

Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Desain Brief Kelas XI DKV Di SMKN 1 Lamongan

Desty Suntari Adawiyah

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
desty.21014@mhs.unesa.ac.id

Lamijan Hadi Susarno

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
lamijansusarno@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap hasil belajar peserta didik materi Desain *Brief* kelas XI DKV di SMK Negeri 1 Lamongan. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental* dengan menggunakan model *pre-test* dan *post-test nonequivalent control group design*. Karena adanya kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan yang akan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data berupa wawancara, angket, tes, dan observasi. Instrumen penelitian divalidasi untuk mengetahui kelayakan oleh ahli desain pembelajaran dan ahli materi, dan memastikan bahwa instrumen yang dibuat sudah layak digunakan untuk mengambil data pada objek penelitian. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa modul ajar memperoleh persentase kelayakan sebesar 92% dari ahli desain pembelajaran. Hasil dari proyek yang dikerjakan oleh peserta didik menunjukkan pencapaian yang sangat baik dengan rata-rata nilai mencapai 86%. Peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi saat berdiskusi dalam kelompok, dan hasil diskusi tersebut akan dipresentasikan di hadapan kelas. Peserta didik sangat aktif dalam berkomunikasi dengan anggota kelompoknya dan berpartisipasi dalam tanya jawab saat presentasi dilakukan oleh kelompok lain.

Kata Kunci: Pengaruh, Model Pembelajaran, *Problem Based Learning*, Hasil Belajar.

Abstract

This study aims to determine the effect of the application of the Problem Based Learning (PBL) learning model on the learning outcomes of students in the Brief Design material for class XI DKV at SMK Negeri 1 Lamongan. The type of research used is Quasi Experimental using the pre-test and post-test nonequivalent control group design model. Because there is an experimental group that receives treatment that will be compared with the control group that does not receive treatment. In this study, data collection techniques include interviews, questionnaires, tests, and observations. The research instrument was validated to determine its feasibility by learning design experts and material experts, and to ensure that the instrument created was suitable for use in collecting data on the research object. The results of the validation test showed that the teaching module obtained a feasibility percentage of 92% from learning design experts. The results of the projects worked on by students showed very good achievements with an average score of 86%. Students showed high enthusiasm when discussing in groups, and the results of the discussion would be presented in front of the class. Students were very active in communicating with their group members and participating in questions and answers when presentations were made by other groups.

Keywords: *The influence, learning model, Problem Based Learning, learning outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang dirancang secara sistematis dan dilaksanakan secara sadar untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Lingkungan ini bertujuan untuk mendorong peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik dalam aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, pembentukan kepribadian, kecerdasan intelektual,

moralitas, maupun keterampilan yang dibutuhkan untuk kehidupan pribadi dan sosial. Secara lebih luas, pendidikan mencakup seluruh proses pembelajaran yang berlangsung sepanjang hayat, dalam berbagai situasi dan tempat, serta memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan individu. Dalam sistem pendidikan, terdapat dua jenjang utama yaitu pendidikan pada tingkat sekolah dan

pendidikan pada tingkat perguruan tinggi. Dari sudut pandang psikologis, pendidikan dipandang sebagai sarana untuk mengembangkan kepribadian individu. Tanpa adanya perkembangan psikologis dan pembentukan karakter, pendidikan tidak dapat menjalankan peranannya secara efektif. Oleh karena itu, pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha manusia untuk mengembangkan potensi jasmani dan rohani sesuai dengan norma dan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat serta kebudayaan setempat.

Secara umum, kualitas pendidikan di Indonesia masih berada pada tingkat yang relatif rendah apabila dibandingkan dengan negara-negara lain di dunia. Selain itu, persebaran mutu pendidikan di Indonesia belum merata, sehingga menimbulkan ketimpangan akses terhadap layanan pendidikan yang berkualitas. Banyak peserta didik, khususnya yang berada di daerah terpencil atau pedesaan, mengalami keterbatasan dalam memperoleh fasilitas pendidikan yang memadai dan mengikuti kurikulum yang kurang relevan dengan kebutuhan mereka. Kondisi ini berpotensi memperbesar kesenjangan pendidikan antara peserta didik di wilayah perkotaan dan pedesaan. Keberhasilan sistem pendidikan dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain karakteristik peserta didik, kompetensi guru atau tenaga pengajar, kondisi ekonomi, ketersediaan sarana dan prasarana, lingkungan belajar, serta faktor-faktor eksternal lainnya (Kurniawan, 2016). Untuk mengatasi tantangan tersebut, pemerintah Indonesia terus melakukan berbagai upaya perbaikan, salah satunya melalui penyempurnaan kurikulum. Kurikulum dipandang sebagai komponen strategis dalam sistem pendidikan karena memiliki peran sentral dalam menentukan arah, isi, dan capaian dari proses pembelajaran yang diharapkan.

