

---

**PENGARUH MODEL INQUIRY BASED LEARNING BERBANTU  
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SLIDESGO DALAM  
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS XI DKV SMK N.5 BUNGO**

Julina Karnasih<sup>1</sup>, Fauziah<sup>2</sup>, Ahmad Ridoh<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo<sup>123</sup>

E-mail: [julinakarnasih7@gmail.com](mailto:julinakarnasih7@gmail.com)<sup>1</sup>, [fauziah.novel@gmail.com](mailto:fauziah.novel@gmail.com)<sup>2</sup>, [ridohadriati@gmail.com](mailto:ridohadriati@gmail.com)<sup>3</sup>

---

**Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Peserta didik lebih sering menggunakan smartphone untuk bermain game dan mengakses media sosial di saat jam pelajaran, yang berdampak rendahnya motivasi dan hasil belajar. metode pengajaran didominasi ceramah dengan sedikit variasi media juga menambah kejemuhan mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual di kelas XI DKV SMK Negeri 5 Bungo.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi eksperimental*) untuk mengukur pengaruh model inquiry based learning berbantu motivasi dan hasil belajar peserta didik. Sampel penelitian ini terdiri dari 14 peserta didik kelas XI DKV SMK Negeri 5 Bungo.

Hasil penelitian ini didukung oleh uji statistik paired sample t-test yang menunjukkan nilai signifikan sebesar  $0,00 < 0,05$ , dengan  $T_{hitung} = 6008$  yang lebih besar dari  $T_{tabel} = 2,160$ . dapat disimpulkan hipotesis  $H_a$  yang diterima: ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual di SMK Negeri 5 Bungo.

**Kata Kunci:** inquiry based learning, motivasi belajar, hasil belajar, eksperimen kauntitatif.

**Abstract**

*This research was motivated by the lack of technology use in learning. Students frequently use smartphones to play games and access social media during class hours, resulting in low motivation and learning outcomes. Lecture-dominated teaching methods with little media variation also contribute to their boredom. This study aims to explore the effect of the application of the inquiry-based learning model on student motivation and learning outcomes in the fundamentals of visual communication design subject in grade XI Visual Communication Design at SMK Negeri 5 Bungo.*

*This study used a quantitative approach with an experimental method to measure the application of the inquiry-based learning model on student motivation and learning outcomes. The sample consisted of 14 grade XI Visual Communication Design students at SMK Negeri 5 Bungo.*

*These results are supported by a paired sample t-test, which shows a significant value of  $0.00 < 0.05$ , with  $T_{hitung} = 6008$ , which is greater than  $T_{tabel} = 2,160$ . It can be concluded that*

---

*the hypothesis Ha is accepted: there is a significant influence on learning outcomes in the subject of visual communication design fundamentals at SMK Negeri 5 Bungo.*

**Keywords:** *inquiry-based learning, learning motivation, learning outcomes, quantitative experiments.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu komponen yang penting dalam mewujudkan perkembangan bangsa. Kemajuan suatu bangsa bergantung pada kualitas pendidikan yang telah diimplementasikan pada negara tersebut. Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sesuai dengan pengertian tersebut, maka proses pembelajaran yang terjadi di sekolah merupakan hal yang terpenting karena pembelajaran di sekolah menjadi tolak ukur keberhasilan suatu pendidikan.

Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat” ( Pristiwanti dkk, 2022). Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa keberhasilan peserta didik terkait dengan hasil belajar di sekolah ditentukan oleh proses belajar mengajar.

Kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan kurikulum merdeka telah menempatkan guru sebagai fasilitator, sedangkan peserta didik sebagai objek yang aktif dalam belajar. Sebagian besar guru tidak sesuai dalam menerapkan media pembelajaran sehingga menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam menyerap pengetahuan apa yang disampaikan oleh guru karena bertindak sebagai objek pasif.

