHO 1 Maret 2020 telah dipastikan bahwa 65 negara terinfeksi penyakit covid-19. Data awal *epidemiologi* pasien menunjukkan 66% memiliki hubungan dengan

pasar seafood atau *live market* yang terletak di Wuhan.

Pada masa pandemi teknologi sangat dibutuhkan untuk menunjang pendidikan. Merujuk pada kebijakan pendidikan dalam masa darurat covid-19 SE Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 menerangkan bahwa UN dibatalkan serta UKK tidak lagi menjadi syarat kelulusan bagi sekolah menenga kejuruan, sementara proses belajar mengajar mengikuti protokol kesehatan dan dianjurkan untuk belajar dari rumah, karena tidak diperbolehkan berkumpul pada masa darurat covid-19 (Mendikbud, 2020). Pembelajaran daring sendiri adalah sebuah metode belajar yang jarang diterapkan dan merupakan tantangan baru didunia pendidikan, sedangkan pendidikan merupakan cara untuk membuat masyarakat bisa mengembangkan potensi masing-masing, agar memiliki pengetahuan spiritual keagamaan, penguasaan diri, berkepribadian, memiliki kecerdasan, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang diperlukan sebagai anggota masyarakat dan warga negara.

Berdasarkan hasil observari yang dilakukan di SMK Eklesia Jailolo, Maluku

Utara Jln. Trans AURI Desa Akediri Kecamatan Jailolo, akibat dampak dari pandemi covid-19 maka pihak sekolah mulai melakukan metode belajar daring atau metode belajar jarak jauh, namun siswa terlihat kurang paham dan kurang aktif dalam proses pembelajaran, kebanyakan guru di SMK Eklesia Jailolo menggunakan metode belajar daring dengan model pembelajaran konvensional atau ceramah dalam pemaparan materi sehingga siswa terlihat cepat bosan dengan pembelajaran atau proses belajar mengajar.

Dengan metode pembelajaran daring yang diterapkan dengan model Pembelajaran *Project Based Learning* siswa dapat belajar lebih aktif tanpa merasa bosan dan berimajinasi atau mengasah kreatifitas untuk menyelesaikan proyek masing-masing. Dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional yang mengharuskan siswa mendengar ceramah secara *online* dengan jangka waktu yang ditentukan. Oleh sebab itu peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Desain Grafis Siswa Di Smk Eklesia Jailolo”.

KAJIAN TEORI

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu pengukur tingkat kemampuan siswa dalam menguasai suatu materi. Hasil belajar juga dapat disebut sebagai suatu hasil dari sebuah proses yang terjadi antara pendidik dan peserta didik (Syahputra, 2020). Hasil belajar juga dapat menjadi suatu bahan acuan bagi pendidik agar meningkatkan pengajaran yang lebih baik sehingga dapat mencapai suatu hasil belajar yang baik, karena hasil belajar dapat disebut suatu pengukur dari prestasi yang di capai seorang siswa dari interaksi belajar mengajar yang telah terjadi (Sutrisno, 2016). Perubahan peningkatan keaktifan, kreatifitas, pengetahuan, sikap dan etika seorang siswa setelah melakukan proses pembelajaran juga dapat dinilai melalui hasil belajar dari masing-masing siswa (Widodo, 2013). Hasil belajar juga dapat dikatakan sebagai bentuk dari hasil yang diperoleh siswa

setelah melewati tes (Golung, Mintjelungan, & Rompas, 2022).

Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar merupakan suatu tindakan atau rangkaian tindakan untuk memperoleh, menganalisis dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan sehingga menjadi informasi yang bermakna dan dapat dijadikan dasar pengambilan keputusan (Pegawai, 2016). Penilaian hasil belajar merupakan ukuran untuk menentukan nilai suatu objek berdasarkan kriteria penilaian tertentu atau suatu proses pengambilan keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh pengukuran hasil belajar baik menggunakan instrumen tes maupun non tes.