Kurikulum merupakan suatu rancangan yang berfungsi sebagai pedoman dalam pelaksanaan proses pembelajaran di lingkungan pendidikan (Fatmawati & Yusrizal, 2020). Secara historis, istilah "kurikulum" berasal dari dunia olahraga, yang awalnya merujuk pada lintasan yang harus ditempuh oleh seorang pelari dari garis awal hingga garis akhir untuk mencapai kemenangan. Konsep ini kemudian diadopsi dalam dunia pendidikan, di mana kurikulum dimaknai sebagai kumpulan mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh peserta didik sejak awal hingga akhir suatu jenjang pendidikan guna memperoleh sertifikat atau ijazah. Berdasarkan pemahaman tersebut, kurikulum mengandung dua komponen utama, yakni isi materi pelajaran yang harus dikuasai dan pencapaian kualifikasi formal dalam bentuk ijazah. Oleh karena itu, peserta didik dituntut untuk menguasai seluruh mata pelajaran yang disajikan dalam kurikulum. Seiring dengan

perkembangan zaman dan dinamika kebutuhan pendidikan, kurikulum diharapkan mampu beradaptasi secara progresif. Pada tahun 2022, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang dipimpin oleh Nadiem Anwar Makarim, memperkenalkan Kurikulum Merdeka Belajar sebagai inovasi kurikulum yang bersifat lebih fleksibel, berfokus pada penguatan materi esensial serta pengembangan kompetensi peserta didik secara holistik.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan interaksi antara peserta didik dan pendidik dalam konteks tertentu. Proses ini terdiri atas berbagai komponen internal, seperti karakteristik peserta didik dan kompetensi guru, serta faktor eksternal, seperti kondisi lingkungan belajar. Fungsi utama dari pembelajaran adalah memberikan dukungan dan fasilitasi dari pendidik kepada peserta didik agar mereka dapat memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, membentuk karakter, serta meningkatkan sikap dan rasa percaya diri. Dengan demikian, pembelajaran dapat dipandang sebagai pendekatan sistematis yang dirancang untuk membantu peserta didik mencapai hasil belajar secara optimal.

Kualitas proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh tingkat motivasi belajar peserta didik serta kreativitas yang dimiliki oleh pendidik. Perubahan sikap dan peningkatan kemampuan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung dapat dijadikan sebagai indikator dalam menilai tingkat keberhasilan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran yang disusun secara efektif, didukung oleh tersedianya sarana yang memadai serta inovasi dari pendidik, dapat mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar merupakan capaian yang diharapkan dari proses pembelajaran. Menurut Bloomfield dalam Suciati (2004: 3–4), pencapaian hasil belajar yang optimal dapat meningkatkan motivasi internal peserta didik, yang pada gilirannya akan berkontribusi positif terhadap pencapaian hasil belajar berikutnya.

Proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, antara lain peran pendidik, karakteristik peserta didik, metode dan model pembelajaran yang digunakan, media dan sumber belajar, serta tingkat motivasi belajar. Seluruh komponen tersebut memiliki kontribusi yang signifikan terhadap keberhasilan proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar. Pada setiap tahap dalam proses pembelajaran, efektivitas masing-masing elemen akan menentukan sejauh mana peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Salah satu program keahlian yang diajarkan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah

Desain Komunikasi Visual (DKV). Di dalam program ini, terdapat mata pelajaran Dasar-dasar Desain Komunikasi Visual yang menjadi bagian fundamental dari kurikulum. Salah satu materi penting dalam mata pelajaran tersebut adalah Desain *Brief*. Materi ini bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan dalam menerapkan elemen dasar perancangan, memahami proses desain, serta mengelola produksi karya secara mandiri dalam konteks pekerjaan di bidang desain komunikasi visual.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 8 September 2023 tentang kegiatan pembelajaran di kelas XI Desain Komunikasi Visual, SMK Negeri 1 Lamongan terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajaran yaitu; 1) peserta didik menunjukkan kecenderungan merasa jenuh ketika guru menyampaikan materi pembelajaran secara ceramah, yang berdampak pada meningkatnya kebisingan di dalam kelas, 2) ketersediaan alat praktik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran masih belum memadai, 3) pendidik menyampaikan bahwa terdapat hambatan dalam penerapan model pembelajaran yang kurang bervariasi, dan 4) terjadi penurunan dalam capaian hasil peserta didik.

