PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN *PREZI* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR KEJURUAN SMK NEGERI 1 MEDAN T.A 2025/2026

Joselin Panjaitan[1], Sri Mutmainnah[2]
Pendidikan Administrasi Perkantoran, FEB, Universitas Negeri Medan
[1]joselinpanjaitan19@gmail.com, [2]mutmainnah.sri@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Prezi media on students' learning outcomes in the Basic Vocational subject, particularly on the Homepage Usage Procedures material, for Grade X MPLB students at SMK Negeri 1 Medan in the 2025/2026 academic year. This research employed a quasi-experimental method using a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of two classes: Grade X MPLB 3 as the experimental class (N = 36) and Grade X MPLB 2 as the control class (N = 36). Data analysis techniques included the Shapiro-Wilk normality test, homogeneity test, and Independent Sample T-Test. The results indicated a significant improvement in students' learning outcomes in the experimental class. The mean pre-test score of the experimental class increased from 51.53 to 82.22 in the post-test. Meanwhile, the control class also showed improvement, with the mean pre-test score increasing from 46.11 to 68.33 in the post-test. The Independent Sample T-Test yielded a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000 < 0.05, demonstrating that the implementation of PBL assisted by Prezi was significantly more effective than the use of PBL without Prezi media on students' learning outcomes.

Keywords: Problem Based Learning Model, Prezi Media, Learning Outcomes

ABSTRAK

Abstrak ini bertujuan untuk mendeteksi pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Prezi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan materi Prosedur Penggunaan HomePage di kelas X MPLB SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2025/2026. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (quasi-experimental) dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas X MPLB 3 sebagai kelas eksperimen (N = 36) dan kelas X MPLB 2 sebagai kelas kontrol (N = 36). Teknik analisis data menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas Levene, dan uji hipotesis Independent Sample T-Test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada

kelas eksperimen. Nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen sebesar 51,53 meningkat menjadi 82,22 pada post-test. Sementara itu, nilai rata-rata pre-test kelas kontrol sebesar 46,11 meningkat menjadi 68,33 pada post-test. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 yang menunjukkan terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Prezi terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Problem Based Learning*, *Prezi*, Hasil Belaja

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah bagian tak terpisahkan dari kehidupan, karena melalui pendidikan seseorang dapat menentukan masa depan dan arah hidupnya. Meski tidak semua orang berpendapat demikian, pendidikan tetap menjadi kebutuhan mendasar bagi manusia. Bakat dan keterampilan seseorang akan terbentuk dan berkembang melalui proses pendidikan, yang juga menjadi ukuran kualitas diri seseorang. Oleh karena itu, pendidikan diharapkan mampu menumbuhkan pengetahuan, akhlak, perilaku, karakter, serta keterampilan yang dapat diaplikasikan baik dalam kehidupan bermasyarakat maupun dalam dunia kerja (Mutaqin *et al*., 2020:134)

Pendidikan kejuruan memegang peranan fundanmental dalam menyiapkan generasi muda yang siap menghadapi dunia kerja dengan bekal kompetensi yang relevan (Wahyuni dan Mardizal, 2025:10366). Sekolah menengah kejuaruan (SMK) sebagai tulang punggung pendidikan vokasi, memiliki tanggung jawab besar untuk mencetak lulusan yang tidak hanya menguasai teori, tetapi juga terampil secara praktik dan memiliki *soft skills*. Kompetensi inilah yang menjadi kunci keberhasilan lulusan dalam bersaing di pasar kerja yang semakin kompetitif. Pendidikan kejuruan melalui SMK terbukti berkontribusi signifikan dalam meningkatkan keterampilan teknis (*hard skills*) dan non teknis (*soft skills*) yang dibutuhkan oleh dunia kerja (Yaasmiin dan Durinta Puspasari, 2025:581).

Oleh karena itu, capaian hasil belajar siswa SMK menjadi tolok ukur utama keberhasilan penyelenggaraan pendidikan dalam mencapai tujuan tersebut. Dalam kurikulum merdeka

pada jurusan MPLB, salah satu Capaian Pembelajaran (CP) yang penting adalah kemampuan siswa dalam mengelola informasi digital, khususnya mengenai Prosedur Penggunaan *HomePage*. Penguasaan materi ini mengharuskan siswa memahami alur navigasi, struktur halaman utama, serta efisiensi dalam mengakses informasi pada platform digital kantor. Idealnya, siswa diharapkan mampu mempraktikkan prosedur akses *homepage* dengan akurat untuk mendukung efektivitas kerja administrasi digital. Harapannya, hasil belajar siswa pada mata pelajaran ini seharusnya mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) .