Penilaian kompetensi pengetahuan atau kognitif yang dilakukan guru untuk mengukur tingkat pencapaian atau penguasaan siswa dalam aspek pengetahuan yang meliputi ingatan atau hafalan, pemahaman, penerapan atau aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (Juliandita, Rezeki, & Setyawan, 2016). Aspek kognitif pada kurikulum K-13 berbeda dengan kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum KTSP. Aspek kognitif pada Kurikulum K-13 bertujuan untuk mengembangkan pola pikir siswa agar siswa mampu berkembang dalam berpikir. Rendahnya kemampuan siswa dalam berpikir logis dan rasional, maka seharusnya guru mengajarkan siswa untuk berpikir tingkat tinggi sehingga siswa mampu menyelesaikan soal dengan mudah. Siswa dapat dilatih berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skill) sehingga kompeten dalam menyelesaikan soal maupun dalam pengetahuan lainnya (Juliandita, Rezeki, & Setyawan, 2016). Dapat dikatakan bahwa, Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) dan segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Contoh penilaian ranah kognitif dalam pembelajaran dapat dilakukandengan memberikan tes kepada peserta didik.

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Beberapa pakar

mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif tingkat tinggi. Cara penilaian yang digunakan untuk mengambil hasil dari rana ini melihat dari sikap yang ditunjukkan seseorang atau suatu objek penelitian.

Rana psikomotorik memiliki kaitan yang sangat erat dengan keterampilan seseorang dalam melakukan sesuatu. Rana ini berhubungan dengan aktifitas fisik atau kegiatan yang dilakukan. (Nurwati, 2014).

Project Based Learning (PjBL)

Project Based Learning (PjBL) merupakan pendekatan pengajaran yang dibangun diatas kegiatan pembelajaran dan tugas nyata yang memberikan tantangan bagi peserta didik yang terkait dengan kehidupan sehari-hari untuk dipecahkan secara berkelompok (Andi, Fitriyah, Mely, & Lutfiyadi, 2019). Pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik (Hamidah & Citra, 2021).

Pembelajaran Konvensional

Model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran tradisional yang sering digunakan disekolah sejak lama (Nasution, 2012). Model pembelajaran konvensional adalah metode belajar ceramah yang cara penyajiannya dilakukan secara lisan (Pangkerego, Sojow, & Manggopa, 2021). Metode ini juga menuntut guru harus berperan aktif selama aktivitas pembelajaran berlangsung untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik untuk mentranfer ilmu kepada siswa (Rahmawati, Supriadi, Pratiwi, Riandi, & Supriatno, 2021).

Desain Grafis

Kata desain grafis dapat dikatakan berhubungan dengan kesenian dikarenakan seorang desainer juga sering dikatakan seniman. Secara umum seni dapat dikatakan suatu tindakan membuat atau menghasilkan bentuk yang dapat dinikmati. Seni juga dapat didefinisikan sebagai suatu ekspresi yang dibentuk dan disajikan sehingga mendapatkan penghargaan dari menikmatnya. Seni sangat

berkaitan erat dengan kreativitas, keindahan dan keterampilan yang menghasilkan imajinasi yang dapat dituangkan menjadi sebuah desain (Widya & Darmawan, 2016).

Kerangka Berpikir

Metode pembelajaran daring dengan model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk memecahkan suatu masalah secara berkelompok. Model pembelajaran *Project Based Learning* juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengasah keterampilan dan melatih siswa untuk bertanggung jawab atas tugas yang diberikan. Dengan pembelajaran *Project Based Learning* dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar di luar kelas tidak hanya di dalam ruangan kelas, sehingga peserta didik sendiri dapat mengatur waktu dan tempat untuk memulai pembelajarannya dengan begitu peserta didik tidak merasa bosan untuk belajar, pembelajaran berbasis internet mempermudah guru maupun peserta didik dalam membagi materi ataupun mencari tahu lebih lanjut tentang materi tersebut, peserta didik dapat memungkinkan untuk belajar melalui konten yang disediakan oleh guru yang secara daring atau berbasis computer.

Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

- H0 : Tidak terdapat pengaruh hasil belajar desain grafis siswa yang diajarkan dengan pembelajaran daring dengan model pembelajaran *Project Based Learning* dan yang diajarkan dengan model pembelajaran Konvensional di SMK Eklesia Jailolo.
- H1 : Terdapat pengaruh pada hasil belajar desain grafis siswa yang diajarkan dengan pembelajaran daring dengan model pembelajaran *Project Based Learning* dan yang diajarkan dengan model pembelajaran Konvensional di SMK Eklesia Jailolo

METODE PENELITIAN

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Eklesia Jailolo, di Jl Trans Auri Desa Akediri

Kecamatan Jailolo Kabupaten Halmahera barat Provinsi Maluku Utara. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan yakni sejak tanggal 05 April – 18 Juni 2021

Metode Dan Desain Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen yaitu *quasi* eksperimen dengan rancangan penelitian *Posttest-Only Control Desing* dimana Peneliti membandingkan dua kelompok yang dipilih secara *random* dan diberikan perlakuan yang berbeda. Pada penelitian ini akan diambil dua kelompok yang terbagi atas kelompok A (kelompok eksperimen) yang akan menggunakan metode pembelajaran daring dengan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* dan kelompok B (kelompok kontrol) yang akan menggunakan metode daring dengan model pembelajaran konvensional (ceramah), setelah itu akan diambil hasil akhir dari kelompok tersebut.

Kelas	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X1	O1
Kontrol	X2	O2

Keterangan :

X1 : Pembelajaran Project Based Learning

X2 : Pembelajaran Konvensional

O1 : posttest kelas eksperimen

O2 : posttest kelas kontrol

Variable Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang dapat dikatakan sebagai variabel bebas (*independent variable*) yaitu metode pembelajaran daring dengan model pembelajaran *Projek Based Learning (PjBL)* yang diberi simbol variabel X dan variabel Y yaitu hasil belajar Desain Grafis.

Metode pembelajaran daring dengan model pembelajaran *Projek Based Learning (PjBL)* yaitu model pembelajaran dimana guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanggungjawab atas topik permasalahan yang diberikan untuk diselesaikan secara berkelompok.

Populasi Dan Sampel

Populasi pada penelitian ini ialah siswa Smk Eklesia Jailolo kelas XI A dan B Jurusan Multimedia yang terdiri dari masing-masing 14 siswa.

Dikarenakan penelitian ini menggunakan metode *quasi* eksperimen maka semua populasi akan menjadi sampel.

Teknik Pengumpulan Data

1. Test

Teknik pengumpulan data yang pertama adalah teknik *test* dimana siswa akan diberikan beberapa soal pertanyaan ketika *Pretest* dan *Posttest*. Pada test awal penelitian dilakukan dengan tujuan mengukur pengetahuan siswa sebelum dilakukan perlakuan atau sejauh mana pemahaman siswa tentang desain grafis sedangkan *test* akhir pembelajaran dilakukan untuk mendapatkan nilai hasil pembelajaran.

2. Penilaian

Setelah dilakukan *test* maka selanjutnya akan dilakukan penilaian untuk mengetahui nilai yang diperoleh setelah dilakukan *test*. Skala penilaian yaitu 0-100 yang bergerak pada interval 0 sampai 100.

3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data Dokumentasi adalah teknik menghimpun dan menganalisis data berupa gambar yang diambil pada saat dilakukannya penelitian di SMK Eklesia Jailolo.

Teknik Analisa Data

Setelah data yang diperlukan terkumpul maka tahap selanjutnya adalah menganalisis data. Analisa data bertujuan untuk menarik suatu kesimpulan dari data-data yang telah dikumpulkan agar dapat dipahami Qomari (Teknik Penelusuran Analisis 2009 : 1-2). Teknik analisa juga bertujuan agar peneliti mendapatkan kesimpulan atas permasalahan yang telah diangkat. Teknik analisis data yang akan digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Sebelum dilakukan instrument analisis data maka akan dilakukan Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMK Eklesia Jailolo dengan populasi dan sampel seluruh siswa kelas XI Jurusan Multimedia yang dibagi menjadi dua kelas masing-masing kelas berisi 14 orang dengan jumlah keseluruhan 28

siswa. Penelitian ini adalah penelitian yang mengambil hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis dari 2 kelas penelitian, dimana kelas eksperimen akan diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* sedangkan kelas control akan diberi perlakuan menggunakan model konvensional.