Berdasarkan pada permasalahan pembelajaran yang telah diidentifikasi sebelumnya, terdapat kebutuhan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran agar tercapai hasil yang lebih optimal. Oleh karena itu, pemilihan serta penyesuaian model pembelajaran dengan kompetensi yang ingin dicapai menjadi aspek yang perlu mendapatkan perhatian khusus. Penulis memandang pentingnya upaya dalam mendukung pendidik dan peserta didik untuk melakukan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk memperkaya variasi model pembelajaran sekaligus meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL). Model pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan dukungan kepada guru dalam menyelenggarakan proses pembelajaran yang lebih efektif, sekaligus membantu peserta didik dalam meningkatkan capaian akademiknya. Alasan pemilihan model *Problem Based Learning* didasarkan pada pendekatan yang berpusat pada peserta didik, di mana peserta didik dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini memungkinkan terciptanya suasana belajar yang lebih interaktif dan partisipatif. Selain itu, penerapan model ini juga berpotensi untuk meningkatkan motivasi serta aktivitas belajar peserta didik secara keseluruhan.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dipilih sebagai pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini karena dinilai mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar. *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang dirancang untuk mendukung pendidik dalam mengembangkan keterampilan berpikir analitis dan kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik melalui eksplorasi materi secara mendalam (Delisle, 2004).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yunin Nurun Nafiah dan Wardan Suyanto menunjukkan bahwa efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* pada peserta didik dapat dievaluasi melalui pelaksanaan tes pada akhir proses pembelajaran. Tes ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan. Penerapan model *Problem Based Learning* telah terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penguatan kemampuan berpikir kritis yang dikembangkan selama proses pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) didasarkan pada sejumlah teori belajar yang menjadi landasan filosofis dan konseptualnya, antara lain teori belajar Jean Piaget beserta pendekatannya, teori belajar David Ausubel, teori belajar Lev Vygotsky, serta teori pembelajaran penemuan dari Jerome Bruner. Melalui pendekatan ini, peserta didik berperan aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri dengan berinteraksi secara langsung dengan lingkungan belajar. Proses pembelajaran tersebut melibatkan mekanisme kognitif berupa asimilasi dan akomodasi, yang berkontribusi pada perkembangan pengetahuan dan pemahaman peserta didik secara menyeluruh.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka perlu diadakan penelitian terkait “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi Desain *Brief* Kelas XI DKV Di SMKN 1 Lamongan”.

METODE

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian *Quasi Eksperimental*. Menurut Borg & Gall (1983), penelitian eksperimen merupakan jenis penelitian yang paling dapat diandalkan keilmiahannya (paling valid), karena dilakukan dengan pengendalian yang ketat terhadap variabel-variabel pengganggu di luar variabel yang diuji. Metode eksperimen adalah pendekatan penelitian kuantitatif yang paling komprehensif, karena memenuhi semua persyaratan untuk menguji hubungan sebab-akibat (Sukmadinata, 2017: 95).

Penelitian eksperimen merupakan penelitian kausal yang bertujuan membuktikan hubungan sebab-akibat melalui perbandingan antara kelompok yang mendapatkan perlakuan (*treatment*) dan kelompok yang tidak mendapat perlakuan. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*.

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti, penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian *Quasi Eksperimental* dengan menggunakan desain *pretest-posttest nonequivalent control group design*. Desain ini dipilih karena terdapat kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan, yang kemudian dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan tersebut. Dalam penelitian ini peneliti telah melakukan observasi dan studi pendahuluan yang berlokasi di SMK Negeri 1 Lamongan beralamat Jl. Jendral Sudirman No. 84 Lamongan.

