

PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS BERBASIS MASALAH: STRATEGI PENINGKATAN PRESTASI DAN KARAKTER SISWA SMA DI SORONG

Afif Assy Ary ^{1*}, Indri Anugrah Ramadhani ², Firman ³
^{1,2,3} Universitas Pendidikan Muhammadiyah, Sorong, Indonesia
* afifassyary77@gmail.com

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
Riwayat artikel: Diterima: Maret 20, 2025 Diterima: September 01, 2025 Diterbitkan: September 26, 2025 Kata kunci: Pemecahan Masalah; Desain Grafis; Kreativitas; Prestasi; Karakter	Pendidikan desain grafis memiliki peran strategis dalam mengembangkan keterampilan teknis dan kreativitas siswa. Namun, pendekatan pembelajaran yang terlalu menitikberatkan pada aspek teknis sering kali mengabaikan pentingnya kemampuan pemecahan masalah yang esensial dalam menghadapi tantangan dunia nyata. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki implementasi pembelajaran berbasis desain dengan pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) sebagai strategi untuk meningkatkan prestasi akademik dan mengembangkan karakter siswa. Metode dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PBL dalam pembelajaran desain grafis mampu meningkatkan kualitas hasil karya siswa serta membentuk karakter positif, termasuk kemampuan bekerja sama, kepemimpinan, dan kreativitas. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan PBL tidak hanya efektif dalam meningkatkan prestasi akademik, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter siswa yang relevan dengan kebutuhan dunia profesional. Rekomendasi dari penelitian ini mendorong pengintegrasian pendekatan berbasis masalah secara lebih luas dalam kurikulum pendidikan desain untuk mendukung pembelajaran yang lebih bermakna dan kontekstual.
	ABSTRACT <i>Graphic design education plays a strategic role in developing students' technical skills and creativity. However, learning approaches that overly emphasize</i>

technical aspects often neglect the importance of problem-solving skills, essential for facing real-world challenges. This study aims to investigate the implementation of design-based learning using a Problem-Based Learning (PBL) approach to improve academic achievement and develop student character. The research method used was a qualitative case study approach in a high school. Data were collected through observations of the learning process, interviews with graphic design teachers, analysis of student assignment portfolios, and the distribution of questionnaires to measure students' perceptions of their character development, such as creativity, cooperation, and leadership. The results showed that the application of PBL in graphic design learning improved the quality of students' work and shaped positive character traits, including the ability to cooperate, leadership, and creativity. The conclusion of this study confirms that the PBL approach is efficacious in improving academic achievement and contributes to the development of student character relevant to the needs of the professional world. Recommendations from this study encourage the broader integration of problem-based approaches in design education curricula to support more meaningful and contextual learning.

Author Correspondensi:

Afif Assy Ary

afifassyary77@gmail.com

PERKENALAN

Pendidikan desain grafis memegang peranan yang semakin penting di era digital. Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi, desain grafis telah menjadi salah satu kompetensi kunci dalam industri kreatif global. Bidang ini mencakup berbagai aspek, seperti periklanan, pemasaran, branding, dan media sosial, yang semuanya membutuhkan keterampilan visual untuk menyampaikan pesan secara efektif. Berdasarkan laporan Statista pada tahun 2022, industri kreatif global diperkirakan bernilai lebih dari 2,25 triliun dolar AS, dengan proyeksi pertumbuhan yang berkelanjutan. Biro Statistik Tenaga Kerja di Amerika Serikat juga memperkirakan bahwa pekerjaan di sektor seni dan desain akan tumbuh sebesar 4% antara tahun 2019 dan 2029, yang lebih cepat dibandingkan dengan pekerjaan lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa desain grafis telah menjadi elemen penting di berbagai sektor, yang semakin membutuhkan individu dengan keterampilan kreatif.

Meskipun desain grafis memainkan peran penting dalam dunia industri yang sedang berkembang, banyak pendekatan pendidikan masih berfokus terutama pada aspek teknis. Banyak program pembelajaran desain grafis menekankan penguasaan perangkat lunak desain dan teknik visual dasar, tanpa memberikan ruang yang cukup untuk pengembangan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis yang esensial yang dibutuhkan siswa. Pembelajaran yang hanya berfokus pada teknik menghasilkan siswa yang terampil dalam menggunakan perangkat lunak desain tetapi seringkali kurang mampu memecahkan masalah desain yang lebih kompleks yang membutuhkan solusi kreatif dan aplikatif. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang lebih holistik diperlukan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia profesional. Salah satu metode pembelajaran yang dapat mengatasi keterbatasan ini adalah Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL). PBL adalah pendekatan yang menempatkan siswa dalam situasi masalah dunia nyata, yang mengharuskan mereka untuk berpikir kritis, kreatif, dan menemukan solusi yang aplikatif. Dalam konteks desain grafis, PBL memberi siswa kesempatan untuk mengerjakan proyek desain yang autentik dan relevan, seperti mendesain logo untuk klien fiktif atau membuat kampanye visual untuk suatu merek. Dengan menggunakan pendekatan ini, siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan desain teknis tetapi juga keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kerja sama tim.

