

The Effect of the Problem-Based Learning Model with Interactive Media on the Economics Learning Outcomes of Class X Students of SMA Negeri 7 Medan

Rio Ricardo Damanik^{1*}, Putri Kemala Dewi Lubis²
Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Rio Ricardo Damanik Damanikr73@gmail.com

ARTICLE INFO

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

Received : 03 November

Revised : 05 December

Accepted: 07 January

©2022 Damanik, Lubis : This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

The problem in this study is the less than optimal learning outcomes in economics class X Social Sciences SMA Negeri 7 Medan. The purpose of this research is to find out: The effect of Problem Based Learning Learning Model with Interactive Media is higher than Problem Based Learning Model. The population in this study were all students of class X IPS SMA Negeri 2 totaling 140 students while the sample in the study was 70 students consisting of 2 classes using purpose sampling. This study used several tests, namely Test Instrument Tests in the form of Test Validity tests, Test reliability tests, Analysis of Difficulty Levels and analysis of discriminating power. After the test instrument test is used test prerequisite analysis in the form of normality test and homogeneity test. The findings in this study indicate that the average value of post-test learning outcomes for the experimental class using the Problem Based Learning learning model with interactive media is 80.20 and the control class using the Problem Based Learning learning model is 71.11 where it can be concluded that the effect of the Problem Based Learning Model is with Interactive Media is higher than the Problem Based Learning model on learning outcomes in economics class X social studies at SMA Negeri 7 Medan T.P 2022/2023.

Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Medan

Rio Ricardo Damanik^{1*}, Putri Kemala Dewi Lubis²

Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Rio Ricardo Damanik Damanikr73@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Model *Problem Based Learning*, Media Interaktif, Hasil Belajar

Received : 03 November

Revised : 05 December

Accepted: 07 January

©2022 Damanik, Lubis : This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Permasalahan pada penelitian ini ialah kurang optimalnya hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS SMA Negeri 7 Medan. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui: Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media interaktif lebih SMA Negeri 2 yang berjumlah 140 siswa sedangkan Sampel pada penelitian ialah 70 siswa yang terdiri dari 2 kelas menggunakan Purpose sampling. Penelitian ini menggunakan beberapa uji yaitu Uji Instrumen Test berupa Uji Validitas tes, Uji realibilitas tes, Analisis Taraf Kesukaran dan analisis daya pembeda. Setelah dilakukan Uji instrument tes digunakan Uji prasyarat analisis berupa Uji Normalitas dan Uji Homogenitas. Temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar *post test* kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media Interaktif 80,20 dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* 71,11 dimana didapatkan kesimpulan pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media Interaktif lebih tinggi di banding dengan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS SMA Negeri 7 Medan T.P 2022/2023.

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, dengan adanya pendidikan manusia berusaha mengembangkan potensi yang dia punya untuk menjadi pribadi yang lebih bahari. Menurut Tirthardja (2005:37), "Tujuan pendidikan memuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik, luhur, pantas, benar dan indah untuk kehidupan karna itu tujuan pendidikan memiliki dua fungsi, yaitu memberikan arah kepada segenap kegiatan pendidikan dan merupakan sesuatu yang ingin dicapai oleh segenap kegiatan pendidikan". Dari fungsi pendidikan tersebut, dijelaskan bahwa pendidikan dapat memandu dan mengatur setiap karakter agar dapat mengembangkan mutu dirinya. Namun, jika sarana dan prasarana kurang mencukupi maka pencapaian beberapa fungsi tersebut sangat sukar.

Implementasi model dan media pembelajaran ialah salah satu sudut pandang yang mempengaruhi hasil belajar siswa, oleh karenanya tugas pendidik sangat esensial. Sebagai suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengajar siswa agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar, pendidik memiliki salah satu tanggung jawabnya. Namun pada kenyataannya, tidak banyak guru yang masih memanfaatkan pembelajaran, yang berdampak pada pada ketidakmampuan mengoptimalkan hasil belajar siswa. Ada beberapa guru yang sebagian besar menggunakan model pembelajaran tradisional tanpa menggunakan media pembelajaran. Sehingga siswa menganggap pembelajaran yang dilaksanakan pendidik masih kurang efektif dan cenderung membosankan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan penulis pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 7 Medan Kelas X, di peroleh data bahwa tidak sedikit siswa yang kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal itu disebabkan guru dominan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, selama kegiatan pembelajaran, pengajar memberikan materi dari buku pembelajaran tanpa mengaitkannya dengan perilaku siswa sehari-hari. Akibatnya, banyak siswa yang mengalami perasaan bosan akibat anggapan mereka bahwa topik ekonomi ini tidak menarik. ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, beberapa siswa hanya diam dan menunduk karena pada dasarnya mereka tidak begitu memahami informasi yang disajikan. Hasil belajar siswa mengakibatkan kondisi pembelajaran yang menyebabkan mereka menjadi pasif.