Media pembelajaran adalah salah satu unsur yang penting dalam proses belajar mengajar yang dapat menyalurkan pesan yang akan disampaikan kepada siswa baik berupa alat, orang maupun bahan ajar. Selain itu, media pembelajaran dapat mendorong siswa agar lebih aktif. Oleh karena itu, maka penggunaan media pembelajaran dapat mendorong atau memotivasi siswa untuk belajar. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang memandu proses belajar mengajar. Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat krusial untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Penerapan Inquiry Based Learning memiliki beberapa keunggulan, di antaranya meningkatkan kemampuan berpikir kristis, kreativitas, dan pemecahan masalah.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru memerlukan pembaharuan yang lebih modern untuk menyesuaikan pembelajaran abad ke-21 sehingga peserta didik menjadi tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centre*) akan mampu membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam

---

berpartisipasi di kelas karena dalam pembelajaran di kelas tidak hanya seorang guru yang dapat menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik, namun peserta didik juga dapat menyampaikan pendapat mengenai pengetahuan atau pengalaman sesuai pembelajaran yang sedang berlangsung. Media belajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dari pada tema Globalisasi (Alfera Bekti, 2020).

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang memandu proses belajar mengajar. Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat krusial untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Penerapan Inquiry Based Learning memiliki beberapa keunggulan, di antaranya meningkatkan kemampuan berpikir kristis, kreativitas, dan pemecahan masalah. Proses penyelidikan yang dilakukan secara mandiri atau kelompok mampu meningkatkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi. Selain itu Inquiry Based Learning juga dapat meningkatkan motivasi siswa karena mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan merasa memiliki kendali atas proses belajar mereka.

Salah satu media yang sesuai dengan kebutuhan dan kemajuan zaman adalah situs *slidesgo* yang merupakan sebuah situs yang menyediakan template-template presentasi powetpoint sesuai dengan tema yang dibutuhkan, selain itu *slidesgomenghadirkan* kemudahan dalam akses dan membuat presentasi powerpoint yang menarik dengan cara yang sederhana. Melalui pemanfaatan pada situs *slidesgo* dapat menjadi upaya dalam pencegahan penyalahgunaan sebuah situs, menjadi sebuah pemanfaatan secara maksimal ketika kegiatan belajar peserta didik. Proses pembelajaran peserta didik sangat perlu diperhatikan salah satunya yakni pemanfaatan media pembelajaran yang mengambil bagian penting sebagai bantuan untuk membuat proses pembelajaran yang layak. Secara keseluruhan, media pembelajaran merupakan bagian dari aset pembelajaran atau kendaraan aktual yang berisi materi pendidikan. Dilingkungan siswa yang dapat menciptakan respon peserta didik saat belajar. Hadirnya situs *slidesgo* sebagai media pembelajaran juga diharapkan menjadi alternatif sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar peserta didik.

Melalui pemanfaatan pada situs *slidesgo* dapat menjadi upaya dalam pencegahan penyalahgunaan sebuah situs, menjadi sebuah pemanfaatan secara maksimal ketika kegiatan belajar peserta didik. Motivasi dan hasil belajar memiliki hubungan yang erat. Siswa yang termotivasi untuk belajar cenderung lebih aktif dalam proses belajar, dan sebaliknya. Dengan melakukan upaya peningkatan motivasi dan hasil dalam belajar peserta didik diharapkan peserta didik selalu memperoleh semangat terbaru dan terpacu untuk terus berkreativitas dalam belajar.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (quasi experimental) yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dinamakan kelompok saja yang dinamakan kelompok eksperimen tanpa ada kelompok banding atau kelompok kontrol (Arikunto, 2006). Desain penelitian yang digunakan adalah one group Pretest-Posttest design, yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dipilih secara random dan tidak dilakukan tes kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Desain penelitian one group Pretest

dan Posttest design ini diukur dengan menggunakan pretest yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan posttest yang dilakukan setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat. Untuk menghilangkan bias dari hasil penelitian, maka pretest dan posttest akan dilakukan pada setiap sesi pembelajaran.

Desain penelitian yang digunakan adalah *one group Pretest-Posttest design*, yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dipilih secara random dan tidak dilakukan tes kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Desain penelitian *one group Pretest dan Posttest design* ini diukur dengan menggunakan *pretest* yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan *posttest* yang dilakukan setelah diberi perlakuan.

Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat. Untuk menghilangkan bias dari hasil penelitian, maka *pretest* dan *posttest* akan dilakukan pada setiap sesi pembelajaran.

a. Populasi

Menurut Sugiono (2021:45) menyatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteritas tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan jadi, populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X DKV berjumlah 14 orang dengan jumlah 10 laki-laki dan 4 perempuan di SMK Negeri 5 Bungo tahun pelajaran 2024/2025.

No.	Kelas	Jumlah siswa
1	X Multimedia	14 orang
	Total	14 rang

b. Sampel

Sugiyono (2021:146), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu maka penelitian dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif(mewakili).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan sampel merupakan sebagian atau setengah dari jumlah populasi, sedangkan teknik pengambilan sampel disebut dengan sampling. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *sampling jenuh*, Menurut Sugiyono (2021:153) Teknik *sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang. Berdasarkan hasil observasi siswa kelas X DKV SMK Negeri 5 Bungo berjumlah 14 orang siswa, maka dari itu seluruh siswa dijadikan subjek penelitian.

**HASIL DAN PEMBAHASAN****A. Hasil Penelitian**

## 1. Deskripsi data

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 5 Bungo, yang dimulai dengan melakukan observasi pada bulan Februari 2025. Dan kemudian dilanjutkan dengan menyusun proposal penelitian. Setelah memperoleh izin penelitian, peneliti melakukan pengantaran surat izin penelitian di lokasi penelitian, dan setelah menerima respon dari pihak SMK Negeri 5 Bungo dengan surat balasan izin meneliti. Peneliti memulai penelitian dengan validitas angket pada kelas XI DKV SMK Negeri 1 Bungo, setelah didapat angket valid. Setelah itu peneliti melakukan proses pembelajaran. Proses belajar dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan di kelas eksperimen. Pada penelitian ini peneliti memiliki sampel sebanyak 14 siswa, dengan dilakukan pada tahun ajaran 2024/2025.

Data yang terkumpul adalah data yang diperoleh dari tes yang diberikan pada siswa kelas XI DKV SMK Negeri 5 Bungo yang berupa meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen. Tes yang diberikan pada siswa merupakan tes pengisian angket yaitu sebanyak 25 butir yang sudah di validitas.

## 2. Pengujian persyaratan

## a. Instrumen kuesioner

## 1. Uji validitas

Hasil pengujian nilai angket yang diperoleh, berikut ini adalah hasil yang diperoleh dari perhitungan dan disajikan dalam tabel 4.4 berikut ini:

Tabel 4.4 data perhitungan validitas

<b>Nomor soal</b>	<b>Interpretasi</b>
1,2,3,6,9,10,11,14,15,18,19,21,22,25,29,31,32,33, 34,35	Valid
4,5,7,8,12,13,16,17,20,23,24,26,27,28,30	Tidak valid

Berdasarkan hasil tabel 4.4 maka jumlah item yang valid dan dapat digunakan instrumen pada penelitian ini yaitu 20 butir.

## b. Instrumen Pretest

## 1. Uji validitas

Hasil pengujian validitas nilai pretest yang diperoleh, berikut ini adalah hasil yang diperoleh dari perhitungan dan disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.5 hasil validasi instrumen tes soal

<b>Nomor soal</b>	<b>Interpretasi</b>
3,4,9,10,11,15,16,18,21,23,24,25,29,31,33,35,37,38,39 ,40	Valid
1,2,5,6,7,8,12,13,14,17,19,20,22,26,27,28,30,32,34,36	Tidak valid

Uji validitas digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan atau kesahihan suatu isntrumen. Uji validitas ini menggunakan aplikasi SPSS IBM 25. Uji validitas ini dilakukan di SMK Negeri 1 Bungo yaitu pada kelas XIDKV dengan jumlah siswa 25 orang. Terdapat 40 butir pertanyaan, pertanyaan eksperimen tidak diedakan. Soal juga dikatakan valid jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  berikut hasil uji validitas soal dengan SPSS.

c. Instrumen Postest

1. Uji validitas

Hasil pengajian validasi nilai postest yang diperoleh, berikut ini adalah hasil yang diperoleh dari perhitungan dan disajikan dalam tabel 4.9 berikut ini:

Tabel 4.9 hasil perhitungan validasi

Nomor soal	Interpretasi
2,3,4,9,10,11,13,15,18,20,24,27,28,29,30,32,36,38,39,40	Valid
1,5,6,7,8,12,14,16,17,19,21,22,23,25,26,31,33,34,35,37	Tidak valid

Uji validitas digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan atau kesahihan suatu isntrumen. Uji validitas ini menggunakan aplikasi SPSS IBM 25. Uji validitas ini dilakukan di SMK Negeri 1 Bungo yaitu pada kelas XI DKV dengan jumlah siswa 25 orang. Terdapat 40 butir pertanyaan, pertanyaan eksperimen tidak diedakan. Soal juga dikatakan valid jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  berikut hasil uji validitas soal dengan SPSS.

3. Analisis pengujian hipotesis

a. Uji Normalitas

Hasil pengujian uji normalitas nilai kuesioner,pretest dan postest yang diperoleh dari perhitungan dan disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.12 hasil tests of normality pretest dan postest

Tests of Normality							
kategori	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
nilai	pretest	.152	14	.200 <sup>*</sup>	.940	14	.424
	posttest	.200	14	.132	.946	14	.495

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.12 nilai hasil belajar dari pretest dan postest  $> 0,05$  maka data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 4.13 hasil tests of normality angket

Tests of Normality							
KATEGORI	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
NILAI	SEBELUM	.171	14	.200 <sup>*</sup>	.977	14	.952
	SESUDAH	.196	14	.153	.836	14	.015

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.13 total motivasi belajar sebelum dan sesudah  $>0,05$  maka data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Hasil pengujian uji homogenitas nilai hasil belajar yang diperoleh dari perhitungan dan disajikan dalam tabel 4.16 berikut ini:

Tabel 4.13 hasil test of homogeneity of variances

**Test of Homogeneity of Variances**

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.019	1	26	.891

Berdasarkan tabel 4.13 terdapat nilai signifikan  $0.891 > 0,005$  maka dapat di nyatakan data berdistribusi homogen.

c. Uji hipotesis

Uji hipotesis terdapat kriteria berdasarkan sig sebesar  $<0,05$ , maka Ha diterima dan Ho ditolak dan berdasarkan sig sebesar  $>0,05$ , maka Ho diterima dan Ha ditolak.

1. *Paired samples T test* (kuesioner)

Hasil pengujian total kuesioner yang mana menggunakan *Paired samples*. Berdasarkan analisis, dapat dilihat bahwa sig(2-tailed)  $0,000 < 0,05$  maka dapat di nyatakan maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji paired sample test maka Ho ditolak dan Ha diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan (nyata) antara tingkat motivasi belajar siswa.

2. *Independent Samples Test*

Hasil pengujian hasil belajar yang mana menggunakan *Independent Samples test*. Berdasarkan hasil independent samples test, dengan asumsi varians tidak sama karena levene's test signifikan, terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara rata-rata kedua kelompok yang diuji, dengan nilai signifikansi  $0,002$ .

## B. Pembahasan

Penelitian ini memiliki 3 variabel utama, yaitu variabel bebas berupa penerapan model inquiry based learning dan variabel terikat motivasi dan hasil belajar. Pengaruh inquiry based learning memiliki beberapa keunggulan, diantaranya meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah. Proses penyelidikan yang dilakukan secara mandiri atau kelompok mampu meningkatkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi.

Peneliti mengambil populasi dari kelas XI DKV di SMK Negeri 5 Bungo yang terdiri dari 14 siswa dalam satu kelas. Untuk menentukan sampel, peneliti menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu dengan mengambil seluruh populasi yang ada sebagai sampel penelitian. Pendekatan ini digunakan karena jumlah populasi

---

relatif kecil dan memungkinkan seluruh anggota populasi diikutsertakan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan satu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan khusus, yaitu penerapan model inquiry based learning.