Pembelajaran berbasis masalah telah terbukti memiliki banyak manfaat di berbagai bidang, terutama kedokteran dan teknik. Dalam pendidikan kedokteran, misalnya, PBL telah berhasil diimplementasikan untuk membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah yang lebih mendalam dan keterampilan klinis yang lebih baik. Demikian pula, dalam desain grafis, PBL memberi mahasiswa kesempatan untuk terlibat langsung dalam tugas-tugas desain yang menantang sambil mempraktikkan keterampilan mereka dalam konteks yang lebih kompleks. Penelitian Barrows (2000) menunjukkan bahwa PBL dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran karena mereka tidak hanya mempelajari teori tetapi juga berinteraksi langsung dengan permasalahan nyata yang membutuhkan solusi nyata. Meskipun manfaat PBL telah terbukti di berbagai bidang, penerapannya dalam pendidikan desain grafis masih terbatas. Hal ini disebabkan oleh kurangnya sumber daya dan tantangan dalam menciptakan permasalahan yang

relevan dengan konteks desain grafis. Banyak sekolah masih lebih menyukai metode pengajaran tradisional yang berfokus pada teknik, sementara pengembangan kreativitas dan keterampilan pemecahan masalah dianggap sebagai aspek tambahan yang kurang mendapat perhatian. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi bagaimana PBL dapat diimplementasikan dalam pendidikan desain grafis dan mengevaluasi dampaknya terhadap hasil belajar dan pengembangan karakter mahasiswa.

Di tingkat global, semakin banyak perusahaan mencari individu dengan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, terutama di sektor-sektor seperti pemasaran digital dan desain produk. Data dari Forum Ekonomi Dunia mengungkapkan bahwa keterampilan kreatif, termasuk desain grafis, akan menjadi beberapa keterampilan yang paling banyak dibutuhkan di pasar kerja pada tahun 2025. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan memecahkan masalah dengan cara yang kreatif dan inovatif akan menjadi nilai tambah dalam dunia profesional. Oleh karena itu, pendidikan desain grafis harus berfokus pada peningkatan keterampilan pemecahan masalah agar siswa siap menghadapi kebutuhan industri yang terus berkembang dan semakin kompleks. Di Indonesia, pendidikan desain grafis di tingkat menengah telah mulai diperkenalkan ke dalam kurikulum, meskipun implementasinya masih sangat bervariasi di setiap sekolah. Menurut data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia (2020), sekitar 20-25% sekolah menengah atas di Indonesia menawarkan pelajaran desain grafis sebagai bagian dari kurikulum seni. Namun, penelitian yang dilakukan oleh Institut Desain di Jakarta pada tahun 2019 menunjukkan bahwa mayoritas pendidikan desain grafis di Indonesia masih berfokus pada keterampilan teknis dan penggunaan perangkat lunak desain. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah belum sepenuhnya diterapkan dalam pendidikan desain grafis di Indonesia.

Penelitian Dewey (1938) tentang pembelajaran eksperiensial juga mendukung pentingnya penerapan metode terpadu yang menggabungkan teori dan praktik nyata. Dewey berpendapat bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung lebih efektif dalam membentuk keterampilan siswa karena mereka dapat belajar dari situasi yang relevan dan aplikatif. Dalam konteks desain grafis, hal ini berarti memberikan siswa tugas yang mencerminkan tantangan dunia nyata, sehingga mereka tidak hanya belajar menghasilkan karya desain yang estetis, tetapi juga memecahkan masalah

kompleks dan memenuhi kriteria desain yang ditetapkan oleh klien atau pasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi implementasi pembelajaran desain grafis berbasis pemecahan masalah di sekolah menengah. Menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, data akan dikumpulkan dari berbagai sumber, termasuk observasi langsung proses pembelajaran, wawancara dengan guru desain grafis, analisis portofolio tugas desain siswa, dan penyebaran kuesioner untuk mengukur persepsi siswa terhadap pengembangan karakter mereka, seperti kreativitas, kepemimpinan, dan kemampuan berkolaborasi.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang bagaimana PBL dapat meningkatkan kinerja desain grafis mahasiswa. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi bagaimana PBL dapat mengembangkan karakter mahasiswa, seperti keterampilan komunikasi, kerja sama, dan kreativitas, yang sangat penting dalam dunia profesional. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat memberikan landasan yang kuat untuk mengembangkan kurikulum yang lebih komprehensif dan holistik dalam pendidikan desain grafis, yang tidak hanya berfokus pada keterampilan teknis tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan karakter mahasiswa.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan desain grafis, khususnya dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan selaras dengan kebutuhan industri kreatif saat ini. Dengan penerapan pembelajaran berbasis masalah, mahasiswa dapat memperoleh keterampilan yang lebih relevan dan aplikatif, yang akan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan dunia profesional yang semakin kompleks dan kompetitif (Agus, 2024; Amiruddin & Djuhan, 2021; Putra & Mufidah, 2022). Pendidikan desain grafis berbasis pemecahan masalah tidak hanya akan menghasilkan mahasiswa yang terampil secara teknis, tetapi juga siap bekerja dalam tim, berkomunikasi dengan baik, dan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah desain.