Menurut Susanto (2016:5), "hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar". Sedangkan Menurut Purwanto (2016:44), "Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan". Secara sederhana, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah siswa yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Kurangnya siswa dalam memahami materi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dilihat dari nilai ujian akhir semester siswa kelas X IPS 1 sampai X IPS 4 tergolong rendah. Pada ujian akhir semester siswa kelas X IPS 1 sampai

X IPS 4 tergolong rendah. Pada ujian akhir semester hanya 50% atau 70 siswa yang mencapai nilai KKM, dan sekitar 50% atau 70 siswa yang tidak mencapai KKM. Dari data tabel diatas dapat dilihat ada permasalahan hasil belajar yang harus dipecahkan.

Selain informasi berdasarkan data nilai siswa, penulis juga melakukan wawancara dengan guru yang mengajar mata pelajaran ekonomi di kelas tersebut, yang menyebutkan bahwa siswa kelas X IPS SMA Negeri 7 Medan ini berasal dari sekolah yang mempunyai latar belakang dan lingkungan yang berbeda, sehingga sebagian besar siswa kurang percaya diri dan malu untuk bertanya di kelas. Hasilnya, siswa menjadi pasif dan aktivitas kelas menjadi sangat membosankan, karena kelas tersebut terlalu sunyi dan hening.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara didapatkan informasi bahwa masih terdapat siswa yang tidak mencapai KKM di kelas X IPS SMA Negeri 7 Medan. Oleh karenanya, diperlukan perubahan metode mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Slameto (2016:54), "faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor intern (dari dalam diri siswa) meliputi: faktor jasmaniah (seperti: kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (seperti: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan), dan keaktifan siswa dalam bermasyarakat, serta faktor ekstern yang meliputi: faktor keluarga (meliputi: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (meliputi: metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah), faktor masyarakat (meliputi: kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat)".

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam belajar ialah pemilihan metode atau model mengajar yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang tepat dalam berlangsungnya pembelajaran ialah *Problem Based Learning* dengan Media Interaktif. Hal itu dibuktikan sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Christina De Simone (2014) menunjukkan bahwa *Problem Based Learning* memberikan gambaran umum kepada guru tentang kerjasama dalam kelompok kecil untuk bersama-sama menganalisis masalah, mendiskusikan opini masing-masing dan membuat keputusan tentang masalah yang nyata.

Menurut Rahmawati (2018:31), "Model Pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang dapat memberikan macam-macam kondisi dimana suatu permasalahan nyata tersebut dapat terselesaikan dengan penyelidikan yang nyata". Dimana pembelajaran tersebut ialah suatu interaksi yang dapat memberikan perubahan tingkah laku dan sikap dari seseorang. Pada pembelajaran berbasis PBL disini akan dapat membantu peserta didik agar mereka dapat mengembangkan keterampilan berfikir secara kritis dan dapat mengembangkan kemampuan penyelesaian terhadap masalah yang nyata. Dalam bidang pendidikan, pendidik memegang peranan esensial dan krusial. Selain itu, guru berinteraksi langsung dengan siswa dalam rangka

menanamkan nilai-nilai positif dan mengajarkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidik sesudahnya bisa mengarahkan dan membimbing siswa dalam memperhatikan sejauh mana pengajaran dan proses belajar berlangsung terus menerus.

TINJAUAN PUSTAKA

Model pembelajaran dapat berjalan dengan menarik jika dipadukan dengan media yang menarik juga. Media juga harus dapat membuat siswa mengingat pelajaran yang sudah dipelajari, merangsang siswa untuk memberikan komentar, terjadi umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan dengan benar. Media pembelajaran interaktif juga sangat cocok dalam membantu pembelajaran berlangsung karena dapat mengolah pesan dan respon dari siswa. Jika model pembelajaran dipasangkan dengan media yang menarik, maka pembelajaran berjalan dengan cara yang mengasyikkan. Media juga harus dapat membantu siswa mengingat apa yang telah dipelajari, membuat mereka memberi dan menerima umpan balik, dan mendorong mereka untuk melakukan kegiatan dengan benar. Media pembelajaran interaktif juga ideal untuk memfasilitasi pembelajaran sebabnya dapat mengelola pesan dan tanggapan dari siswa.

