

PENGARUH PROJECT BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP KETERAMPILAN EDITING VIDEO SISWA SMK

Mitra Nata Rahayu^{a*}, Fajar Arianto^a

^aUniversitas Negeri Surabaya, Indonesia

*Correspondence: mitranata.19089@mhs.unesa.ac.id

Abstract

Project Based Learning (PjBL) is the latest learning model innovation that is deliberately designed to bridge learning theory and learning practice, especially those related to creativity, work design in the form of projects oriented towards product and concept acquisition and to improve learning outcomes in the form of students' video editing skills. This study aims to determine the effect of the Project Based Learning (PjBL) learning model on video editing skills in Audio Video Processing Engineering subjects. The research used a quasi-experimental design with a posttest only control group design. The research subjects were students of Multimedia Department Vocational High School totaling 68 students. Data collection was carried out tests for video editing skills. The research hypothesis was tested using t-test. Descriptive statistics research results show the average value of video editing skills of students who apply the Project Based Learning (PjBL) learning model reaches 82.53 while those who learn using direct learning (Direct Learning) is 74.15. The results of the research hypothesis show that the difference between the two numbers shows a significant difference in the results of video editing skills..

Keywords : *Learning Model, Project Based Learning (PjBL), Video Editing Skills, Learning Outcomes, Department Vocational High School*

Abstrak

*Project Based Learning (PjBL) merupakan inovasi model pembelajaran terkini yang sengaja dirancang untuk menjembatani teori belajar dan praktek pembelajaran. khususnya yang berkaitan dengan kreatifitas, desain kerja dalam bentuk proyek-proyek yang berorientasi pada perolehan produk dan konsep dan untuk meningkatkan hasil belajar berupa keterampilan editing video peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* terhadap keterampilan editing video pada mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video. Penelitian menggunakan rancangan quasi eksperimen dengan desain posttest only control group design. Subyek penelitian adalah peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan Jurusan Multimedia sejumlah 68 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan tes untuk ketrampilan editing video. Hipotesis penelitian diuji dengan menggunakan t-test. Hasil penelitian statistik deskriptif menunjukkan nilai rata-rata keterampilan editing video peserta didik yang menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* mencapai 82,53 sedangkan yang belajar menggunakan pembelajaran langsung (Direct Learning) yaitu 74,15. Hasil hipotesis penelitian menunjukkan selisih kedua angka tersebut terlihat perbedaan yang signifikan terhadap hasil keterampilan editing video.*

Katakunci: *Model Pembelajaran, Project Based Learning (PjBL), Keterampilan Editing Video, Hasil Belajar, Sekolah Menengah Kejuruan*

Pendahuluan

Disain pembelajaran merupakan elemen penting dalam sebuah disiplin yang berkaitan dengan pemahaman, penerapan, dan peningkatan aspek-aspek pembelajaran. Prinsip ini menjadi

mutlak dilakukan oleh pendidik, karena suatu rancangan pembelajaran akan menjadi barometer tentang bagaimana suatu rangkaian proses pembelajaran harus dilakukan, termasuk di dalamnya akan mendeskripsikan relevansi pemilihan model pembelajaran yang digunakan dengan mempertimbangkan konten dan peserta didik (Reigeluth, Myers, & Lee, 2016).

Pendidikan diharapkan mampu memberi bekal untuk peserta didik dengan adanya keahlian yang nyata sehingga berguna dalam mengatasi suatu permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik. Salah satunya peran pendidik melalui pemilihan model pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan konten dan kondisi peserta didik akan melatih kemandirian peserta didik dalam mengkonstruksi informasi-informasi yang diberikan menjadi pengetahuan lebih bermakna (Joyce, Weil, & Calhoun, 2009).

