
PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL KELAS X DKV SMKN 5 BUNGO

Surya Anugrah¹, Yogi Irdes Putra², Ahmad Ridoh³, Fauziah⁴, Fitri Yanti⁵

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo¹²³⁴⁵

E-mail: yaaayaaa341@gmail.com¹, yogiip28@gmail.com², ridohadriati@gmail.com³,
fauziah.novel@gmail.com⁴, dofina.fy@gmail.com⁵

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual kelas X DKV SMKN 5 Bungo. Latar belakang penelitian adalah rendahnya minat serta capaian hasil belajar siswa yang masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Metode penelitian menggunakan eksperimen one group pretest-posttest dengan sampel 15 siswa melalui teknik sampling jenuh. Instrumen berupa angket untuk minat belajar dan tes soal untuk hasil belajar, dengan analisis uji normalitas, One Sample T-Test, serta Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil penelitian menunjukkan penerapan PBL berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa, ditunjukkan nilai thitung 45,616 lebih besar dari ttabel 2,145 pada signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil belajar meningkat dari rata-rata 54,33 (pretest) menjadi 74 (posttest) dengan selisih 19,67, meskipun ketuntasan klasikal baru mencapai 67%. Dengan demikian, penerapan PBL efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *PBL, Minat Belajar, Hasil Belajar, Desain Komunikasi Visual*

Abstract

This study aims to determine the effect of applying the Problem Based Learning (PBL) model on students' learning interest and achievement in the Basic Visual Communication Design subject for grade X DKV at SMKN 5 Bungo. The background of the research is the low level of learning interest and achievement, which are still below the Learning Objectives Achievement Criteria (KKTP). The research method used was an experiment with a one group pretest-posttest design involving 15 students selected through saturated sampling. The instruments consisted of a questionnaire to measure learning interest and a test to assess learning outcomes, with data analyzed using normality test, One Sample T-Test, and Wilcoxon Signed Rank Test. The findings indicate that the application of PBL has a significant effect on students' learning interest, as shown by the tcount value of 45.616, which is greater than the ttable value of 2.145 at a significance level of $0.000 < 0.05$. Student achievement also improved, with the average score increasing from 54.33 (pretest) to 74 (posttest), a difference of 19.67, although the classical mastery level only reached 67%. Thus, the implementation of PBL is proven effective in enhancing students' learning interest and achievement.

Keywords: *PBL, Learning Interest, Learning Achievement, Visual Communication Design*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran dan pengembangan kemampuan kecerdasan, emosional, dan sosial diri seseorang. Melalui pendidikan, seseorang memperoleh kemampuan untuk berpikir kritis, memahami dunia di sekitarnya, serta berkontribusi secara positif dalam masyarakat. Pendidikan dapat berlangsung dalam berbagai bentuk, termasuk formal (seperti di sekolah atau universitas), nonformal (seperti pelatihan atau kursus), dan informal (seperti pembelajaran dari pengalaman sehari-hari atau lingkungan keluarga).

Kegiatan belajar mengajar dan proses pembelajaran merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam dunia Pendidikan. Kegiatan belajar mengajar adalah proses interaksi atau interaksi antara pendidik dan siswa dalam suatu kelas. Sebagai bagian dari proses belajar mengajar, guru memainkan peran yang sangat penting. Pemahaman dalam mengajar seperti ini memerlukan strategi belajara mengajar yang tepat. Tingkat pengajaran sangat dipengaruhi oleh pemilihan media dan metode yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan minat serta hasil belajar siswa (Nurhayati, 2023).