1. Persiapan Penelitian

a) Melaksanakan Studi Pendahuluan

Tahap awal yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan studi pendahuluan dengan tujuan mengumpulkan informasi terkait kondisi sekolah tempat penelitian dilaksanakan. Informasi yang dikumpulkan meliputi kurikulum yang diterapkan dalam proses pembelajaran, kondisi lingkungan sekolah, karakteristik peserta didik, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, serta permasalahan atau kendala yang muncul selama proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Lamongan.

b) Menyusun dan Memvalidasi Instrumen Penelitian

Peneliti menyusun instrumen penelitian yang diperlukan yaitu observasi untuk melakukan pengamatan atau observasi terkait dengan keterlaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. Lembar observasi ini ditujukan untuk mengamati guru dan peserta didik pada kegiatan pembelajaran. Sedangkan, instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini, instrumen penelitian harus melalui proses validasi untuk memastikan bahwa instrumen yang

dikembangkan sudah layak dan memadai digunakan dalam pengumpulan data pada objek penelitian secara optimal.

1. Validasi Instrumen RPP

Validasi instrumen RPP dilakukan oleh ahli desain pembelajaran bertujuan untuk menguji kesesuaian antara materi pembelajaran dengan model pembelajaran yang diterapkan, khususnya model *Problem Based Learning*. Melalui proses validasi ini, kelayakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan dapat ditentukan. Hasil validasi instrumen menyatakan bahwa instrumen valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

2. Validasi Instrumen Tes Hasil Belajar

Validasi tes hasil belajar dilakukan melalui evaluasi butir soal yang akan dipergunakan dalam tes tersebut. Penilaian terhadap setiap indikator menunjukkan bahwa tes yang disusun memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam penelitian. Hasil validasi instrumen menyatakan bahwa instrumen valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

3. Validasi Instrumen Lembar Observasi

Validasi instrumen lembar observasi dinilai dengan menyesuaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan RPP. Hasil validasi instrumen menyatakan bahwa instrumen valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

4. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan dengan menilai materi yang akan disajikan. Validasi ahli materi melibatkan guru pengampu mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual. Hasil penilaian pada setiap indikator tersebut menunjukkan bahwa materi layak digunakan pada penelitian karena materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik pada pelajaran Dasar-dasar Desain

Komunikasi Visual. Hasil validasi instrumen menyatakan bahwa instrumen valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

c) Membuat Surat Izin Penelitian

Peneliti membuat surat izin penelitian yang digunakan sebagai syarat melakukan penelitian di SMKN 1 Lamongan. Setelah mendapatkan surat izin penelitian, selanjutnya surat tersebut diberikan kepada pihak sekolah yang nantinya akan diproses untuk mendapatkan surat balasan izin melakukan penelitian di SMKN 1 Lamongan.

2. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan oleh peneliti sebanyak 3 kali pertemuan. Dalam setiap pertemuan, kegiatan penelitian atau pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang sudah disiapkan oleh peneliti. Penelitian mengenai pengaruh model *problem based learning* terhadap hasil belajar dilaksanakan di kelas XI DKV 2 sebagai kelas eksperimen.

Variabel penelitian adalah karakteristik, nilai, atau ciri dari objek, individu, maupun aktivitas yang memiliki variasi antar satu dengan yang lain, yang telah ditentukan oleh peneliti sebagai fokus pengamatan dan analisis. Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat dirumuskan penelitian akan menggunakan dua macam variabel, yaitu:

- 1) Variabel Bebas, adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel bebas yaitu Model Pembelajaran *Problem Based Learning*.
- 2) Variabel Terikat, adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini, variabel terikat yaitu Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Dasar-dasar desain komunikasi visual Materi Desain *Brief* Pada Peserta didik Kelas XI Di SMK Negeri 1 Lamongan

Dalam pelaksanaan sebuah penelitian, instrumen penelitian berperan sebagai alat utama untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Instrumen ini digunakan untuk mengukur variabel-variabel yang menjadi fokus penelitian. Oleh karena itu, banyaknya

instrumen yang digunakan disesuaikan dengan jumlah variabel yang diteliti (Sugiyono, 2013: 92). Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen non tes dan instrumen tes.