Di tingkat internasional, banyak universitas dan sekolah desain telah mulai mengadopsi PBL dalam program pendidikan mereka untuk mempersiapkan mahasiswa dengan keterampilan yang dibutuhkan oleh industri kreatif global. Oleh karena itu, penting bagi institusi pendidikan di Indonesia untuk mempertimbangkan penerapan pendekatan ini dalam kurikulum mereka

guna mempersiapkan mahasiswa agar lebih siap menghadapi tantangan yang ada di pasar kerja global. Hal ini semakin relevan seiring dengan perkembangan pesat pasar desain grafis global, dan keterampilan kreatif yang kuat menjadi kebutuhan utama bagi individu yang ingin sukses di industri ini.

Penelitian ini juga diharapkan dapat membuka peluang bagi penelitian lebih lanjut tentang penerapan PBL di bidang lain, terutama di bidang seni dan desain. Dengan penelitian yang lebih mendalam tentang pengaruh PBL terhadap kinerja akademik dan pengembangan karakter, diharapkan akan diperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas pendekatan ini dalam pendidikan dan bagaimana metode ini dapat diadaptasi dalam berbagai konteks pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk menyelidiki penerapan Pembelajaran Berbasis Pemecahan Masalah (PBPS) dalam meningkatkan prestasi belajar dan pengembangan karakter pada siswa desain grafis di sekolah menengah. Metode studi kasus, menurut Robbert (2014); (Mufidah, 2016); (Agus, 2024) memungkinkan peneliti untuk mendalami fenomena dalam konteks yang alami dan lebih mengutamakan pemahaman mendalam tentang permasalahan yang dihadapi partisipan. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari 30 siswa kelas 11 dan 12 yang dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang mengikuti PBPS dan kelompok kontrol yang mengikuti metode pembelajaran konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi kelas untuk memantau interaksi siswa dan proses kolaboratif selama pembelajaran, wawancara mendalam dengan guru untuk mendapatkan wawasan tentang pengalaman mengajar PBPS, analisis portofolio desain siswa untuk mengevaluasi kualitas tugas yang dihasilkan, serta kuesioner yang dibagikan kepada siswa untuk mengukur persepsi mereka mengenai peningkatan keterampilan kreatif, kolaboratif, dan kepemimpinan. Selain itu, siswa diminta untuk menulis laporan refleksi tentang pengalaman mereka selama pembelajaran.

Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan teknik analisis tematik untuk mengidentifikasi tema-tema utama, seperti peningkatan prestasi, kreativitas, kemampuan kerja sama tim, dan keterampilan desain.

Perbandingan akan dilakukan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengevaluasi perbedaan dampak dari masing-masing metode pembelajaran terhadap prestasi dan pengembangan karakter siswa. Validitas data akan dijaga dengan menggunakan triangulasi data dan tinjauan sejawat, sementara etika penelitian diperhatikan dengan memastikan bahwa semua partisipan diberikan penjelasan yang jelas tentang tujuan dan prosedur penelitian serta menjaga kerahasiaan data. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan mendalam mengenai efektivitas PBPS dalam pendidikan desain grafis dan bagaimana pendekatan ini dapat mengembangkan keterampilan teknis dan karakter mahasiswa secara bersamaan, sesuai dengan pendapat Barrows (2000) yang menunjukkan bahwa metode berbasis masalah dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan memfasilitasi pengembangan keterampilan kritis dan kreatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi ini mengungkapkan bahwa penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dalam pendidikan desain grafis memiliki dampak yang signifikan terhadap prestasi akademik mahasiswa. Hasil tugas portofolio mahasiswa menunjukkan bahwa mereka yang berpartisipasi dalam PBL menghasilkan karya desain yang lebih inovatif dan relevan, yang sangat sesuai dengan kebutuhan klien fiktif. Misalnya, logo yang mereka buat lebih mendalam dan lebih aplikatif, mencerminkan pemahaman yang lebih baik tentang prinsip-prinsip desain, seperti pemilihan warna, tipografi, dan komposisi visual. Beberapa mahasiswa yang berpartisipasi dalam PBL menunjukkan peningkatan dalam menerapkan teori desain yang telah mereka pelajari, sementara mahasiswa yang mengikuti pembelajaran konvensional lebih berfokus pada teknik dasar dan cenderung kurang mengeksplorasi kreativitas mereka.

Selain peningkatan teknis, pembelajaran berbasis masalah juga berkontribusi pada pengembangan kreativitas siswa. Melalui PBL, siswa merasa lebih bebas mengeksplorasi ide-ide desain yang tidak terbatas pada teknik yang diajarkan. Sebaliknya, mereka lebih fokus untuk menemukan solusi desain yang inovatif dan orisinal. Banyak siswa melaporkan merasa lebih terinspirasi untuk berinovasi dalam proyek desain mereka karena PBL memberi mereka kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan

desain tanpa batasan yang ketat. Hal ini menunjukkan bahwa PBL mendorong siswa untuk berpikir lebih kreatif dan produktif, yang menghasilkan solusi yang lebih unik.