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya (Mirdad & Pd, 2020). Model pembelajaran merupakan rencana pilihan yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan Pendidikan. Model pembelajaran merupakan suatu strategi dalam Menyusun pengalaman belajar mengajar guna mencapai tujuan Pendidikan secara efektif. Model pembelajaran juga berfungsi untuk struktur dan panduan dalam proses belajar mengajar agar lebih efektif dan terarah.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di SMKN 5 Bungo, lubuk landai, kecamatan tanah sepenggal, kabupaten bungo dengan guru mata Pelajaran. Selama proses pembelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual, masih ditemukan banyak siswa yang kurang fokus, seperti tertidur, berbincang dengan teman sebangku, dan menggunakan handphone saat kegiatan belajar berlangsung. Hal ini terjadi karena guru masih kurang melibatkan partisipasi aktif siswa, sehingga membuat mereka kurang termotivasi untuk belajar dan cenderung tidak memperhatikan penjelasan guru di kelas. Berikut terdapat nilai hasil pembelajaran dasar desain komunikasi visual semester ganjil.

Tabel 1 Nilai Hasil Belajar Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Siswa Kelas X DKV Pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2024/2025

No	Nama Siswa	KKTP	Nilai Semester Ganjil	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	AD	75	80	T	
2.	AA	75	70		TT
3.	A	75	80	T	
4.	A	75	70		TT

5.	DKW	75	70		TT
6.	MFS	75	70		TT
7.	MR	75	70		TT
8.	MR	75	75	T	
9.	MSA	75	78	T	
10.	MIA	75	70		TT
11.	RAR	75	76	T	
12.	RAM	75	76	T	
13.	SS	75	78	T	
14.	ZO	75	76	T	
Siswa Tuntas				8	57%
Siswa Tidak Tuntas				6	43%
Rata-Rata				73,77%	

Berdasarkan pada table diatas menunjukkan bahwa 43% siswa masih mendapatkan nilai dibawah KKTP sebanyak 6 siswa dalam pembelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual, sedangkan siswa dengan nilai diatas KKTP hanya ada 57% atau sebanyak 8 siswa. Hal tersebut menggambarkan bahwa hasil pembelajaran dasar desain komunikasi visual masih ada beberapa siswa yang rendah. Dalam upaya menciptakan proses pembelajaran yang efektif, salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu memilih model pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan uraian dan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka disini peneliti mencoba mengadakan penelitian dengan harapan tujuan pembelajaran dasar desain komunikasi visual dapat tercapai dengan baik sehingga dalam proses pembelajaran siswa yang tidak aktif berubah menjadi aktif dalam belajar serta dapat meningkatkan minat dan hasil belajar. Peneliti mencoba untuk menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam sebuah penelitian kuantitatif dengan judul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X Di SMKN 5 Bungo”**.

PBL (*problem based learning*) adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahannya, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial(Munandar, 2022).

Menurut Yamin. (2020:82) langkah-langkah model PBL (*problem based learning*) yaitu:

Table 2 Sintaks model *Problem Based Learning* (PBL)

Fase	Perilaku Guru
Fase 1: mengarahkan peserta didik kepermasalahannya	Guru menjelaskan tujuan pelajaran, mendeskripsikan keperluan-keperluan logistic penting dan memotivasi peserta didik untuk ikut

	terlibat dalam kegiatan problem solving yang dipilih sendiri.
Fase 2: mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Guru membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas pembelajaran yang berhubungan dengan permasalahannya.
Fase 3: membantu investigasi mandiri dan kelompok	Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang tepat guna, melaksanakan eksperimen dan berusaha menemukan penjelasan dan Solusi.
Fase 4: mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan exhibits	Guru membantu peserta didik dalam mencernakan dan mempersiapkan sebagai laporan, video dan model dan membantu mereka untuk berbagi karya untuk orang lain.
Fase 5: menganalisis dan mengevaluasi proses problem solving	Guru membantu peserta didik untuk merefleksikan investigasinya dan proses-proses yang mereka gunakan

Minat belajar yaitu keinginan yang kuat terhadap pikiran dan perhatiannya untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang pengetahuan ilmiah yang dituntutnya. Dari keterangan di atas, maka dapat dilihat bahwa minat belajar siswa berpengaruh pada hasil belajar siswa, apabila ada minat belajar siswa yang baik, maka siswa tersebut akan lebih termotivasi untuk ingin mempelajari dan mendalami materi pelajaran tersebut (Ndraha et al., 2022).

Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mendapat pengajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar dapat diartikan pula sebagai sebuah cerminan dari usaha belajar. Semakin baik usaha belajar siswa, idealnya semakin baik pula hasil belajar yang akan mereka raih. Karenanya, hasil belajar dapat menjadi salah satu acuan dalam menilai keberhasilan pembelajaran yang dialami siswa (Yandi et al., 2023).

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, pendekatan yang diterapkan adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menggunakan penemuan, yang dilakukan menggunakan prosedur statistik atau cara lain secara kuantitatif (pengukuran) (Tersiana, 2022:13). Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (quasi-experimental), yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dinamakan kelompok eksperimen tanpa ada kelompok pembanding atau kelompok kontrol (Arikunto, 2006)

Desain penelitian yang digunakan adalah one-group pretest-posttest design, yaitu penelitian eksperimen yang hanya ada satu kelompok yang dipilih secara random dan tidak dilakukan tes kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Desain penelitian one

group pretest-posttest design ini digunakan untuk mengukur perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah perlakuan dalam satu kelompok.

Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Minat dan hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X Di SMKN 5 Bungo.

Penelitian ini dilakukan di SMKN 5 Bungo dan waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun Pelajaran 2024/2025.

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019:80). Populasi adalah wilayah atau tempat yang akan diteliti serta yang akan ditarik Kesimpulan nantinya. Populasi pada penelitian ini adalah kelas X DKV di SMKN 5 Bungo semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Berikut adalah tabel populasi penelitian:

Tabel 3. Keadaan seluruh populasi

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	X DKV	15 Siswa
Jumlah Total		15 siswa

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang digunakan untuk penelitian yang nanti Kesimpulan dari penelitian tersebut berlaku untuk populasi (Tersiana, 2022:77). Sampel adalah sebagian dari populasi yang memiliki karakteristik tertentu dan digunakan dalam penelitian.

Adapun penelitian ini menggunakan Teknik sampling yaitu sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik menentukan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2019:85). Berdasarkan data siswa kelas X DKV SMKN 5 Bungo berjumlah 15 siswa, maka dari itu seluruh siswa dijadikan sampel penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Pengujian instrument

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen soal terlebih dahulu diuji cobakan pada siswa Desain Komunikasi Visual diluar sampel penelitian, untuk memperoleh informasi mengenai tingkat validitasnya.

a. Kuesioner

Terdiri dari 40 soal yang diuji cobakan diperoleh 20 soal yang valid dengan membandingkan nilai rpbi dengan rtable, jika rpbi > rtable maka soal dinyatakan valid.

Kemudian duji reabilitasnya, diperoleh $r_{11} = 0,879 > 0,396$ maka tes secara keseluruhan reabel.

b. Pretest

Terdiri dari 40 soal yang diuji cobakan diperoleh 20 soal yang valid dengan membandingkan nilai rpbi dengan r tabel, jika rpbi > r tabel maka soal dinya takan valid. Kemudian diuji reabilitasnya, diperoleh $r_{11} = 0,832 > 0,396$ maka tes secara keseluruhan reabel. Selanjutnya soal tes dilakukan uji taraf kesukaran, diperoleh hasil perhitungan keseluruhan 10 item soal tes yang termasuk dalam kategori mudah, 23 item termasuk dalam kategori sedang dan 7 item termasuk dalam kategori sukar. Kemudian uji daya pembeda, diperoleh hasil perhitungan keseluruhan 5 item soal tes yang termasuk dalam kategori baik sekali, 13 item termasuk dalam kategori baik, 5 item termasuk dalam kategori cukup, 7 item termasuk dalam kategori kurang baik dan 10 item termasuk dalam kategori jelek.