Untuk mengukur motivasi dan hasil belajar siswa, peneliti menggunakan instrumen berupa angket dan soal. Angket dan soal ini divalidasi terlebih dahulu di kelas XI DKV SMK Negeri 1 Bungo karena di sekolah SMK Negeri 5 Bungo XI DKV hanya terdapat satu kelas yang mengikuti mata pelajaran dasar komunikasi visual proses validasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen angket dan soal dapat digunakan secara efektif di kelas yang menjadi objek penelitian. Setelah proses validasi, angket dan soal diuji reliabilitasnya. Angket dan soal yang diberikan kepada siswa kelas XI DKV SMK Negeri 1 Bungo awalnya berisi 40 butir soal dan 35 butir angket, namun setelah dilakukan uji validitas, diperoleh 20 butir soal dan 20 butir soal angket, yang dinyatakan valid. untuk digunakan dalam penelitian.

Setelah angket dan soal di dapatkan 20 butir soal dan 20 butir soal angket valid, peneliti mulai melakukan penelitian, penelitian ini dilakukan selama satu minggu. Pada hari pertama melakukan validitas instrumen tes soal pada kelas XI DKV SMK Negeri 5 Bungo. Hari kedua peneliti menyebarkan tes soal sebelum penelitian yang sudah divalidasi, pada kelas eksperimen, hari ketiga sampai kelima peneliti mengajar di kelas eksperimen, pada proses pembelajaran materi sketsa dan ilustrasi dan prinsipnya peneliti memberikan perlakuan khusus pada kelas eksperimen yaitu dengan menggunakan media pembelajaran slidesgo. Hari keenam peneliti menyebarkan tes soal dan angket sesudah penelitian yang sudah divalidasi, pada kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran berbasis slidesgo terbukti meningkatkan hasil belajar siswa, yang terlihat dari peningkatan signifikan nilai hasil belajar siswa pada nilai tes soal sebelum penelitian sebesar 85,36, dibandingkan nilai hasil belajar siswa sebelum penelitian sebesar 72,14. Hasil ini didukung oleh uji statistik paired sample t-test yang menunjukkan nilai signifikan sebesar  $0,00 < 0,05$ , dengan  $T_{hitung} = 6008$  yang lebih besar dari  $T_{tabel} = 2,160$ . Hal ini berarti hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis BAB IV, maka peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis slidesgo memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar desain komunikasi visual kelas XI DKV SMK Negeri 5 Bungo. Hal ini sesuai dengan memperoleh hasil nilai  $T_{hitung} = 6008$  dan  $T_{tabel} = 2,160$ . Dimana jika  $T_{hitung} > T_{tabel}$ , dan jika probabilitas (signifikan)  $0,00 < 0,05$  ( $\alpha$ ) maka  $H_a$  diterima. Yang dapat disimpulkan hipotesis  $H_a$  yang diterima: ada pengaruh yang signifikan di penggunaan media pembelajaran berbasis slidesgo terhadap hasil belajar pada mata pelajaran dasar desain komunikasi visual kelas XI DKV SMK Negeri 5 Bungo.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Dila Lestari, F. (2022). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sma Daarul Qur'an Cipondoh Tangerang Selama Pandemi Covid-19. *Journal Of Islamic Business Management Studies*, 3(2), 108-116. <https://katadata.co.id/ekarina/berita/5f3bc04617957>
- Gita Lestari, D., Irawati, H., Dahlan JI Ringroad Selatan, A., Banguntapan, K., & Istimewa, D (2020). Literature Riview: Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi Siswa Pada Materi Biologi Melalui Model Pembelajaran Guided Inquiry. BIOMA, 2(2), 51-59. <https://scholar.google.co.id>,
- Gusnaris Wahab, (2021). TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN: Indramayu. CV. Adanu Abimata.
- Sugiyono, (2022). METODE PENELITIAN KUANTITAIF, KUALITATIF, dan R&D: Bandung. Alfabeta.
- Mirdad, J. (2020). Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). *Jurnal sakinah*, 2(1), 14-23.
- Rahman, S. (2022, january). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal pendidikan, sains sosial, dan agama*, 8(1), 386-397.
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13-24.
- Utami, Y. (2023). Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen Penilaian Kinerja Dosen. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 4(2), 21-24.
- Sugiyono, (2021). METODE PENELITIAN KUANTITAIF, KUALITATIF, dan R&D: Bandung. Alfabeta.