Tabel Deskripsi Nilai Pretest

Deskripsi	Pretest	
	Nilai Kelas Eksperimen	Nilai kelas Kontrol
Nilai Minimum	4	8
Nilai Maksimum	48	48
Nilai Rata-Rata	25,14285714	22
Varian	114,2857143	112,6153846
Standar Deviasi	10,69044968	10,61203961

Tabel Deskripsi Nilai Posttest

Deskripsi	Posttest	
	Nilai Kelas Eksperimen	Nilai kelas Kontrol
Nilai Minimum	88	72
Nilai Maksimum	100	100
Nilai Rata-Rata	95,14285714	83,71428571
Varian	25,05494505	47,91208791
Standar Deviasi	5,00549149	6,921855814

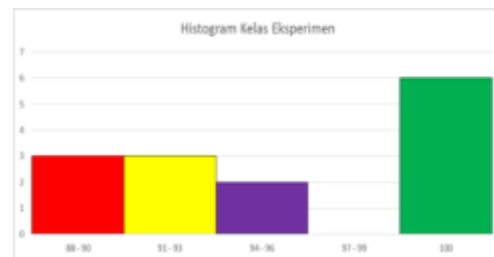
Berdasarkan data yang telah diperoleh pada kelas Eksperimen saat dilakukan *Pretest* yaitu nilai maximum adalah 48, nilai minimum 4, nilai rata-rata 25,14, varian 114, 28, dan standar deviasi adalah 10,69. Sedangkan nilai hasil *Posttest* pada pada kelas eksperimen didapati nilai maximum 100, nilai minimum 88, nilai rata-rata 95,14, varian 25,05, standar deviasi 5,00, median 96 dan modus 100 dan nilai *Pretest* pada kelas control yaitu nilai maximum adalah 48, nilai minimum 8, nilai rata-rata 22, varian 112, 61, dan standar deviasi adalah 10,61. Sedangkan nilai hasil *Posttest* pada pada kelas kontrol didapati nilai

maximum 100, nilai minimum 72, nilai rata-rata 83,71, varian 47,91, standar deviasi 6,92 median 84, dan modus 80 & 84.

Tabel Frekuensi Posttest kelas Eksperimen

Kelas Interval	Frekuensi Absolute	Frekuensi Reletif (%)
88 – 90	3	21.428571
91 - 93	3	21.428571
94 - 96	2	14.285714
97 – 99	0	0
100	6	42.857143

Berdasarkan nilai modus yang lebih besar daripada median ($MO > Me$), maka dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih banyak berada diatas rata-rata.

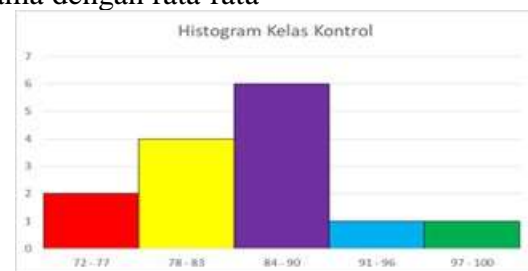


Gambar 1.