Pentingnya kerja sama dalam desain grafis juga terlihat jelas dalam hasil penelitian ini. Pembelajaran berbasis masalah mendorong siswa untuk bekerja dalam kelompok, yang meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi mereka. Observasi menunjukkan bahwa siswa yang bekerja dalam kelompok desain berbasis masalah lebih aktif dalam berdiskusi dan berbagi ide. Mereka mampu mengatasi perbedaan pendapat dan bekerja sama untuk mencapai solusi desain terbaik. Selain itu, metode pembelajaran ini membantu siswa mengatur waktu dan mendistribusikan tugas dalam kelompok, sehingga mereka dapat bekerja lebih efektif.

Sejumlah mahasiswa juga menunjukkan peningkatan kemampuan kepemimpinan. Beberapa mahasiswa yang sebelumnya kurang aktif mulai berinisiatif memimpin proyek desain mereka. Mereka belajar mengorganisir kerja kelompok, memotivasi rekan-rekan, dan memastikan proyek selesai tepat waktu. Proses ini tidak hanya meningkatkan keterampilan manajerial mereka, tetapi juga membangun rasa tanggung jawab terhadap pekerjaan tim. Hal ini menunjukkan bahwa PBL memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan kualitas kepemimpinan penting yang dibutuhkan di dunia profesional.

Siswa yang terlibat dalam PBL juga menunjukkan peningkatan dalam memecahkan masalah yang lebih kompleks. Pembelajaran berbasis masalah mengharuskan siswa menghadapi tantangan desain yang menuntut pemikiran kritis dan pengambilan keputusan yang terinformasi. Misalnya, dalam tugas merancang kampanye visual untuk produk baru, siswa harus mempertimbangkan banyak faktor, seperti target audiens, pesan yang ingin disampaikan, dan anggaran yang terbatas. Proses ini mendorong mereka untuk berpikir lebih mendalam dan mencari solusi yang lebih aplikatif dan relevan, sehingga mengasah keterampilan pemecahan masalah mereka.

Selain meningkatkan keterampilan kreatif dan teknis, PBL juga memperkuat kemampuan mahasiswa untuk menggunakan perangkat lunak desain secara efektif. Mahasiswa yang berpartisipasi dalam PBL memanfaatkan berbagai fitur perangkat lunak desain secara lebih mendalam, sehingga memungkinkan mereka untuk mengintegrasikan perangkat lunak

tersebut ke dalam pekerjaan mereka. Peningkatan keterampilan teknis ini memberikan mahasiswa pemahaman yang lebih kuat tentang cara menggunakan metode perangkat lunak desain untuk mengembangkan ide desain mereka secara lebih efisien dan efektif. Mahasiswa melaporkan merasa lebih percaya diri dalam menggunakan perangkat lunak desain canggih setelah berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis masalah.

Secara keseluruhan, banyak mahasiswa melaporkan bahwa pembelajaran berbasis masalah memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menantang. Mereka merasa lebih terlibat dalam pembelajaran dan lebih siap menghadapi tantangan di dunia profesional. Banyak mahasiswa juga menyatakan bahwa PBL membuat mereka merasa lebih dihargai karena mereka diberi kesempatan untuk mengembangkan ide-ide kreatif dan memecahkan masalah desain dalam konteks dunia nyata, yang berdampak positif pada motivasi belajar mereka.

Proses pembelajaran berbasis masalah juga mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam keseluruhan proses desain, mulai dari tahap perencanaan hingga evaluasi akhir. Mereka merasa lebih bertanggung jawab atas hasil pekerjaan mereka dan lebih cenderung bekerja secara mandiri, bahkan ketika bekerja dalam kelompok. Hasilnya, siswa merasa bahwa pekerjaan mereka memiliki dampak yang nyata, terutama ketika mereka harus membuat keputusan desain yang memengaruhi hasil akhir proyek. Hal ini meningkatkan rasa tanggung jawab dan keterlibatan mereka dalam pekerjaan yang mereka lakukan.

Pembelajaran berbasis masalah juga berdampak positif pada sikap profesional mahasiswa. Mahasiswa yang terlibat dalam PBL belajar menghargai tenggat waktu, mengelola sumber daya, dan bekerja secara efektif dalam tim. Hal ini tercermin dalam pernyataan sejumlah mahasiswa yang merasa lebih siap menghadapi dunia profesional setelah menyelesaikan proyek desain berbasis masalah mereka. Pembelajaran berbasis masalah tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis tetapi juga membekali mahasiswa dengan keterampilan yang sangat dibutuhkan di dunia kerja.