1. Instrumen Wawancara, adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui proses tanya jawab secara langsung antara peneliti dan responden.
2. Instrumen Angket, digunakan untuk mengukur tingkat motivasi, kepuasan, dan respons peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Dengan menggunakan angket, peneliti dapat memperoleh gambaran secara sistematis mengenai pandangan peserta didik terhadap proses pembelajaran.
3. Instrumen Tes, merupakan alat yang digunakan untuk mengukur kemampuan, pengetahuan, keterampilan, atau prestasi peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.
4. Instrumen Observasi, adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati secara langsung perilaku, aktivitas, atau kejadian yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.
5. Dokumentasi, berarti mengumpulkan bukti-bukti secara tertulis. Teknik ini digunakan untuk melakukan pendekatan analisis isi pada penelitian.

Analisis uji coba instrumen dilakukan untuk mengetahui tingkat keandalan dan validitas alat pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian. Uji coba ini penting agar instrumen yang dipakai dapat menghasilkan data yang valid dan reliabel, sehingga kesimpulan penelitian menjadi lebih akurat dan dapat dipercaya. Dalam tahap ini, instrumen yang telah disusun, seperti angket, tes, wawancara, dan observasi, diuji coba terlebih dahulu. Data yang diperoleh dari uji coba kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik yang sesuai.

1. Uji Validitas, dilakukan melalui uji coba soal pada kelas XI DKV 3 di SMKN 1 Lamongan. Hasil dari uji coba soal ini untuk mengetahui tingkat kevalidan atau kelayakan instrumen penelitian. Uji validitas pada penelitian ini dilakukan satu kali dengan soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal dengan jumlah responden

sebanyak 33 peserta didik. Dari tabel dengan jumlah 20 butir soal yang telah diuji cobakan mendapatkan hasil yang valid.

2. Uji Reliabilitas, setelah melakukan uji validitas, langkah selanjutnya adalah menghitung uji reliabilitas. Uji reliabilitas digunakan untuk menunjukkan tingkat keakuratan dari indikator. Suatu penelitian yang baik selain harus valid juga harus reliabel agar memiliki nilai ketepatan digunakan untuk menunjukkan tingkat keakuratan dari indikator. Suatu penelitian yang baik selain harus valid juga harus reliabel agar memiliki nilai ketepatan.
3. Uji Normalitas, dapat disimpulkan bahwa chi kuadrat tabel lebih besar nilainya daripada chi kuadrat hitung, maka distribusi nilai statistika dinyatakan terdistribusi normal.
4. Uji Homogenitas, dilakukan untuk mengetahui kesamaan atau ketidaksamaan variansi sampel yang telah diambil dari populasi yang sama. Untuk mengetahui homogenitas data pada penelitian ini, peneliti menggunakan rumus uji F untuk menghitungnya dengan taraf signifikansi 5% dalam mengambil kesimpulan.
5. Uji T, bertujuan untuk mengetahui benar atau tidaknya suatu hipotesis penelitian. Hal tersebut dapat diketahui dari dua kelompok yang terkait dengan beberapa pendekatan. Ghazali (2017 : 56) mengatakan bahwa uji-t menunjukkan seberapa jauh pengaruh suatu variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengimplementasikan suatu model pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan pada model ASSURE dengan detail sebagai berikut:

1. *Analyze Learner Characteristic* (Analisis karakteristik peserta didik)

Pada tahap ini guru harus mengetahui karakteristik umum, kemampuan awal, dan gaya belajar. Berdasarkan hasil wawancara, karakteristik peserta didik kelas XI SMKN 1 Lamongan dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- a. Karakteristik umum peserta didik : Sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget (1971) peserta didik kelas XI yang

mayoritas berusia 16-17 tahun berada pada tahap operasional formal.

- b. Kemampuan awal: peserta didik memahami konsep dasar desain *brief* serta memahami elemen dasar seperti garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, dan prinsip-prinsip seperti keseimbangan, kontras, ritme, penekanan, dan kesatuan.
 - c. Gaya belajar: peserta didik cenderung memiliki dominasi pada gaya belajar kinestetik dan visual.
2. *State Performance Objectives* (Menetapkan tujuan pembelajaran)
Langkah selanjutnya adalah menetapkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tujuan pembelajaran tersebut meliputi:
 - a) Peserta didik (A) dapat mendefinisikan (C1) konsep dasar desain *brief* (C) dengan menggunakan bahasanya sendiri (D).
 - b) Peserta didik (A) dapat mengklasifikasikan (C3) contoh *branding* logo (C) dengan 6 elemen yang perlu diperhatikan dalam desain *brief* (D).
 - c) Peserta didik (A) dapat menganalisis (C4) permasalahan (C) yang berdasarkan dengan desain *brief* (D).
 3. *Select Methods, Media, and Materials* (Memilih metode, media dan bahan ajar)