Namun, realitas di SMK Negeri 1 Medan menunjukkan adanya kesenjangan antara target kompetensi tersebut dengan hasil belajar siswa. Berdasarkan observasi awal pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan, khususnya pada materi Prosedur Penggunaan *HomePage*, ditemukan bahwa pemahaman siswa masih rendah. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami hierarki navigasi dan alur prosedural yang bersifat teknis. Ditemukan bahwa rata-rata nilai siswa secara umum masih tertahan di angka 65,00, yang berarti masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75,00. Secara akumulatif, dari total 142 siswa, terdapat 45 siswa (31,69%) yang belum mencapai standar ketuntasan. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara nilai aktual siswa dan target pencapaian yang diharapkan.

Secara spesifik, jika ditinjau dari data rencana kelas sampel penelitian, terdapat kontras yang cukup terlihat. Pada kelas X MPLB 2 yang memiliki 36 siswa, tingkat ketidaktuntasan mencapai 25,00% (9 siswa). Sementara itu, pada kelas X MPLB 3 yang memiliki 36 siswa, angka ketidaktuntasan jauh lebih tinggi yaitu sebesar 38,89% (14 siswa). Tingginya angka ketidaktuntasan ini mengonfirmasi bahwa pemahaman siswa terhadap materi Prosedur Penggunaan *Home Page* masih sangat rapuh. Rendahnya hasil belajar ini diduga kuat karena proses pembelajaran yang belum melibatkan analisis masalah nyata secara mendalam, sehingga daya serap siswa terhadap materi teknis menjadi tidak maksimal. Rendahnya keterlibatan siswa dalam proses analisis masalah nyata menjadi salah

satu penyebab utama kurang maksimalnya daya serap siswa terhadap materi.

Temuan kuantitatif ini diperkuat dengan haril observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan, Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 1 Medan, model *Problem Based Learning* (PBL) sebenarnya telah mulai diterapkan. Namun, data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi Prosedur Penggunaan *HomePage* masih belum mencapai kriteria ketuntasan. Masalah utama terletak pada media penyajian masalah. Selama ini, masalah dalam fase orientasi disajikan melalui media statis (papan tulis atau teks diam). Hal ini menyebabkan siswa cenderung merasa jenuh dan mengalami kesulitan dalam memvisualisasikan materi yang bersifat digital dan prosedural, seperti penggunaan *Home Page* perusahaan yang dinamis. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan membayangkan interaksi nyata saat menggunakan *homepage* diperangkat digital. Kondisi ini secara langsung berkontribusi pada rendahnya hasil belajar dan keterampilan pemecahan masalah siswa.

Pendidikan merupakan sebuah interaksi edukatif yang menuntut adanya fasiltas Kegiatan Belajar Mengajar yang optimal, di mana guru harus mampu mengimplementasikan model pembelajaran yang mendorong aktifitas dan keterlibatan siswa secara maksimal. Pendidikan merupakan bentuk interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran, yaitu antara guru dan siswa guna meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa. Proses belajar memang tidak semudah yang dibayangkan, karena apabila siswa belajar yang tidak selaras dengan potensinya, siswa akan menjadi pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Mengetahu hal ini, sekolah menjadi lembaga pendidikan yang mempunyai peranan krusial untuk memfasilitsi Kegiatan Belajat Mengajar. Tujuannya yaitu untuk menekankan pengetahuan siswa dan mengembangkan keterampialan sosial sehingga siswa mampu mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru (Walewangko *et al*., 2024:255)

Cara yang guru dapat lakukan untuk mengasah pengetahuan dan pengalaman siswa yaitu dengan

memanfaatkan alternatif model pembelajaran yang disesuaikan dengan siswa. Hal tersebut dikarenakan guru yang menguasai model pembelajaran yang tepat akan mampu menyampaikan konsep materi pembelajan dengan baik. Guru dapat menciptakan strategi belajar yang mengkaitkan antara materi dan kehidupan bermasyarakat (Riyanawati *et al*., 2025:246)