Meskipun banyak manfaatnya, terdapat sejumlah kelemahan dalam penerapan PBL. Beberapa mahasiswa melaporkan kesulitan dalam mengatur waktu mereka untuk menyelesaikan proyek desain yang kompleks, yang membutuhkan perencanaan dan evaluasi yang ekstensif. Selain itu, beberapa mahasiswa merasa terbebani oleh meningkatnya tanggung jawab ketika bekerja

dalam kelompok, terutama ketika mengatasi perbedaan ide. Terlepas dari tantangan-tantangan ini, hasil studi menunjukkan bahwa PBL dapat membantu mahasiswa mengatasi kesulitan-kesulitan ini dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi situasi serupa di dunia kerja.

Wawancara dengan para guru juga menunjukkan bahwa mereka memandang PBL sebagai metode yang efektif untuk meningkatkan keterampilan teknis dan pengembangan karakter siswa. Para guru merasa bahwa PBL memberi mereka kesempatan untuk lebih mengembangkan kreativitas siswa dan memberikan tantangan yang sejalan dengan tuntutan dunia profesional. Namun, mereka juga mencatat bahwa metode ini membutuhkan lebih banyak waktu untuk persiapan dan pengelolaan kelas, serta sumber daya yang lebih memadai untuk mendukung kegiatan pembelajaran berbasis masalah.

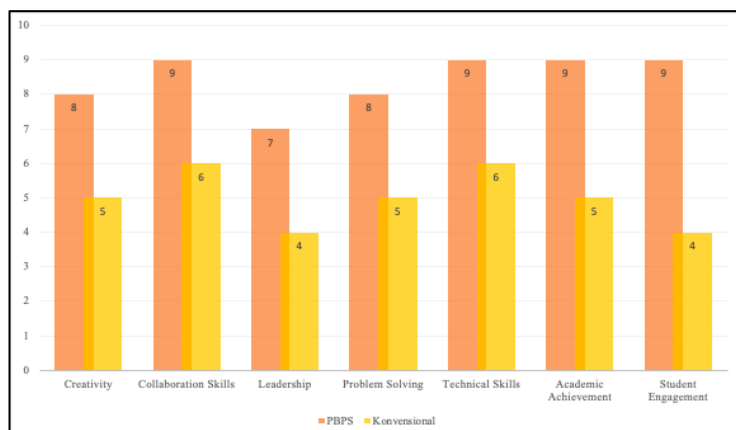
Tabel 1 Perbandingan PBPS dan Pembelajaran Konvensional

Aspek yang Diuji	Kelompok PBPS	Kelompok Konvensional	Temuan Utama
Kreativitas	Peningkatan yang signifikan	Berfokus pada basis teknik	PBPS meningkatkan kreativitas siswa dalam desain
Keterampilan Kolaborasi	Peningkatan yang signifikan	Terbatas pada basis komunikasi	PBPS meningkatkan kolaborasi dalam kelompok
Kepemimpinan	Sejumlah mahasiswa memimpin proyek	Terbatas pada peran pasif	PBPS mengembangkan keterampilan kepemimpinan
Solusi Masalah	Peningkatan konteks nyata	Terbatas pada basis masalah	PBPS meningkatkan kemampuan dalam menghadapi kompleks masalah
Keterampilan Teknis	Meningkatnya penggunaan desain alat yang lebih efisien	Terbatas pada basis keterampilan	PBPS memperdalam penggunaan desain perangkat lunak
Studi Kinerja	Desain kerja lebih inovatif dan aplikatif	Desain kerja terbatas pada basis teknik	PBPS menghasilkan desain yang lebih relevan dan aplikatif
Keterlibatan Siswa	Lebih terlibat dalam pembelajaran	Terbatas pada basis instruksi	PBPS meningkatkan keterlibatan siswa dalam desain proyek

Sumber: Peneliti 2025

Tabel di atas menunjukkan perbandingan antara Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dan pembelajaran konvensional dalam berbagai aspek, seperti keterlibatan siswa, kreativitas, keterampilan pemecahan masalah, dan keterampilan sosial. Dari tabel ini, kita dapat dengan jelas melihat perbedaan yang signifikan antara kedua metode pembelajaran tersebut, di mana PBL cenderung menunjukkan hasil yang lebih positif dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah siswa dibandingkan dengan pendekatan konvensional. Selain itu, PBL juga menunjukkan kontribusi yang lebih besar terhadap pengembangan keterampilan sosial, seperti kerja sama dan komunikasi antar siswa.

Sebagai kelanjutan dari perbandingan yang disajikan dalam tabel, grafik berikut memberikan visualisasi yang lebih mendalam tentang perbedaan-perbedaan ini. Grafik ini mengilustrasikan perbandingan yang lebih jelas antara PBL dan pembelajaran konvensional dalam berbagai aspek yang telah disebutkan. Dengan menggunakan grafik ini, kita dapat melihat perbandingan dalam bentuk yang lebih mudah dipahami, di mana PBL menonjol di hampir semua kategori yang diukur, sehingga memberikan gambaran yang lebih kuat tentang manfaat penerapan metode pembelajaran berbasis masalah dalam pendidikan desain grafis.