Tabel Frekuensi Posttest kelas Kontrol

Kelas Interval	Frekuensi Absolute	Frekuensi Reletif (%)
72 – 78	2	14.285714
79 – 84	4	28.571428
85 – 90	6	42.857143
91 – 96	1	7.1428571
97 - 100	1	7.1428571

Berdasarkan nilai modus yang diperoleh lebih kecil atau sama dengan median ($MO \leq Me$), maka dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar siswa pada kelas kontrol lebih banyak berada dibawah rata-rata dan sama dengan rata-rata



Gambar 2

Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas

Hasil uji validitas yang telah dilakukan, diperoleh nilai r_{hitung} nomor 1 = 0,5736, nomor 2 = -0,3168, nomor 3 = -0,0665, nomor 4 = 0,6911, nomor 5 = 0,0499, nomor 6 = 0,1149, nomor 7 = 0,4988, nomor 8 = 0,5507, nomor 9 = 0,5777, nomor 10 = 0,4738, nomor 11 = 0,4427, nomor 12 = 0,5685, nomor 13 = 0,6484, nomor 14 = 4147, nomor 15 = 0,5486, nomor 16 = 0,4619, nomor 17 = 0,6983, nomor 18 = 0,5090, nomor 19 = 0,5985, nomor 20 = 0,6268, nomor 21 = 0,6484, nomor 22 = 0,4756, nomor 23 = 0,5932, nomor 24 = 0,6848 dan nomor 25 = 0,1288 dengan r_{tabel} = 0,4438 maka dapat disimpulkan bahwa nomor 1,4,7,8,9,10,12,13,15,16,17,18,19,20 **Valid** sedangkan 2,3,5,6,11,14,25 **Tidak Valid**. Dan setelah di uji reliabilitas maka diperoleh hasil jumlah varians total = 3,561 dan nilai reliabilitas adalah 0,85 maka dapat disimpulkan bahwa reliabilitas **Baik**.

Uji Normalitas

Hasil yang diperoleh dari uji normalitas menggunakan uji liliefors adalah sebagai berikut :

$L_{hitung} < L_{tabel}$: data berdistribusi normal

$L_{hitung} > L_{tabel}$: data berdistribusi tidak normal

Tabel Uji Normalitas

kelas	Nilai	N	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
Eksperim ent	Pretest	14	0,18542 477	0,261	data berdistribusi normal
	Posttest	14	0,16593 2836	0,261	data berdistribusi normal
Kontrol	Pretest	14	0,14617 2569	0,261	data berdistribusi normal
	Posttest	14	0,19782 32	0,261	data berdistribusi normal

Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan uji fisher, maka di peroleh hasil sebagai berikut :

H_0 diterima jika $f_{hitung} < f_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $f_{hitung} > f_{tabel}$

Tabel Uji Homogenitas

Homogenitas	Pretest	Posttest
Varian terkecil	112,61	25,054
Varian terbesar	114,28	47,912
F_{hitung}	10,148	19,122
F_{tabel}	39,052	39,052
Keterangan	H_0 diterima (Sampel Homogen)	H_0 diterima (Sampel Homogen)

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada hasil *pretest* diperoleh hasil varian terkecil = 112,61, variang terbesar = 114,28, F_{hitung} = 1,0148, dan F_{tabel} = 3,9052. Sedangkan pada hasil *posttest* diperoleh hasil varian terkecil = 25,054, variang terbesar = 47,912, F_{hitung} = 1,9122, dan F_{tabel} = 3,9052. Dikarenakan hasil F_{hitung} yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* kurang dari F_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperole dari hasil *pretest* dan *posttest* adalah Homogen (Sampel Homogen)

Pengujian Hipotesis

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal dan data dapat dikatakan homage. Selanjutnya akan diuji hipotesis yang menggunakan uji t dengan hipotesis sebagai berikut :

H_0 = tidak ada pengaruh pembelajaran terhadap hasil belajar

H_a = terdapat pengaruh pembelajaran terhadap hasil belajar.

Tabel Uji Hipotesis

KETERANGAN	POSTTEST	
Kelas	Eksperim ent	Kontrol
Rata-rata	95,142	83,714
Varians	25,054	47,912
N	14	14
T_{hitung}	5,580	
(α)	0,01	
Dk	14+14-2 = 26	
T_{tabel}	1,705	
Kesimpulan	H_a diterima karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ (terdapat perbedaan)	

Setelah dilakukan uji hipotesis pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, dan telah dilakukan tindakan (*posttest*), maka diperoleh hasil, $t_{hitung} = 5,580$ dan $t_{tabel} = 1,705$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada *test* akhir (*posttest*) yang diajarkan menggunakan metode belajar konvensional dan metode belajar daring.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Penelitian dilakukan pada SMK Eklesia Jailolo selama kurang lebih 3 bulan dengan sampel seluruh siswa kelas XI jurusan Multimedia yang terbagi atas dua kelas dengan jumlah 14 siswa pada setiap kelas.