Ketiga komponen ini berperan sangat penting untuk digunakan dalam membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, yaitu:

- a. Memilih metode pembelajaran, dalam penelitian ini, metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah.
 - b. Memilih media pembelajaran dalam penelitian ini adalah media PPT.
 - c. Memilih bahan ajar, bahan ajar pada penelitian ini meliputi materi pembelajaran, modul ajar, dan tugas untuk peserta didik.
4. *Utilize Materials* (Pemanfaatan bahan ajar)
Langkah selanjutnya adalah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media dan bahan ajar yang telah dipilih. Kondisi kelas pada penelitian ini peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok. Kemudian selanjutnya guru menyiapkan media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran yaitu media *Powerpoint*. Media *Powerpoint* ditampilkan di depan kelas. Bahan ajar yang disiapkan antara lain

materi pembelajaran, modul ajar, dan tugas yang akan dikerjakan oleh peserta didik.

- a. Materi Pembelajaran:
- b. Modul Ajar
- c. Tugas yang akan dikerjakan: laporan hasil diskusi kelompok.

5. *Requires Learner Participation* (Melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran)

Proses pembelajaran akan berlangsung efektif, efisien, dan memiliki daya tarik ketika peserta didik ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

6. *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan revisi)

Dalam pembelajaran ini, guru mengevaluasi hasil belajar peserta didik dan pelaksanaan pembelajaran. Penilaian hasil belajar dilakukan secara individual dengan skor yang didapatkan dari partisipasi serta kontribusi individu dalam kelompok.

Dalam penelitian ini, instrumen evaluasi yang dikembangkan meliputi:

1. Observasi, dilakukan untuk mengamati kegiatan pembelajaran peserta didik dan guru secara langsung pada saat pembelajaran. Pelaksanaan observasi terhadap penerapan model *problem based learning* pada kelas eksperimen menunjukkan hasil bahwa selama proses pembelajaran berlangsung berjalan sesuai dengan sintaks pembelajaran yang diterapkan.
2. Tes, digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi Desain *Brief*, baik sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning*.
3. Tes kinerja, digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam melakukan beberapa aspek keterampilan yang merupakan hasil dari proses belajar. Aspek belajar yang dapat diukur pada penelitian ini adalah kemampuan dalam mengidentifikasi masalah serta solusi terhadap permasalahan tersebut.

Pembahasan

Seluruh hasil dari penelitian adalah untuk menjawab rumusan masalah penelitian yaitu bagaimana keterlaksanaan dan bagaimana pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi desain *brief*. Penelitian ini menggunakan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Pada kelas

eksperimen terdapat perlakuan model pembelajaran *Problem Based Learning*, sedangkan pada kelas kontrol sebagai kelas pembandingan yang menggunakan model pembelajaran sesuai dengan modul sekolah. Sebelum melakukan penelitian ke sekolah tersebut, hal yang harus dilakukan yaitu melakukan validasi kepada para ahli terlebih dahulu. Validasi yang dimaksud meliputi validasi modul ajar dan soal tes yang dilakukan kepada ahli desain pembelajaran yaitu dosen Teknologi Pendidikan serta validasi materi yang dilakukan kepada ahli materi yaitu guru mata pelajaran dasa-dasar desain komunikasi visual kelas XI SMKN 1 Lamongan. Hasil dari validasi tersebut menunjukkan bahwa instrumen modul ajar, soal tes, dan materi dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan penelitian.

Tahap pelaksanaan penelitian diawali dengan pembagian kelas yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian. Penentuan subjek penelitian dipilih melalui karakteristik peserta didik. Dari penentuan tersebut menghasilkan bahwa kelas XI DKV 2 menjadi kelas eksperimen, sedangkan kelas XI DKV 1 menjadi kelas kontrol. Pada waktu proses pembelajaran, peserta didik dari kedua kelas akan diberikan *pre-test* pada awal pembelajaran dan diberikan *post-test* pada akhir pembelajaran.