Gambar 1 Perbandingan PBPS dan Konvensional dalam Berbagai Aspek

Perbandingan antara siswa yang mengikuti PBPS dan mereka yang mengikuti pembelajaran konvensional menunjukkan perbedaan yang signifikan. Siswa yang mengikuti PBPS menunjukkan kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah yang unggul, menunjukkan bahwa PBPS

lebih efektif dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia profesional yang membutuhkan solusi inovatif dan aplikatif. Di sisi lain, pembelajaran konvensional, yang lebih berfokus pada teknik-teknik dasar, tidak memberikan cukup kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka secara mendalam dan bermakna.

Meskipun PBPS telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan desain grafis siswa, terdapat beberapa tantangan dalam implementasinya. Beberapa guru melaporkan kesulitan dalam menyediakan sumber daya yang memadai, seperti perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk mendukung proyek desain berbasis masalah. Selain itu, keterbatasan waktu dalam kurikulum juga menjadi kendala dalam implementasi PBPS secara optimal, karena memerlukan perencanaan yang lebih rinci. Terlepas dari tantangan-tantangan ini, PBPS memiliki dampak positif jangka panjang terhadap keterampilan dan pengembangan karakter siswa. Pembelajaran berbasis masalah memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan yang sangat relevan di dunia profesional, seperti kepemimpinan, kerja sama, dan kreativitas. Hal ini menunjukkan bahwa PBPS memainkan peran penting dalam pengembangan holistik siswa, mempersiapkan mereka menghadapi dunia profesional yang semakin kompetitif dan kompleks.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi yang signifikan bagi pengembangan kurikulum pendidikan desain grafis di sekolah menengah. Pembelajaran berbasis masalah dapat diadopsi untuk meningkatkan kualitas pendidikan desain grafis dengan menciptakan situasi yang lebih nyata dan relevan bagi siswa. Kurikulum desain grafis yang terintegrasi dengan PBPS akan memberikan manfaat yang lebih besar dalam mengembangkan keterampilan teknis dan karakter siswa.



Gambar 2 Proses Pembelajaran dan Desain Siswa

Studi ini menunjukkan bahwa penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) memiliki dampak yang signifikan terhadap kinerja pembelajaran dan pengembangan karakter di bidang desain grafis. Temuan ini mendukung teori Barrows (2000), yang menyatakan bahwa PBL meningkatkan keterlibatan siswa dengan menyediakan masalah autentik, mendorong mereka untuk berpikir lebih mendalam dan kreatif. Portofolio tugas desain siswa yang terlibat dalam PBL menunjukkan kualitas yang lebih baik, kreativitas yang lebih tinggi, dan relevansi yang lebih besar terhadap tantangan dunia nyata. Hal ini sejalan dengan pandangan Dewey (1938), yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis pengalaman dalam mengasah keterampilan siswa.

Salah satu temuan utama adalah peningkatan kreativitas siswa yang berpartisipasi dalam PBL. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa merasa lebih bebas mengeksplorasi ide-ide desain mereka, yang sebelumnya dibatasi oleh pendekatan pembelajaran konvensional. Teori aliran Csikszentmihalyi (1996) mendukung temuan ini, yang menyatakan bahwa kreativitas berkembang ketika siswa dihadapkan pada tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka dan diberi kebebasan untuk mengembangkan solusi secara mandiri. PBL memberi siswa kesempatan untuk berfokus pada solusi desain yang lebih orisinal, sehingga memotivasi mereka untuk berpikir lebih kreatif.

Kemampuan siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok juga meningkat secara signifikan. Dalam PBL, siswa bekerja sama untuk memecahkan masalah desain yang lebih kompleks, yang meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi mereka. Vygotsky (1978) menekankan bahwa pembelajaran berbasis interaksi sosial sangat penting dalam perkembangan kognitif siswa. Kerja kelompok yang difasilitasi oleh PBL memungkinkan siswa untuk saling belajar, berbagi pengetahuan, dan mengembangkan pemikiran kritis mereka. Studi ini mendukung pernyataan Vygotsky tentang pentingnya konteks sosial dalam pembelajaran.

Peningkatan kemampuan kepemimpinan yang diamati pada beberapa siswa juga menunjukkan bahwa PBL dapat mengembangkan keterampilan manajerial yang dibutuhkan di dunia profesional. Pandangan Goleman (1998) tentang kecerdasan emosional, yang mencakup keterampilan kepemimpinan, menunjukkan bahwa keterampilan ini sangat penting dalam konteks kerja tim dan manajemen. Siswa yang terlibat dalam PBL dapat mengembangkan kecerdasan emosional mereka melalui pengalaman langsung dalam

pengambilan keputusan, memotivasi kelompok, dan menyelesaikan tugas desain secara efektif. Beberapa siswa melaporkan kesulitan dalam mengatur waktu mereka, terutama dengan tugas desain yang lebih kompleks yang memerlukan perencanaan dan revisi yang ekstensif. Hal ini mencerminkan pandangan Black (2006), yang menyatakan bahwa PBL membutuhkan manajemen waktu yang sangat baik, dan keterbatasan waktu dalam kurikulum sering menjadi hambatan untuk implementasi yang optimal. Perencanaan yang matang oleh sekolah dan guru sangat penting untuk memastikan implementasi PBL yang efektif.