Penyebab rendahnya nilai mata pelajaran teknik pengolahan audio video peserta didik dapat dilihat pada proses pembelajaran yang secara nyata dibatasi pada teori saja sehingga belum secara terkondisi dilakukan praktik kegiatan. Penyebab lainnya adalah bahan ajar yang digunakan sudah ada, tetapi tidak semuanya memenuhi kriteria. Pembelajaran masih bertumpu pada model pembelajaran yang *teacher centre* atau dijelaskan yakni guru sebagai pusat dalam kegiatan pembelajaran, belum menyediakan ruang gerak peserta didik untuk aktif dan berinovasi dalam proses pembelajaran, peserta didik juga kesulitan dalam menciptakan karya secara *holistic* berdasarkan teori yang benar. Kondisi ini disinyalir oleh cara-cara peserta didik dalam memahami mata pelajaran teknik pengolahan audio video hanya terbatas pada pemahaman secara teoritis, peserta didik belum dilatih untuk mengaplikasikan pengetahuan teori yang dikuasainya ke dalam karya nyata. Rendahnya kemampuan peserta didik dalam mentransfer pengetahuan ke dalam aplikasi nyata (produk), selanjutnya berpengaruh terhadap rendahnya kualitas produk yang diciptakannya (Nugraha, Tuken, & Hakim, 2021).

Dalam teknik operasionalnya, model pembelajaran PjBL diawali dengan proses inkuiri dengan memunculkan berbagai macam pertanyaan penuntun, peserta didik dibimbing dengan pertanyaan-pertanyaan analitik sehingga dapat memungkinkan peserta didik menemukan elemen-elemen penting dan prinsip esensial dari disiplin ilmu yang sedang dipelajarinya. Fokus strategi ini terletak pada proses mentransfer aturan dan prinsip yang utama dari suatu disiplin ilmu menggunakan cara yakni melibatkan peserta didik secara aktif dalam semua kegiatan tugas-tugas yang bermakna. Proses pembelajaran dalam konteks PjBL di disain secara kolaboratif guna menstimulasi peserta didik dalam mengkonstruksi dan mengeksplorasi kemampuannya secara luas ke dalam karya nyata (Thomas, 2000). Model pembelajaran *Project Based Learning* (PBL) sengaja dirancang untuk digunakan dalam proses pembelajaran yang kompleks, di mana proyek dan tugas-tugas kompleks bermakna menjadi metode utama dalam proses pembelajaran. Peserta didik dibimbing untuk bekerja secara nyata dan terlibat dalam berbagai investigasi masalah menantang, bekerja secara otonom sehingga dapat mengeksplorasi keterampilannya ke dalam produk secara realistis.

Berdasarkan paparan masalah pada latar belakang di atas, maka perlu dilakukan penelitian yang memverifikasi dan membuktikan pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar keterampilan editing video peserta didik dalam memproduksi karya video.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian quasi eksperimental dengan desain penelitian *posttest only control group design*. Terdapat dua jenis variabel di dalam penelitian ini, variabel bebas yaitu Model Pembelajaran *Project Based Learning* dan variabel terikat penelitian yaitu hasil keterampilan editing video. Instrumen aktivitas belajar adalah lembar observasi. Teknik analisis data yang dipakai adalah statistika deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas dan uji t.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik SMK Multimedia yang menempuh mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video. Sedangkan sampel dari penelitian diambil secara acak

dengan menggunakan metode simple random sampling sehingga diperoleh kelas XII Multimedia 3 sebagai kelas eksperimen dan kelas XII Multimedia 2 sebagai kelas kontrol. Sebelum melakukan pengambilan data dilakukan terlebih dahulu uji prasyarat analisis penelitian yaitu uji validitas penelitian, uji reliabilitas penelitian menggunakan angket. Uji validitas dan reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan uji expert judgement. Data dalam skala interval hasil video dokumenter peserta didik akan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik inferensial yaitu ANOVA Satu Jalur dengan bantuan Software SPSS 26 For Windows.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Uji Validitas dan Reliabilitas

Dalam memastikan valid atau tidak validnya, realibel atau tidak dari sebuah instrumen dapat dibuktikan melalui pendapat expert (expert judgement). Uji validitas dan reliabilitas internal penelitian ini menggunakan dua expert judgement pendidikan mengenai instrumen rubrik penilaian hasil video dokumenter peserta didik. Expert judgement yang pertama yaitu Dr. Fajar Arianto, S.Pd., M.Pd. Dan kemudian yang kedua yaitu Dr. Utari Dewi, S.Sn., M.Pd.

Secara umum kedua expert judgement menyatakan bahwa instrumen rubrik penilaian hasil video dokumenter pendek peserta didik sudah sangat relevan. Maka dapat disimpulkan bahwa instrument rubrik penilaian tersebut yang dipergunakan dalam penelitian sudah valid dan reliabel.