Pembelajaran PjBL merupakan pembelajaran yang menuntut siswa berperan aktif dalam menyelesaikan proyek yang diberikan. Pada metode pembelajaran ini siswa diberikan pengalaman kerja yang nyata dalam menyelesaikan proyek yang diberikan untuk mencapai hasil pembelajaran dengan demikian siswa secara langsung dapat dilatih untuk bekerja kreatif dan bertanggungjawab. *Project based learning* juga dapat dikatakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk merencanakan aktivitas belajar, melaksanakan proyek secara kolaboratif, dan pada akhirnya menghasilkan produk kerja yang dapat dipresentasikan kepada orang lain.

Pretest dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum pembelajaran desain grafis dimulai. *Pretests* ini berbentuk topik masalah yang harus mereka selesaikan dalam kelompok agar dapat diambil kesimpulan tentang keadaan sebelum dilakukan proses pembelajaran.

Setelah dilakukan pembelajaran desain grafis dilakukan *test* akhir atau *posttest* yang berbentuk topik masalah yang harus diselesaikan untuk mengetahui kondisi akhir dari siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan secara daring dengan model pembelajaran konvensional (ceramah) sedangkan pada kelas eksperimen diberi pembelajaran daring dengan model pembelajaran *Project Based Learning*.

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa hasil belajar kelas kontrol (model pembelajaran konvensional) memiliki nilai terendah 8 dan nilai tertinggi 48 dengan nilai rata-rata 22. Sedangkan hasil *pretest* menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen (model pembelajaran *Project Based Learning*) memiliki nilai terendah 4 dan nilai tertinggi 48 dengan nilai rata-rata 25,14.

Setelah dilakukan *posttest* pembelajaran pada kelas kontrol (model pembelajaran konvensional) dan kelas eksperimen (model pembelajaran *Project Based Learning*), dari hasil *posttest* menunjukkan hasil belajar kelas kontrol (model pembelajaran konvensional) diperoleh nilai terendah 72 dengan nilai tertinggi 100 dan rata-rata 83,71. Sedangkan pada kelas eksperimen (model pembelajaran *Project Based Learning*) memiliki nilai terendah 88 dan tertinggi 100 dengan rata-rata 95,14.

Perbedaan rata-rata hasil belajar tersebut merupakan dampak dari penerapan kedua pembelajaran yang telah dilakukan. Dengan menggunakan metode pembelajaran daring dengan model pembelajaran *Project Based Learning* siswa menjadi lebih aktif, kreatif dan lebih termotivasi dalam proses pembelajaran dikarenakan model pembelajaran *project Based Learning* adalah Model pembelajaran yang inovatif, berpusat pada peserta didik dan menetapkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana peserta didik diberi peluang bekerja secara otonom mengkonstruksi belajarnya.

Dari hasil yang diperoleh pada uji normalitas menggunakan rumus chi-kuadrat *pretest* kelas eksperimen diperoleh $L_{hitung} = 0,18542477$ sedangkan $L_{tabel} = 0,261$ dan $n = 14$ dengan $\alpha = 0,01$ karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,18542477 < 0,261$ maka, H_0 yang menyatakan bahwa populasi pada kelas eksperimen berdistribusi normal atau diterima. Demikian halnya hasil *posttest* kelas eksperimen diperoleh $L_{hitung} = 0,165932836$ sedangkan $L_{tabel} = 0,261$ dan $n = 14$ dengan $\alpha = 0,01$. Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,165932836 < 0,261$ maka H_0 yang menyatakan bahwa populasi pada kelas kontrol berdistribusi normal atau diterima.