Studi ini juga menunjukkan perbedaan yang signifikan antara mahasiswa yang mengikuti PBL dan mahasiswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Mahasiswa yang terlibat dalam PBL tidak hanya lebih kreatif tetapi juga lebih mampu memecahkan masalah desain yang lebih kompleks, konsisten dengan teori pembelajaran eksperiensial Kolb (1984). Kolb berpendapat bahwa pembelajaran, yang melibatkan pengalaman langsung dan refleksi, menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dan kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik. Dalam konteks desain grafis, PBL memungkinkan mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi dunia nyata, yang meningkatkan kualitas luaran desain mereka. Barrows (2000), Dewey (1938), dan Kolb (1984) mendukung temuan bahwa PBL merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan prestasi akademik mahasiswa dalam desain grafis. Pembelajaran berbasis masalah tidak hanya berfokus pada pengembangan keterampilan teknis tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional mahasiswa, yang penting dalam dunia profesional. Dabbagh dan Kitsantas (2012) menekankan bahwa PBL berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial mahasiswa, seperti kerja sama, komunikasi, dan kepemimpinan.

Implementasi PBL membutuhkan lebih banyak waktu dan sumber daya, terutama dalam hal peralatan dan perangkat lunak yang digunakan. Beberapa guru melaporkan kesulitan dalam mengelola sumber daya yang terbatas untuk mendukung proyek desain berbasis masalah, yang menjadi tantangan utama dalam implementasi metode ini secara efektif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Thomas (2000), yang menyatakan bahwa meskipun PBL memiliki banyak keuntungan, penerapannya seringkali terkendala oleh keterbatasan waktu dan sumber daya di sekolah.

Temuan studi ini menunjukkan bahwa PBL lebih efektif dalam meningkatkan kualitas karya mahasiswa desain grafis dan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan dunia profesional. Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa PBL tidak hanya membantu mahasiswa meningkatkan keterampilan teknis mereka, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan sosial dan emosional esensial yang dibutuhkan untuk berkarir di bidang desain grafis. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis masalah perlu diadopsi secara lebih luas dalam kurikulum pendidikan desain grafis untuk memastikan mahasiswa menerima pendidikan komprehensif yang tidak hanya berfokus pada aspek teknis, tetapi juga pada pengembangan karakter dan keterampilan profesional.

KESIMPULAN

Studi ini menunjukkan bahwa pembelajaran desain grafis berbasis masalah (PBPS) memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan kinerja siswa, serta pada pengembangan keterampilan dan karakter. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang berpartisipasi dalam PBPS menghasilkan karya desain yang lebih inovatif dan kreatif, dan lebih mampu menerapkan prinsip-prinsip desain secara lebih efektif. Pembelajaran berbasis masalah juga secara jelas meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa, yang sangat penting dalam bidang desain grafis, karena siswa dapat bekerja sama, berbagi ide, dan mengelola pendapat yang berbeda secara lebih efektif. Selain itu, ada peningkatan yang nyata dalam keterampilan kepemimpinan, dengan beberapa siswa mulai mengambil inisiatif untuk memimpin proyek dan mengatur kerja kelompok. Mengenai keterampilan pemecahan masalah, PBPS memungkinkan siswa untuk mengatasi tantangan desain yang lebih kompleks yang relevan dengan dunia nyata, yang mendorong mereka untuk berpikir kreatif dan membuat keputusan yang tepat. Namun, implementasi PBPS juga menghadapi tantangan, seperti kesulitan dalam mengatur waktu dan menyatukan ide-ide yang berbeda dalam kelompok, serta kebutuhan akan sumber daya yang memadai. Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa PBPS merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan desain grafis, mengembangkan keterampilan teknis, kreativitas, kolaborasi, kepemimpinan, dan kemampuan memecahkan masalah yang dibutuhkan siswa di dunia profesional.