Uji Normalitas Data

Nilai dalam pemahaman dan aplikasi konsep peserta didik diperoleh dari hasil posttest. Dengan hasil perhitungan nilai probabilitas Test of Normality Kolmogorov - Smirnov menunjukkan skor hasil belajar pemahaman dan aplikasi konsep melalui video dokumenter peserta didik anantara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi (probabilitas) sebesar 0.042 dan 0.2 yang lebih besar dari 0,05. Artinya adalah bahwa data skor hasil belajar peserta didik (post test) pada kelas peserta didik mempunyai distribusi yang normal, sehingga dapat dilakukan pengujian lebih lanjut.

Uji Hipotesis (Uji-t)

Uji-t dilakukan untuk melakukan pengujian apakah terdapat perbedaan signifikan terhadap nilai posttest hasil belajar keterampilan editing video peserta didik. Sejalan dengan hal itu maka, teknik yang dipakai adalah teknik Independent Sampel T-Test. Pada data nilai posttest peserta didik.

Tabel 1. Deskripsi Statistik Uji T

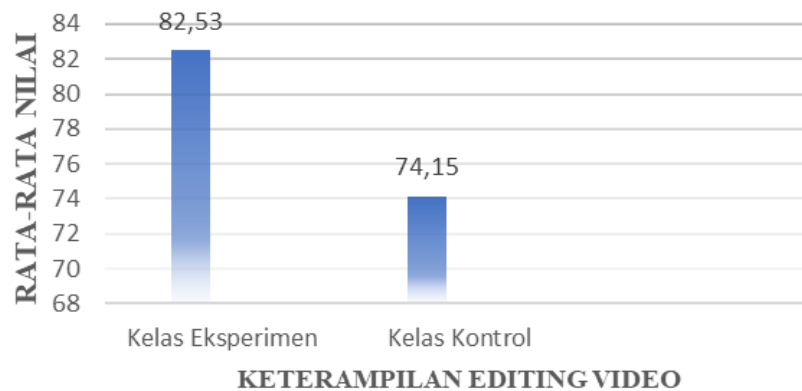
	Group Statistics	
	Hasil Belajar	
	Model Pembelajaran	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	34	34
Mean	82,53	74,15
Std. Deviation	3,979	5,711
Std. Error Mean	,682	,979

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis (Uji T) Data Keterampilan Editing Video

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			
		F	Sig.	t	df	Significance	
						One-Sided p	Two-Sided p
Hasil Belajar	Equal variances assumed	8,076	,006	7,022	66	,000	,000

Equal variances not assumed 7,022 58,929 ,000 ,000

Perbandingan nilai rata-rata post test data keterampilan editing video peserta didik yang belajar dengan model pembelajaran PjBL dan yang belajar dengan pembelajaran langsung dapat disajikan dalam bentuk gambar sebagai berikut.



Gambar 1. Perbandingan Rata-Rata Nilai Posttest

Berdasarkan gambar di atas terlihat bahwa rata-rata nilai post test keterampilan editing video peserta didik yang menggunakan model pembelajaran PjBL menunjukkan lebih tinggi yaitu 82,53 dibanding nilai post test keterampilan editing video peserta didik disampaikan melalui pembelajaran langsung dengan hasil 74,15. Dengan hal tersebut hasil analisis nilai posttest keterampilan editing video peserta didik dari kelas kontrol yaitu kelas XII MM 2 dan kelas eksperimen XII MM 3 diperoleh menggunakan taraf Sig. (2-tailed) dengan nilai $\alpha(0,05)$.

Dari tabel kedua tersebut, diperoleh bahwa nilai Sig. (2-tailed) kurang dari α (0.05) yang berakibat bahwa H_0 ditolak sehingga H_1 diterima, artinya ada pengaruh model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Hasil Belajar Keterampilan Editing Video Pada Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Video Peserta didik Kelas XII SMK Jurusan Multimedia Di SMK Ketintang Surabaya.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2018) dalam mengenai penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa, menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan model Project Based Learning (PjBL) menunjukkan adanya pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas mahasiswa. Beberapa penelitian yang menunjukkan keefektifan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) adalah Khoiri (2016) menyimpulkan ada pengaruh yang signifikan pengajaran yang menggunakan Project Based Learning (PjBL) terhadap kemampuan kreativitas dan hasil belajar siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh Nuryati (2021) mengenai model Project Based Learning (PjBL) yang mendapatkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan penggunaan model pembelajaran Konvensional.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, penerapan model Project Based Learning (PjBL) ini mampu memberikan peningkatan pada motivasi peserta didik dalam mempelajari keterampilan editing video, selain itu pembelajaran berbasis proyek secara langsung memberikan dorongan dalam bentuk kreativitas dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas berupa proyek tersebut, melalui rangkaian kegiatan hingga pada pengerjaan proyek peserta didik diberikan arahan yang bertujuan menyelesaikan masalah dan mampu membuat hasil video dokumenter pendek yang melatih keterampilan editing video peserta didik dengan kreativitas yang dimiliki. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Kartika, 2021) menyampaikan ada pengaruh penerapan model PjBL dalam meningkatnya motivasi peserta didik. Sejalan dengan itu,