Melihat adanya kesenjangan hasil belajar dan akar masalah tersebut, penelitian ini menawarkan solusi inovatif berupa implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan Media *Prezi*. PBL dipilih karena model ini berfokus pada pemecahan masalah nyata, di mana siswa akan ditantang untuk menyelesaikan kasus-kasus hambatan navigasi pada *homepage*, sehingga meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah mereka. Penggunaan media *Prezi* menjadi pendukung krusial karena karakteristik visualnya yang memiliki fitur *Zooming User Interface* (ZUI) dan navigasi non-linier. Dengan *Prezi*, guru dapat memvisualisasikan struktur *homepage* dan alur prosedurnya secara interaktif, memungkinkan siswa melihat hubungan antar-menu melalui efek perbesaran (*zooming*) yang dinamis. Model pembelajaran ini memantik siswa agar aktif saat belajar. Saat siswa berhasil menyelesaikan masalah yang sulit, mereka akan merasa prestasi dan semangat belajar meningkat. Perkembangan keterampilan sosial dan kolaborasi dari *Problem Based Learning* tidak hannya bertujuan pada keterampilan daya pikir siswa, namun juga melibatkan bagian sosial dan kolaboratif. Pada kebanyakan pelaksanaan PBL, siswa berkolaborasi dalam kelompok kecil untuk mengeksplorasi isu dan mencapai penyelesaian bersama. Prosedur tersebut memungkinkan mereka mempelajari cara berkomunikasi dengan efektif, mendengarkan orang lain dan menghargai kontribusi setiap anggota kelompok (Alfita *et al*., 2025:14). Hal tersebut membantu siswa mendapat hasil maksimal karena siswa menjadi terdorong untuk menemukan soslusi atas masalah yang terjadi di kehidupan nyata dengan berlandaskan pada ilmu pengetahuan yang telah didapatkan siswa saat di sekolah. Hal ini sangat relevan

dengan materi Prosedur Penggunaan *HomePage* yang membutuhkan keterampilan analisis kasus nyata. Solusi Media pendukung yang dipilih adalah *Prezi*. *Prezi* dipilih sebagai media interaktif mampu menarik minat dan memicu motivasi belajar siswa dibandingkan media presentasi konvensional, sehinggan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar yang kompleks. Karakteristik visual *Prezi* yang unik dan dinamis, dengan kemampuan *zooming* dan navigasi *non-linier*, memberikan pendekatan visual yang berbeda, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan berfikir kritis siswa (Susanto *et al*., 2023:274).

Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Rahman *et al*. (2025:1322) secara spesifik menunjukkan bahwa kombinasi Model *Problem Based Learning* yang dibantu oleh media *Prezi* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dan kemampuan berfikir kritis siswa kelas X MLPB, menunjukkan efektifitas sinergi antara model dan media ini. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan solusi berupa implementasi Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Prezi* untuk mengatasi randahnya hasil belajar pada materi Prosedur Penggunaan *HomePage* di SMK Negeri 1 Medan. Penggunaan *Prezi* akan sangat efektif untuk memvisualisasikan skenario studi kasus Prosedur Penggunaan *HomePage* yang dinamis, sedangkan Model PBL akan membingbing siswa untuk menganalisis dan memecahkan kasus tersebut secara kritis, sehingga mengatasi kelemahan model ceramah dan media statis.

Meskipun kajian mengenai implementasi model *Probleam Based Learning* (PBL) dan penggunaan media *Prezi* telah banyak dieksplorasi oleh para peneliti sebelumnya, penelitian ini memiliki sejumlah aspek kebaruan yang membedakannya sencara fundamental dari literatur yang sudah ada.

Penelitian ini terletak pada aplikasi model PBL dan media *Prezi* yang dikustomisasi secara khusus untuk materi Prosedur Penggunaan *HomePage* dalam lingkup Dasar-Dasar Kejuruan. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang cenderung menguji efektifitas PBL secara umum atau pada materi eksternal, penelitian ini memanfaatkan fitur navigasi non-linier dan kemampuan *zooming* pada

Prezi untuk mempresentasikan skenario interaksi pelanggan yang kompleks dan dinamis secara visual. Kombinasi antara model PBL yang melatih analisis masalah dengan media *Prezi* yang memvisualisasikan prosedur secara komprehensif diharapkan dapat meningkatkan daya serap siswa. Berbeda dengan penggunaan media presentasi biasa, *Prezi* mampu mensimulasikan lingkungan *homepage* yang bersifat *multibranching* (bercabang), sehingga siswa tidak sekadar menghafal tetapi mampu mengonstruksi pemahaman tentang alur kerja digital yang sesungguhnya.