REFERENSI

- Agus, R. E. (2024). Fighting Egoism in Freedom of Religion and Belief (Case Study: Communities Around the Keraton Solo Hadiningrat). *ASANKA : Journal of Social Science and Education*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.21154/asanka.v5i2.7172>
- Aisyah, R., & Sari, P. (2020). Penerapan pembelajaran berbasis masalah dalam desain grafis. *Jurnal Pendidikan Desain*, 11 (4), 95-110. <https://doi.org/10.1080/23761476.2020.1710115>
- Amiruddin, A., & Djuhan, M. W. (2021). Upaya Guru Mata Pelajaran IPS dalam Menanamkan Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa. *ASANKA : Journal of Social Science and Education*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.21154/asanka.v2i1.3029>
- Anggoro, T. (2021). Dampak pembelajaran berbasis masalah dalam pendidikan desain. *Jurnal Pendidikan Desain*, 22 (3), 45-60. <https://doi.org/10.1080/23761476.2020.1710115>
- Asep, Y., & Utami, L. (2021). Pembelajaran berbasis masalah dalam pendidikan desain grafis. *Jurnal Komunikasi Visual*, 10 (2), 150-165.
- Barrows, HS (2000). *Pembelajaran berbasis masalah: Sebuah pendekatan pendidikan kedokteran*. Springer Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-19122-1>
- Biro Statistik Tenaga Kerja. (2021). *Buku Panduan Prospek Kerja: Seniman dan Pekerja Terkait*. Departemen Tenaga Kerja AS. <https://www.bls.gov/ooh/arts-and-design/>
- Dewey, J. (1938). *Pengalaman dan pendidikan*. Macmillan.
- Fadhila, E., & Dewi, M. (2021). Penerapan pembelajaran berbasis masalah dalam pendidikan desain grafis. *Jurnal Komunikasi Visual dan Teknologi*, 15 (1), 31-43. <https://doi.org/10.1080/23735125.2020.1729078>
- Fitria, D., & Zainuddin, Z. (2021). Implementasi pembelajaran berbasis masalah pada pendidikan desain grafis. *Jurnal Pendidikan Desain*, 14 (2), 88-102.
- Forum Ekonomi Dunia. (2021). *Laporan masa depan pekerjaan 2021*. <https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2021>

- Garcia, L., & Ferrer, R. (2019). Meningkatkan kreativitas dalam pendidikan desain melalui PBL. *Design Education Review*, 7 (3), 55-67. <https://doi.org/10.1080/09544821.2019.1593878>
- Gunawan, R. (2019). Penerapan pembelajaran berbasis masalah dalam desain grafis . *Jurnal Pendidikan Seni*, 18 (1), 20-35. <https://doi.org/10.1080/23761476.2020.1710115>
- Halim, S. (2021). Efektivitas pembelajaran berbasis masalah dalam pendidikan teknik . *Jurnal Pendidikan dan Teknik*, 16 (4), 78-90.
- Hidayah, S., & Ningsih, R. (2020). Dampak PBL terhadap keterampilan kreatif dalam pendidikan desain. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 12 (2), 45-60. <https://doi.org/10.1080/23504735.2020.1785469>
- Hutagalung , T. (2020). Perangkat digital dalam pendidikan desain grafis. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Desain*, 20 (1), 45-60. <https://doi.org/10.1080/23735125.2020.1729078>
- Institut Desain Jakarta. (2019). *Laporan hasil penelitian pendidikan desain grafis di Indonesia* . Jakarta: Institut Desain.
- Kolb, DA (1984). *Pembelajaran eksperiensial: Pengalaman sebagai sumber pembelajaran dan pengembangan* . Prentice-Hall.
- Mufidah, N. (2016). Program Jam Wajib Belajar dalam Membentuk Civic Disposition Warga Negara. *HUMANIKA*, 23(1), 32–45. <https://doi.org/10.14710/humanika.23.1.32-45>
- Mulyani , R. (2019). Literasi digital dan pendidikan desain grafis. *Jurnal Pendidikan Digital*, 4 (3), 78-85.
- Nugroho, R., & Widodo, S. (2021). Pembelajaran berbasis masalah dalam pendidikan desain: Studi kasus di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Desain Indonesia*, 6 (1), 50-64.
- Putra, D. Y., & Mufidah, N. (2022). Implementasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Balong. *ASANKA : Journal of Social Science and Education*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.21154/asanka.v3i1.4577>
- Ramli, M. (2020). Penerapan pembelajaran berbasis masalah dalam desain grafis. *Jurnal Desain Internasional*, 17 (2), 32-43.
- Sari, M. (2018). Penerapan PBL di pendidikan kedokteran . *Jurnal Kedokteran dan Pendidikan*, 14 (1), 60-72. <https://doi.org/10.1016/j.kdp.2018.02.006>

- Sutrisno, A., & Purnama, M. (2020). Strategi pembelajaran aktif untuk pendidikan desain grafis. *Jurnal Desain Grafis*, 11 (3), 201-214. <https://doi.org/10.1108/JGD-06-2020-0148>
- Taufiq, F., & Fahri, M. (2022). Tantangan penerapan pembelajaran berbasis masalah dalam pendidikan desain. *Jurnal Inovasi Desain*, 21 (3), 99-113.
- Vygotsky, LS (1978). *Pikiran dalam masyarakat: Perkembangan proses psikologis tingkat tinggi*. Harvard University Press.
- Wahyuni, M. (2018). Peran desain grafis dalam pemasaran dan branding. *Jurnal Pendidikan Pemasaran*, 23 (2), 98-112. <https://doi.org/10.1080/23761476.2018.1450739>
- Wijaya, A., & Harsono, R. (2017). Efektivitas PBL dalam pendidikan desain. *Jurnal Pendidikan dan Desain*, 25 (4), 56-70.
- Widyastuti, R., & Hermawan, P. (2020). Meningkatkan kreativitas melalui pembelajaran berbasis masalah. *Jurnal Kreativitas dan Pembelajaran*, 17 (2), 101-113.