Dari hasil penelitian ini, didapatkan bahwa pelaksanaan pembelajaran *Problem Based Learning* mengacu pada tiga faktor. Faktor pertama yang mendukung keberhasilan pembelajaran *Problem Based Learning* terdapat pada kelompok belajar. Kelompok belajar tersebut terdiri dari kelompok kecil. Dalam pembelajaran, peserta didik dibagi ke dalam enam kelompok sesuai dengan jumlah peserta didik yang ada di dalam kelas yaitu 30 orang. Dengan jumlah kelompok kecil yang beranggotakan lima orang dapat membuat diskusi menjadi lebih efektif, interaktif, dan mendalam dalam bertukar pikiran. Dalam kelompok kecil, setiap anggota memiliki banyak kesempatan untuk berbicara, bertanya, menyampaikan pendapat, serta menghargai perbedaan pendapat. Selain itu, menerima beragam perspektif dari beberapa teman sekelompok dapat memperkaya pemahaman mereka terhadap suatu topik yang memungkinkan mereka melihat masalah dari berbagai sudut pandang.

Partisipasi pada setiap anggota kelompok lebih terasa karena setiap kontribusi peserta didik lebih terlihat. Guru berperan sebagai fasilitator dengan memantau jalannya diskusi, memberikan umpan balik, dan diskusi dalam kelompok kecil lebih efektif dibandingkan dengan kelompok besar. Cara pembentukan kelompok dilakukan dengan cara acak untuk menghindari kecenderungan peserta didik yang dapat memilih temannya sendiri sehingga mendorong peserta didik untuk beradaptasi dengan

berbagai tipe teman. Namun, pembagian kelompok secara acak memiliki kekurangan yaitu potensi terbentuknya kelompok yang tidak seimbang pada kemampuan akademiknya.

Faktor kedua yang mendukung keberhasilan pembelajaran *Problem Based Learning* terdapat pada waktu pembelajaran. Pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* membutuhkan waktu yang lama karena melibatkan proses investigasi yang mendalam. Peserta didik memerlukan waktu untuk benar-benar memahami masalah, menganalisis masalah, dan mengidentifikasi masalah. Selain itu, proses diskusi dan pencarian solusi secara kelompok tidak dapat dilakukan secara terburu-buru. Pada penelitian ini, waktu yang dibutuhkan adalah tiga pertemuan, pertemuan pertama pengenalan masalah dan diskusi awal, selanjutnya pertemuan kedua penelusuran informasi dan analisis masalah, dan terakhir pertemuan ketiga presentasi hasil solusi dan refleksi.

Faktor ketiga yang mendukung keberhasilan pembelajaran *Problem Based Learning* terdapat pada penggunaan sumber belajar. Dalam pembelajaran *Problem Based Learning*, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi peserta didik dituntut untuk aktif mencari, mengolah, dan menyimpulkan informasi sendiri. Pada penelitian ini sumber belajar diperoleh dari teman sejawat. Sumber belajar dari teman sejawat merujuk pada informasi, ide, pengetahuan, dan pengalaman yang diperoleh dari peserta didik dari interaksi dan kolaborasi dengan teman satu kelompok belajarnya. Penjelasan dari teman sering kali lebih mudah dimengerti karena menggunakan bahasa sehari-hari sehingga anggota kelompok yang belum paham dengan permasalahan yang ada akan bertanya pada teman yang lebih memahaminya. Setiap anggota kelompok bertugas untuk mencari informasi tertentu, kemudian saling berbagi hasilnya. Selain itu, anggota kelompok yang lain dapat memberikan masukan terhadap solusi atau pendapat yang diajukan.

Setelah diketahui kedua kelas tersebut berawal dari kondisi awal yang sama belum mendapatkan materi pembelajaran, kemudian kedua kelas tersebut diberikan materi pembelajaran yang sama dengan model pembelajaran yang berbeda. Setelah pemberian materi pembelajaran dilaksanakan, kedua kelas tersebut diberikan *post-tes*. Dari hasil *post-tes* kedua kelas, menunjukkan adanya hasil yang berbeda antara kedua kelas menunjukkan hasil yang berbeda. Data *post-tes* pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* memperoleh jumlah skor 2485 dengan jumlah rata-rata 83,10, sedangkan untuk data *post-tes* kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Direct Learning* memperoleh jumlah

skor 2110 dengan jumlah rata-rata 70,51. Hasil nilai ini menunjukkan adanya temuan penelitian bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik yang signifikan antara kedua kelas, dimana rata-rata nilai hasil belajar kelas eksperimen sebesar 2485 lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai hasil belajar kelas kontrol sebesar 2110.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* pada materi Desain Brief berpengaruh terhadap hasil belajar. Sesuai dengan penelitian Atikah (2023) yang menyatakan bahwa dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada pembelajaran terlihat keseriusan peserta didik dalam menyelesaikan masalah serta antusias peserta didik dalam berpresentasi di depan kelas terkait hasil diskusinya saat diskusi kelompok. Dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dilaksanakan sesuai dengan sintaks pembelajaran sehingga hasil belajar meningkat..