c. Posttest

Terdiri dari 40 soal yang diuji cobakan diperoleh 20 soal yang valid dengan membandingkan nilai rpbi dengan r tabel, jika rpbi > r tabel maka soal dinya takan valid. Kemudian duji reabilitasnya, diperoleh $r_{11} = 0,847 > 0,396$ maka tes secara keseluruhan reabel. Selanjutnya soal tes dilakukan uji taraf kesukaran, diperoleh hasil perhitungan keseluruhan 14 item soal tes yang termasuk dalam kategori mudah, 19 item termasuk dalam kategori sedang dan 7 item termasuk dalam kategori sukar. Kemudian uji daya pembeda, diperoleh hasil perhitungan keseluruhan 3 item soal tes yang termasuk dalam kategori baik sekali, 15 item termasuk dalam kategori baik, 9 item termasuk dalam kategori cukup, 3 item termasuk dalam kategori kurang baik dan 10 item termasuk dalam kategori jelek.

2. *Deskripsi data*

a. Kuesioner

Hasil deskripsi data kuesioner menunjukkan bahwa total terendah yang diperoleh adalah 63 dan total tertinggi yang diperoleh adalah 90. Mean yang diperoleh sebesar 78. Median yang dihasilkan sebesar 79. Total yang sering muncul sebesar 83. Standar deviasi sebesar 66.22.

b. Pretest

Hasil deskripsi data pretest menunjukkan bahwa nilai terendah yang diperoleh adalah 25 dan nilai tertinggi yang diperoleh adalah 75. Mean yang diperoleh sebesar 54.33. Median yang dihasilkan sebesar 65. Total yang sering muncul sebesar 75. Standar deviasi sebesar 22.90.

c. Posttest

Hasil deskripsi data posttest nilai terendah yang diperoleh adalah 60 dan nilai tertinggi yang diperoleh adalah 85. Mean yang diperoleh sebesar 74. Median yang dihasilkan sebesar 75. Total yang sering muncul sebesar 75. Standar deviasi sebesar 68.66.

3. *Uji normalitas*

Uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil sebuah penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dimana data yang baik dan benar adalah data yang memiliki pola berdistribusi normal (Haniah, 2013:3).

Tabel 4 Tabel Uji Normalitas Variabel

Tests of Normality		
	Shapiro-Wilk	
	N	Sig.
minat belajar	15	.843
hasil belajar	15	.001

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji shapiro-wilk dikarenakan jumlah sampel 15 siswa, untuk menguji signifikansi normalitas distribusi pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Apakah nilai signifikan $> 0,05$ maka data berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikan $< 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal. Berdasarkan tabel diatas, Nilai minat belajar 0,843 sig, Maka data tersebut berdistribusi normal karena lebih besar $> 0,05$. Dan nilai hasil belajar 0,001 sig, maka data tersebut tidak berdistribusi normal karena lebih kecil $< 0,05$.

4. Uji homogenitas

Uji homogenitas adalah prosedur uji statistik yang bertujuan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok sampel data diambil dari populasi yang memiliki varians yang sama (Sianturi, 2022)

Tabel 5 Tabel Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances		
Levene Statistic	N	Sig.
39.527	15	.000

Hail perhitungan menunjukkan bahwa, hasil nilai sig $0,000 < 0,05$ maka data tersebut tidak homogen karena kurang dari $< 0,05$.