Uji normalitas *pretest* kelas kontrol diperoleh $L_{hitung} = 0,146172569$ sedangkan $L_{tabel} = 0,261$ dan $n = 14$ dengan $\alpha = 0,01$ karena $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,146172569 < 0,261$ maka H_0 yang menyatakan bahwa populasi pada kelas kontrol berdistribusi normal atau diterima. Demikian halnya uji normalitas hasil *posttest* kelas kontrol diperoleh $L_{hitung} = 0,1978232 < 0,261$ maka H_0 yang menyatakan bahwa populasi pada kelas kontrol berdistribusi normal atau diterima.

Dari hasil perhitungan homogenitas data *pretest* menggunakan uji f dengan membandingkan nilai f tabel untuk $\alpha = 0,01$ dan dk pembilang = $n - 1 = 14 - 1 = 13$ (untuk varians terbesar), dk penyebut = $n - 1 = 14 - 1 = 13$. Untuk varians terkecil = 112,61 dan varians terbesar = 114,28 maka didapat $f_{tabel} = 3,9052$ dan $f_{hitung} = 1,0148$ dengan kriteria pengujian sebagai berikut : H_0 diterima jika $f_{hitung} < f_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $f_{hitung} > f_{tabel}$. Menurut data yang diperoleh $f_{hitung} = 1,0148 < f_{tabel} = 3,9052$, maka dapat disimpulkan bahwa data adalah homogen. Dan hasil perhitungan homogenitas *posttest* untuk $\alpha = 0,01$ dan dk pembilang = $n - 1 = 14 - 1 = 13$ (untuk varians terbesar), dk penyebut = $n - 1 = 14 - 1 = 13$. Untuk varians terkecil = 25,54 dan varians terbesar = 47,912 maka didapat $f_{tabel} = 3,91$ dan $f_{hitung} = 1,9122$ dengan kriteria pengujian sebagai berikut : H_0 diterima jika $f_{hitung} < f_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $f_{hitung} > f_{tabel}$. Menurut data yang diperoleh $f_{hitung} = 1,9122 < f_{tabel} = 3,91$, maka dapat disimpulkan bahwa data adalah homogen.

Setelah dilakukan uji hipotesis pada kelas control dan kelas eksperimen di SMK Eklesia Jailolo setelah diterapkan tindakan (*posttest*) maka diperoleh hasil, $t_{hitung} = 5,580$ dan $t_{tabel} = 1,705$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pada *test* akhir (*posttest*) yang diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional dan model pembelajaran *Project based learning* dengan metode daring di SMK Eklesia Jailolo.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMK Eklesia Jailolo tentang pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa, peneliti telah melakukan penelitian dengan metode eksperimen dimana

membagi dua populasi yang akan dijadikan sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dan telah dilakukan *pretest* dan *posttest* maka peneliti telah mendapatkan hasil dan telah dianalisis melalui uji homogenitas dan uji normalitas dimana telah didapatkan hasil bahwa sampel homogeny dan berdistribusi normal. Berdasarkan hasil dari *posttest* pembelajaran berbasis daring didapati nilai $t_{hitung} = 5,580$ dan $t_{tabel} = 1,705$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari pembelajaran daring terhadap hasil belajar desain grafis siswa. Dan terlihat bahwa hasil belajar siswa dengan metode belajar daring menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* di SMK Eklesia Jailolo lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang menggunakan metode belajar daring dengan model pembelajaran konvensional.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas kontrol (model pembelajaran konvensional) dan kelas eksperimen (model pembelajaran *Project Based Learning*), didapati hasil belajar kelas kontrol (model pembelajaran konvensional) memiliki nilai terendah 72 dan tertinggi 100 dengan rata-rata 83,71 sedangkan pada kelas eksperimen (model pembelajaran *Project Based Learning*) memiliki nilai terendah 88 dan tertinggi 100 dengan rata-rata 95,14. Berdasarkan data yang didapat maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar daring menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* lebih tinggi daripada pembelajaran daring dengan metode konvensional dan terdapat pengaruh pada pembelajaran daring terhadap hasil belajar desain grafis siswa di SMK Eklesia Jailolo.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi, H. J., Fitriyah, U., Mely, N. I., & Lutfiyadi, M. (2019). Efektifitas Penggunaan Model Pjblberbantuwhatsapp Messengerterhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Kelasxi SMA Pada Mata Pelajaran Fisika. *CETTA : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 225.