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Keterlaksanaan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada materi desain *brief*.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* dilaksanakan dengan baik melalui tahapan-tahapan model *Problem Based Learning* (orientasi terhadap masalah, organisasi untuk belajar, investigasi mandiri dan kelompok, pengembangan dan presentasi solusi, dan analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah) sesuai dengan sintaks pembelajaran yang telah dirancang. Hal ini terlihat dari partisipasi aktif peserta didik dalam mengidentifikasi masalah, mencari informasi, berkolaborasi dalam kelompok, serta mempresentasikan solusi dari masalah. Aspek pengelolaan waktu dan sumber belajar juga mendukung kelancaran proses pembelajaran *Problem Based Learning*.

2. Pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar.

Penerapan model *Problem Based Learning* berpengaruh signifikan dan positif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi desain *brief*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa variabel model *Problem Based Learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang signifikan antara kedua kelas, dimana rata-rata nilai hasil belajar kelas eksperimen sebesar 2485 lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai hasil belajar kelas kontrol sebesar 2110.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian mengenai keterlaksanaan dan pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi desain *brief*, berikut adalah beberapa saran yang dapat diajukan antara lain:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk memperhatikan faktor-faktor keberhasilan seperti pembagian kelompok belajar kecil yang beranggotakan lima orang untuk kegiatan diskusi yang lebih efektif, waktu pelaksanaan pembelajaran PBL dilakukan minimal tiga kali pertemuan, serta sumber belajar peserta didik dapat diperoleh dari teman sejawat dalam penerapan model *Problem Based Learning*.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik sebaiknya lebih meningkatkan efektivitas kolaborasi dalam kelompok, terutama dalam hal pembagian tugas, diskusi, dan pemecahan masalah bersama. Keterampilan komunikasi dan negosiasi menjadi kunci dalam menghasilkan desain *brief* yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Andre ayub ense, A. ayub ense, Kewas, J. C., & Ratag, L. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Sistem Instalasi Refrigerasi Peserta didik Kelas Xi. *GEARBOX: Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 2(2), 1–6. <https://doi.org/10.53682/gj.v2i2.1303>
- Anonim. (2010). Pembelajaran Kooperatif. *Sugiyanto*, 37, 9–49. [http://eprints.uny.ac.id/7734/3/bab 2 - 08108241038.pdf](http://eprints.uny.ac.id/7734/3/bab%20-%2008108241038.pdf)
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- Bagus, I. G., Agung, W., & Psi, S. (2020). *Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Sebagai Rujukan dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. 1–12.
- Deepak, K. K. (1994). Problem based learning. *The Indian Journal of Pediatrics*, 61(2), 127–137. <https://doi.org/10.1007/BF02843601>
- Elvadola, C., Lestari, Y. D., & Kurniasih, T. I. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 31–38. <https://doi.org/10.52217/pedagogia.v4i1.732>
- Kojongian, S., Mewengkang, A., & Takaredase, A. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Simulasi Digital Peserta didik Smk. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(6), 597–601. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i6.3207>
- Muslim, A. (2023). Landasan Filsafat Idealisme dan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *JETISH: Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health*, 1(1), 34–40. <https://doi.org/10.57235/jetish.v1i1.35>
- Putri, I. S., Juliani, R., & Lestari, I. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Dan Aktivitas Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(2), 94.
- Setia, R. A. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Kearsipan. *Perpustakaan.Upi.Edu*, 46–70.
- Sulaiman. (2014). MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING (Suatu Analisis Psikologis Dalam Pembelajaran). *Visipena Journal*, 5(2), 25–35. <https://doi.org/10.46244/visipena.v5i2.258>
- Susilana, Asep Herry, H. R. (2018). Konsep Dasar Kurikulum Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Luar Biasa UPI*, 1–16. [http://repository.radenfatah.ac.id/4116/1/lengkap A5.pdf](http://repository.radenfatah.ac.id/4116/1/lengkap%20A5.pdf)