pernyataan ini didukung dengan pendapat Blumenfeld yang menempatkan model PjBL sebagai pendekatan instruksional komprehensif dalam tujuannya untuk memotivasi anak dalam cara berpikir tentang apa yang sedang dilakukan, sehingga tidak hanya fokus pada hasilnya.

Simpulan dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil analisis data, pengujian hipotesis, dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model Project Based Learning (PjBL) dalam pembelajaran Teknik Pengolahan Audio Video efektif untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan Jurusan Multimedia. Model Pembelajaran ini dapat digunakan untuk mengetahui keterampilan lain pada materi teknik pengolahan audio video atau pada mata pelajaran lainnya.

Daftar Pustaka

- Altun Yalçın, S., Ümit, T., & Erdoğan, B. (2009). The Effect of Project Based Learning on Science Undergraduates' Learning of Electricity, Attitude towards Physics and Scientific Process Skills. *International Online Journal of Educational Sciences*, 1.
- Arikunto, Suharsimi. (2011). *Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktik / Suharsimi Arikunto* (Ed. Rev. VI, Cet. 14). Jakarta : Rineka Cipta 2011.
- Azmi, N., Arianto, F., & Maureen, I. Y. (2022). Efektivitas Project Based Learning Terhadap Digital Literacy Skill Mahasiswa Pascasarjana Teknologi Pendidikan Pada Mata Kuliah Analisis Jurnal Ilmiah Di Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(2), 2442–9511. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i2.3247/http>
- Buck Institute for Education (BIE). 2012. *What is PBL? Retrieved form http://www.bie.org/about/what_is_pbl*.
- Brown, B. (2016). *Cinematography : theory and practice, imagemaking for cinematographers and directors* (Third edition). Routledge.
- Reigeluth, C. M., Myers, R. D., & Lee, D. (2016). The learner-centered paradigm of education. In *Instructional-Design Theories and Models, Volume IV* (pp. 5–32). Routledge.
- Joyce, B. R., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). *Models of Teaching*. Pearson/Allyn and Bacon Publishers.
- Nugraha, M. I., Tuken, R., & Hakim, A. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar Implementation of Project Based Learning Model to Improve Learning Outcomes in Elementary School Students*.
- J. W. Thomas. (2000). *A Review Of Research On Project-Based Learning*. http://www.bie.org/index.php/site/RE/pbl_research/29
- Sari, R. T., Angreni, S., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2018). *penerapan model pembelajaran project based learning (pjbl) upaya peningkatan kreativitas mahasiswa*. 30(1), 79–83.
- Kartika, I., S., & Amalia, N. (2021). edukatif: jurnal ilmu pendidikan Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Peningkatan Motivasi Belajar dan Kerja Sama Siswa dan Orang Tua di Era Pandemi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3, 3163–3172. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1068>
- Khoiri, N., Marinia, A., & Kurniawan, D. W. (2016). Keefektifan Model Pembelajaran PjBL (Project Based Learning) terhadap Kemampuan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 7, 142–146. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/JP2F>

- Nuryati, D. W., Masitoh, S., & Arianto, F. (2021). *Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kreativitas Peserta Didik di Masa Pandemi*. 5(2), 98–106.
<https://doi.org/10.32832/educate.v5i2.3375>
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2013
- Tuckman, B.W & Happer, B.E 2012. *Conducting Educational Research*.(6th Ed). Lamham: Rowman&Littefield Publishers. Inc
- Trianto Ibnu Badar Al-Tabany. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Prenamedia Group.