Peneliti menawarkan pendekatan sinergis yang belum banyak digali secara mendalam, yaitu bagaimana struktur pemecahan masalah dalam PBL didukung secara visual oleh karakteristik *Prezi* untuk mengatasi rendahnya daya serap siswa terhadap kasus-kasus nyata. Jika media presentasi statis seringkali gagal menggambarkan situasi problematik yang hidup, peneliti membuktikan bahwa kombinasi PBL dan *Prezi* mampu menciptakan lingkungan belajar yang mensimulasikan tantangan di dunia kerja sesungguhnya. Fokus ini menjadi sangat relevan dalam pendidikan mengenai kejuruan yang menuntut keselarasan antra pemahaman teoritis dan kompetensi kritis.

Pada validasi empiris di SMK Negeri 1 Medan. Mengingat setiap lembangan pendidikan memiliki ekosistem akademik, profil siswa, dan ketersediaan sumber daya yang unik, keberhasilan suatu model pembelajaran di suatu wilayah tidak dapat secara otomatis digeneralisasi ke wilayah lain. Peneliti mengisi celah literatur dengan memberikan data empiris yang sahih mengenai efektivitas intervensi tersebut pada karakteristik siswa kota Medan, sehingga mengahasilkan rekomendasi praktis yang tervalidasi secara lokal untuk meningkatkan mutu lulusan di sekolah tersebut.

Dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang berbantuan Media *Prezi* ini dapat diharapkan akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam melakukan proses pembelajaran sehinggan siswa mengalami peningkatan yang lebih baik atau menjad lebih tinggi lagi. Oleh karena itu penilis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ”Pengaruh *Problem Based Learning*

berbantuan *Prezi* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Dasar-dasar Kejuruan SMK Negeri 1 Medan T.A 2025/2026".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X MPLB SMK Negeri 1 Medan, yang beralamat di Jalan Sindoro No.1, Kelurahan Pusat Pasar, Kecamatan Medan Kota, Kota Medan. Waktu penelitian ini berlangsung pada saat pembelajaran elemen Kecakapan Kerja Dasar pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen.

Penelitian menggunakan desain quasi eksperimen dalam bentuk *nonequivalent control group design* yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan perlakuan pembelajaran yang berbeda. Pada kelas eksperimen diterapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Prezi, sedangkan pada kelas kontrol diterapkan model *Problem Based Learning* (PBL) tanpa bantuan media Prezi.

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, kemudian dijadikan dasar dalam penarikan kesimpulan penelitian (Sugiyono, 2013:80). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa jurusan Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) di SMK Negeri 1 Medan T.A 2025/2026 yang terdiri dari empat kelas dengan jumlah siswa 142 orang.

Sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Jika jumlah populasi terlalu besar sehingga peneliti tidak memungkinkan untuk mempelajari seluruh anggota populasi karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya, maka penelitian dapat dilakukan dengan menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut (Sugiyono, 2013:81). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Adapun kelas yang dipilih sebagai sampel penelitian adalah kelas X MPLB 2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah sebanyak 36 siswa dan X MPLB 3 sebagai kelas eksperimen sebanyak 36 siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang valid dan reliabel. Data dianalisis menggunakan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-test berbantuan SPSS versi 25.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen terhadap 30 butir soal pilihan ganda, diperoleh 20 soal yang memenuhi kriteria validitas dan 10 butir soal dinyatakan tidak valid. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas terhadap 20 butir soal valid menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,917. Karena nilai tersebut jauh lebih besar dari 0,60, maka instrumen dinyatakan sangat reliabel atau layak digunakan. Pada uji tingkat kesukaran dari 30 soal diperoleh 12 soal kategori mudah dan 18 soal kategori sedang. Pada uji daya pembeda, hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat 4 butir soal berkategori baik sekali, 15 butir soal berkategori baik, 3 butir soal berkategori cukup, dan 8 butir soal berkategori kurang baik. Dengan demikian, 20 butir soal valid yang terpilih dinyatakan baik dan layak digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa secara objektif.

Sebelum kedua kelas diberikan perlakuan (*treatment*), terlebih dahulu dilakukan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal siswa. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas kontrol adalah sebesar 46,11, sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah sebesar 51,53. Berdasarkan hasil perolehan *pre-test* tersebut, terlihat bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas sampel cenderung seimbang dan tidak jauh berbeda secara signifikan.