- Giddens. (2020). Tentang UdeMy. In F. Fajrillah, O. Sulaiman, M. Hamid, L. Simanihuruk, J. Simarmata, M. Hasibuan, . . . D. Guci, *MOOC: Platform Pembelajaran Daring Di Abad 21* (P. 21). Indonesia: Yayasan Kita Menulis.
- Golung, R. A., Mintjelungan, M. M., & Rompas, P. T. (2022). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN TEAM ASSISTED INDIVIDUALISATION TERHADAP HASIL BELAJAR KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR DI SMK. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasidan Komunikasi*, 123-124.
- Hamidah, I., & Citra, S. Y. (2021). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 308.
- Isman. (2019). Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sains Dan Entrepreneurship VI Tahun 2019*, 1.
- Juliandita, E., Rezeki, S., & Setyawan, A. A. (2016). PENGEMBANGAN PERANGKAT PENILAIAN KOGNITIFDAN AFEKTIF PADA POKOK BAHASAN SEGIEMPATKELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. *JPPM*, 2.
- Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan RI. (2019). Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *Walisongo Journal Of Information Technology*, 153.
- Maulina, A. (2014). PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS PADA MATA PELAJARAN MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 02 ADIWERNA TEGAL. *Journal Of Visual Arts*, 46.
- Mendikbud. (2020). *SE Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020*. Jakarta: Mendikbud.
- Miftah, M. (2013). FUNGSI DAN PERAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYAH
- PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR SISWA. *KWANGSAN*, 100-101.
- Nasution, S. (2012). METODE KONVENSIONAL DAN INKONVENSIONAL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 263.
- Nurwati, A. (2014). PENILAIAN RANAH PSIKOMOTORIK SISWA. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 387.
- Pangkerego, K. A., Sojow, L., & Manggopa, H. K. (2021). PENGARUH MODEL BLENDED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 TOMOHON. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasidan Komunikasi*, 58.
- Pegawai, T. P. (2016). *Pendidikan Dan Pelatihan Teknis Kegiatan Belajar Mengajar Bagi Pamong Belajar*. Depik: Pusdiklat Pegawai Kemendikbud.
- Qomari, R. (2009). Teknik Penelusuran Analisis.
- Rahmawati, Supriadi, G. S., Pratiwi, P., Riandi, & Supriatno, B. (2021). Inovasi Pembelajaran Metode Konvensional Dikombinasikan Dengan Metode PBL. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 68-69.
- Sutrisno, V. (2016). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR SISWAPADA PEMBELAJARAN PRAKTIK KELISTRIKAN OTOMOTIF SMK DI KOTA YOGYAKARTA. *Pendidikan Vokasi*, 114.
- Syahputra, E. (2020). *Snowball Throwing Tingkatkan Minat Dan Hasil Belajar*. Banten: Haura Publising.
- Widodo, L. (2013). PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN METODE PROBLEM BASED LEARNING PADA SISWA KELAS VIIA Mts NEGERI DONOMULYO

KULON PROGO TAHUN
PELAJARAN 2012/2013. *Fisika
Indonesia No: 49, Vol XVII, Edisi April
2013*, 34.

Widya, L. A., & Darmawan, A. J. (2016).
PENGANTAR DESAIN GRAFIS.
Jakarta: KEMENTERIAN
PENDIDIKAN DAN
KEBUDAYAAN DIREKTORAT
JENDERAL PENDIDIKAN ANAK
USIA DINI DAN PENDIDIKAN
MASYARAKAT DIREKTORAT
PEMBINAAN KURSUS DAN
PELATIHAN.