5. Uji hipotesis

a. One-Samples Test

Tabel 6 Uji One Samples Test

	One-Sample Test						
	Test Value = 0						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
Kuesioner	45.616	14	.000	78.000	74.33	81.67	

Hasil pengujian total kuesioner yang mana menggunakan *one samples test* diketahui nilai t_{hitung} bernilai yaitu sebesar 45.616. t_{hitung} bernilai positif. Nilai t_{hitung} 45.616 dengan $df = N - 1 = 15 - 1 = 14$ sehingga nilai $t_{tabel} = 2,145$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* terhadap minat belajar siswa kelas X DKV SMK N 5 Bungo

b. Wilcoxon Signed Rank Test

Berdasarkan hasil uji normalitas menghasilkan data hasil belajar tidak normal maka dilakukan uji non-parametrik yaitu *Wilcoxon Signed Rank Test*. Uji Peringkat Bertanda

Wilcoxon digunakan untuk menganalisis data. Menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* adalah untuk mengevaluasi apakah dua set data berpasangan berbeda secara statistik pada skala ordinal atau interval. Wilcoxon Signed Rank Test adalah alternatif dari uji paired T test atau uji T paired dalam kasus ketika data tidak memenuhi asumsi normalitas uji T berpasangan atau uji T berpasangan (Paradila et al., 2024).

Tabel 7 Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Test Statistics ^a	
	Posttest - Pretest
Z	-2.680 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.007
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Diperlukan melihat apakah data diterima atau tidak, uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dikarenakan data tidak normal. Untuk menguji signifikansi *Wilcoxon* pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Apakah nilai signifikan $< 0,05$ maka hipotesis diterima, sebaliknya jika nilai signifikan $> 0,05$ maka hipotesis ditolak.

Berdasarkan analisis diatas diketahui nilai sig yaitu sebesar $0,007 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* terhadap hasil belajar siswa kelas X DKV SMK N 5 Bungo.

B. Pembahasan

Setelah mengenali data-data yang diperoleh dan berdasarkan data yang diperoleh dari rata-rata minat belajar sebesar 78. Sedangkan untuk hasil belajar pada pretest dan posttest terdapat ada peningkatan. Untuk pretest rata-rata hasil belajar diperoleh sebesar 54,33, sedangkan untuk posttest rata-rata hasil belajar diperoleh sebesar 74. Berdasarkan peningkatan yang didapatkan dari data hasil belajar siswa maka dapat dilihat bahwa nilai pretest dan posttest meningkat sebesar 19,67. Namun dalam persentase ketuntasan klasikal hanya mencapai 67% masih dibawah standar klasikal 85%.

Kemudian dilihat apakah terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* terhadap minat belajar kelas X DKV SMKN 5 Bungo. Berdasarkan analisis *one samples test* untuk minat belajar diketahui nilai t_{hitung} bernilai negatif yaitu sebesar 45,616. t_{hitung} bernilai positif. Nilai t_{hitung} 45,616 dengan $df = N - 1 = 15 - 1 = 14$ sehingga nilai $t_{tabel} = 2,145$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya terdapat pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap minat belajar siswa kelas X DKV SMK N 5 Bungo.

Hasil uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dikarenakan data tidak normal untuk data hasil belajar. Untuk menguji signifikansi *Wilcoxon* pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Pada data yang diperoleh diketahui nilai sig yaitu sebesar $0,007 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap hasil belajar siswa kelas X DKV SMK N 5 Bungo.

Penelitian ini memberikan penguatan terhadap sejumlah teori pembelajaran yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Melalui PBL, siswa diberi kesempatan untuk lebih mandiri, menantang kemampuan yang dimiliki, serta menjalin kerja sama dengan teman sekelas. Relevansi juga terlihat pada teori Gagne mengenai *conditions of learning*, karena PBL menyediakan kondisi yang mendukung terjadinya pembelajaran bermakna. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa PBL selaras dengan berbagai teori pendidikan yang menitikberatkan pada pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan kolaboratif.

Dapat dilihat dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Widyaningsih (2022) yang dilakukan pada siswa sekolah dasar di Kabupaten Soppeng. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model Problem Based Learning dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan nilai rata-rata minat belajar dari 47,10 (pretest) menjadi 56,25 (posttest), dengan nilai gain sebesar 0,4 yang termasuk dalam kategori sedang. Selain itu, uji statistik menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,05, yang berarti terdapat pengaruh signifikan model PBL terhadap minat belajar siswa.

Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Herry Sumual (2021) dalam jurnal berjudul "*Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Simulasi dan Komunikasi Digital Siswa SMK*". Dalam penelitiannya, Herry menyimpulkan bahwa siswa yang belajar menggunakan model PBL memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis yang menunjukkan nilai thitung sebesar 7,152 lebih besar dari ttabel sebesar 2,127.

Pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Guru dapat lebih aktif merancang pembelajaran berbasis masalah agar siswa lebih terlibat dan termotivasi. Hal ini dapat membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menarik, mendorong keaktifan berpikir, kerja sama, serta peningkatan pemahaman konsep secara mendalam.

Penelitian ini juga memiliki keterbatasan, salah satu keterbatasan adalah ukuran sampel yang relatif kecil dan hanya berasal dari satu sekolah, sehingga generalisasi hasil penelitian masih terbatas. Selain itu, rentang waktu pelaksanaan yang singkat membuat dampak penerapan PBL yang diamati lebih bersifat langsung, belum mampu menunjukkan efek jangka panjang. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran disaat berlangsungnya proses belajar mengajar. Walaupun demikian, temuan penelitian ini tetap memberikan informasi yang bernilai dan dapat dijadikan pijakan bagi penelitian selanjutnya.

Untuk penelitian selanjutnya, penerapan model PBL juga dianjurkan dilakukan dalam jangka waktu yang lebih panjang sehingga peneliti dapat menilai konsistensi perkembangan minat serta hasil belajar siswa secara berkesinambungan, tidak hanya pada periode singkat. Selain itu, penelitian lanjutan dapat diperluas dengan menelaah dampak PBL terhadap dimensi lain dalam pembelajaran, seperti kemampuan berpikir kritis, keterampilan kolaborasi, serta kreativitas siswa. Hal ini penting agar gambaran mengenai kontribusi PBL tidak sebatas pada aspek minat dan hasil belajar, melainkan juga memperlihatkan perannya dalam mengembangkan kompetensi yang lebih kompleks. Dengan demikian, temuan yang diperoleh diharapkan mampu memperkaya literatur pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran

kejuruan, sekaligus memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan strategi pembelajaran di dunia pendidikan secara lebih luas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas X DKV SMKN 5 Bungo. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil uji hipotesis yang membuktikan bahwa siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran ketika menggunakan model ini.

Selanjutnya, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan Problem Based Learning memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Uji hipotesis yang dilakukan menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran ini. Temuan tersebut diperkuat dengan adanya peningkatan kualitas pemahaman dan ketercapaian hasil belajar siswa meskipun belum sepenuhnya mencapai ketuntasan klasikal.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning mampu meningkatkan minat sekaligus hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Komunikasi Visual

DAFTAR PUSTAKA

- Haniah, N. (2013). Uji Normalitas Dengan Metode Liliefors. *Statistika Pendidikan*, 1, 1–17.
<http://statistikapendidikan.com>
- Made Ika Priyanti, N., & Nurhayati. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Youtube Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 4(1), 96–101.
- Mirdad, J., & Pd, M. I. (2020). *Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran)*. 2(1), 14–23.
- Munandar, R. N. R. (2022). PBL Berbantuan Video animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan*, 2002, 233–238.
- Ndraha, I. S., Mendrofa, R. N., & Lase, R. (2022). Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 672–681.
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.92>
- Paradila Paradila, Dwita Frisdinawati, & Putri Milanda Bainamus. (2024). Dampak Sosial dan Ekonomi Pandemi Covid-19 Terhadap Pedagang Buah Di Kecamatan Curup Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Tanaman*, 3(1), 64–76.
<https://doi.org/10.55606/jurrit.v3i1.209>
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yamin, Martinis. 2020. Strategi & Metode Dalam Model Pembelajaran. Jakarta: Referensi (Gp Press Group).