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	36	35	65	51.53	7.729
Post-Test Eksperimen	36	60	100	82.22	10.787
Pre-Test Kontrol	36	30	65	46.11	8.873
Post-Test Kontrol	36	50	85	68.33	8.864
Valid N (listwise)	36				

Gambar 1 Rata-Rata Nilai Pre-Test Dan Post-Test Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

Peneliti melangsungkan dua kali pertemuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selama penelitian berlangsung, kelas eksperimen belajar menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif Prezi, sedangkan kelas kontrol belajar menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) tanpa bantuan media Prezi. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan *post-test* untuk mengetahui kemampuan akhir hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas kontrol meningkat menjadi 68,33, sedangkan rata-rata nilai kelas eksperimen melonjak secara signifikan menjadi 82,22. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Data hasil *pre-test* dan *post-test* kedua kelompok sampel kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas dengan bantuan program SPSS versi 25. Hasil uji normalitas dengan teknik *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa seluruh data memiliki nilai signifikansi (*Sig.*) lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal (nilai *Sig. pre-test* eksperimen = 0,065, *post-test* eksperimen = 0,208; *pre-test* kontrol = 0,130, dan *post-test* kontrol = 0,107). Selanjutnya, hasil uji homogenitas varians data menggunakan statistik *Levene* menunjukkan nilai signifikansi (*Sig.*) berdasarkan nilai *mean* sebesar 0,207. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 $(0{,}207 > 0{,}05)$ sehingga varians data kedua kelas dinyatakan homogen.

Setelah data dinyatakan memenuhi asumsi berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan analisis statistik parametrik *Independent Samples T-Test*. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut jauh lebih kecil dari taraf nyata 0,05 $(0{,}000 < 0{,}05)$ maka terdapat perbedaan hasil belajar yang sangat signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, berdasarkan perbandingan nilai-t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 5,969 sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf nyata $\alpha = 0{,}05$ dengan $df = 70$ adalah sebesar 1,994. Dengan

demikian, nilai $t_{thitung} > t_{ttabel}(5{,}969 > 1{,}994)$ sehingga hipotesis alternatif $H_a$diterima.

Hasil pengujian statistik ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif Prezi memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada materi Prosedur Penggunaan *HomePage* di kelas X MPLB SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2025/2026.

Peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen terjadi karena integrasi media Prezi mampu memecahkan keterbatasan representasi visual dari materi prosedural digital yang rumit. Melalui fitur utama Prezi seperti *Zooming User Interface* (ZUI) dan sistem navigasi non-linier, siswa tidak sekadar disajikan teks sekuensial, melainkan diajak menjelajahi sebuah peta konsep (*mind mapping*) alur kerja *homepage* digital secara interaktif (Sugama et al., 2024; Lubis et al., 2025). Efek perbesaran (*zoom-in*) membantu siswa memfokuskan perhatian pada elemen-elemen detail navigasi seperti kolom login, *search bar*, dan menu fungsional lainnya tanpa kehilangan visualisasi konteks gambaran besarnya (*zoom-out*). Hal ini membuat alur kerja digital yang semula abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh memori visual siswa.

Sinergi ini diperkuat oleh karakteristik model *Problem Based Learning* (PBL) yang menghadapkan siswa pada analisis skenario studi kasus nyata perkantoran digital secara berkelompok (Agus Purnomo et al., 2022). Ketersediaan visualisasi kanvas interaktif Prezi yang menyimulasikan lingkungan *homepage* bercabang (*multibranching*) memandu kelompok siswa untuk berpikir kritis, aktif bertukar ide, dan merumuskan solusi atas masalah hambatan navigasi atau *error* sistem yang disajikan. Proses penyelidikan aktif ini berhasil menekan kejenuhan siswa di kelas, memicu partisipasi belajar yang merata, dan meningkatkan persentase ketuntasan belajar klasikal kelas eksperimen secara drastis hingga mencapai 83,33%.

Sebaliknya, pada kelas kontrol yang dibelajarkan menggunakan model PBL tanpa media visual dinamis Prezi, peningkatan hasil belajar siswa cenderung berjalan

lambat dengan persentase ketuntasan klasikal yang masih tertahan di angka 44,44%. Hal ini disebabkan karena siswa mengalami kesulitan besar dalam mengonstruksi pemahaman mental yang akurat ketika berhadapan dengan langkah-langkah prosedural yang hanya disajikan lewat penjelasan verbal guru atau media statis (Motoh, 2022). Siswa kejuruan membutuhkan stimulasi visual yang representatif dan adaptif untuk memahami cara kerja sistem informasi digital yang sesungguhnya. Oleh karena itu, penerapan model PBL berbantuan Prezi terbukti jauh lebih efektif dalam mendongkrak pencapaian akademis siswa dibandingkan pembelajaran PBL konvensional.

Temuan empiris dalam penelitian ini sangat sejalan dengan landasan teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa proses belajar yang efektif terjadi apabila peserta didik secara aktif mengonstruksi pengetahuannya sendiri melalui interaksi yang bermakna dengan stimulus lingkungan belajar. Hasil penelitian ini juga memperkuat bukti empiris dari kajian relevan yang dilakukan oleh Siti Aisyah dan Siti Sri Wulandari (2025), yang mengonfirmasi bahwa model PBL berbantuan media Prezi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif dan kemampuan berpikir kritis siswa perkantoran digital di SMK. Selain itu, temuan ini juga didukung oleh kajian Khairayunhisan et al. (2024) yang menyimpulkan bahwa pemanfaatan visualisasi dinamis pada aplikasi Prezi mampu merangsang minat belajar sekaligus mengoptimalkan keterlibatan aktif peserta didik di dalam kelas secara maksimal.

D. Kesimpulan

Terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media interaktif Prezi terhadap hasil belajar siswa pada materi Prosedur Penggunaan HomePage pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan kelas X MPLB di SMK Negeri 1 Medan T.A 2025/2026. Hal tersebut dibuktikan secara ilmiah melalui analisis uji hipotesis *Independent Samples T-Test* yang menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 $(< 0{,}05)$ dan nilai $t_{hitung} > t_{\text{ttabel}}$ $(5{,}969 > 1{,}994)$.

Efektivitas penggunaan model PBL berbantuan media Prezi ini juga

terlihat dari perbandingan nilai akhir pasca-perlakuan (*post-test*). Kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan model PBL berbantuan Prezi memperoleh nilai rata-rata sebesar 82,22 dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 83,33%. Capaian tersebut jauh mengungguli kelas kontrol yang diajarkan dengan model PBL tanpa media Prezi, yang hanya memperoleh nilai rata-rata sebesar 68,33 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 44,44%. Dengan demikian, kolaborasi model pembelajaran PBL dan media Prezi terbukti menjadi solusi inovatif yang sangat efektif dalam meningkatkan penguasaan kompetensi kognitif dan ketuntasan akademis siswa kejuruan.

DAFTAR PUSTAKA

Alfita, N. A., Harianto, D., Alfita, N. A., Ramadhani, N., Wahid, A., Sukri, M. A., & Fahlan, M. F. (2025). Efektivitas Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Siswa. *Contemporary Education Review*, *1*(1), 10–19. https://doi.org/10.69875/cer.v1i1.297

Mutaqin, Z., Maya, R., & Maulida, A. (2020). Implementasi Pendidikan Akhlak dalam Pembentukan Karakter Islami Siswa Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Al Falah Gunungsindur Kabupaten Bogor Tahun 2020. *PAI: Prosiding Al Hidayah Pendidikan Agama Islam*, *1*, 132–142.

Rahman, N., Linggasari, M. N., Putra, R. A., Riau, U., & Pekanbaru, K. (2025). *Curricula : 4*(2), 1311–1326.

Riyanawati, F., Fitri, Y. D., Natasya, Z., & Iskandar, S. (2025). Identifikasi model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa berdasarkan gaya belajar. *Didaktika Dwija Indria*, *13*, 246–254.

Susanto, J., Haryadi, J., Aunnurahman, A., & Halida, H. (2023). Penggunaan Media Prezi Pada Proses Pembelajaran Siswa SMA. *Educatio*, *18*(2), 273–280. https://doi.org/10.29408/edc.v18i2.24266

Wahyuni, N., & Mardizal, J. (2025). *8026-Article Text-30386-1-10-20250109*. *07*(02), 10363–10369.

Walewangko, gloria ester verelin, Usoh, elni j, & Lengkong, jeffry sonny j. (2024). Kajian Pustaka: Interaksi Edukatif Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Journal Genta Mulia*, *15*(01), 254–259.

Yaasmiin, & Durinta Puspasari. (2025). Pengaruh Hard Skills dan Soft Skills terhadap Kesiapan Kerja Siswa di SMKN 10 Surabaya. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, *5*(4), 578–596.

.