Menurut Saluky (2016) "penggunaan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran dan dapat menciptakan kreativitas dan motivasi guru dalam mendesain pembelajaran". Akibatnya, mereka akan menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran berkat media interaktif dalam model Problem Based Learning. Siswa belajar bekerja sama untuk memecahkan masalah yang diberikan guru dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning dan media interaktif, dan mereka berkembang rasa tanggung jawab untuk menyelesaikan pekerjaannya selama proses pembelajaran. Ketersediaan media interaktif sebagai sarana membantu siswa dalam memahami konten pendidikan yang menantang menjadi jelas.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan pendekatan interaktif ialah model pembelajaran yang menciptakan suatu gagasan baru dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar ekonomi. Tahapan dalam model pembelajaran *Problem based learning* dengan Pendekatan Interaktif adalah: (1) Guru memberikan penjelasan materi pembelajaran dengan bantuan media interaktif. (2) Peserta didik diberikan permasalahan oleh guru (permasalahan dari pengalaman peserta didik). Guru memberikan penjelasan tentang pembelajaran yang diberikan melalui media interaktif, guru juga memberikan motivasi kepada siswa agar mereka tertarik dan terlibat dalam pembelajaran. (3) Guru membagi siswa ke dalam kelompok, membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah (4) Guru mengarahkan siswa untuk mencari informasi dari media interaktif agar mendapat informasi dalam memecahkan masalah. (5) Guru mengarahkan siswa dalam mempersiapkan jawaban dari permasalahan yang mereka buat. (6) Guru membantu siswa dalam melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses dan hasil penyelidikan

yang mereka lakukan. Peneliti berharap dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Media Interaktif dapat menjadi seolusi atas permasalahan permasalahan yang ada di SMA Negeri 7 Medan.

METODOLOGI

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 7 Medan di jalan Timor No 36, Gaharu, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2022/2023. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 140 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik sampel bertujuan untuk menentukan kreteria-kreteria tertentu (Purposive Sampling) dengan kemampuan siswa yang relatif sama dengan melihat nilai rata-rata siswa. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil dua kelas yang dijadikan kelas eksperimen dan kelas kelas kontrol. Sampel dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas X IPS-1 dan Siswa Kelas X IPS-2 SMA Negeri 7 Medan yang berjumlah 70 Siswa. Kelas X IPS-1 Sebagai Kelas Eksperimen menggunakan model pembelajaran problem based learning dengan media interaktif dan Kelas X IPS-2 sebagai kelas kontrol yang menggunakan model problem based learning.

Teknik pengukuran instrument memakai tes dalam bentuk soal *essay* yang telah dinyatakan Valid dengan memakai jenis validitas V-aiken, dengan ditentukan menggunakan kesepakatan 3 guru ekonomi pada di Sekolah tersebut dan Uji realibilitas menggunakan Cronbach Alpa. Setelah itu, Soal *essay* tersebut diuji taraf kesukarannya untuk mengetahui tingkat kesukaran dari tes yang telah disusun. Setelah didapat tingkat kesukaran selanjutnya peneliti melakukan uji daya beda yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana item mampu membedakan individu yang memiliki atribut dan tidak memiliki atribut yang akan diukur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Normalitas

Data Belajar Siswa pada penelitian ini diperoleh dari hasil posttest di kelas eksperimen dan kelas kontrol, uji normalitas data dilakukan menggunakan uji Lilliefors Pada program SPSS versi 25. dikatakan berdistribusi normal apabila nilai sig > 0,05. Hasil uji normalitas data Belajar Siswa dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Uji Normalitas

Tests of Normality				
Model		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	EKSPERIMEN	0.146	34	0.064
	KONTROL	0.138	36	0.083
a. Lilliefors Significance Correction				

Berdasarkan hasil penghitungan pada kolom Kolmogorof-Smirnov diperoleh nilai signifikansi pada kelas eksperimen $0,064 > 0,05$ dan pada kelas kontrol $0,083 > 0,05$. Berdasarkan nilai tersebut, dapat disimpulkan bahwa model di kelas kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas data hanya dilakukan pada data yang berdistribusi normal dengan mempergunakan software SPSS versi 25. Uji statistik yang digunakan untuk menguji homogenitas yaitu Levene's test. Menurut Priyatno (2010:35), "Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka varians data dapat dikatakan homogen dan jika signifikansi $< 0,05$ maka varians data dinyatakan tidak homogen". Hasil dari uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Output Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	0.198	1	68	0.658
	Based on Median	0.293	1	68	0.590
	Based on Median and with adjusted df	0.293	1	67.951	0.590
	Based on trimmed mean	0.197	1	68	0.659

Berdasarkan tabel diatas diketahui bila nilai signifikansi Sig sebesar 0,658, berdasarkan ketentuan jika nilai $\text{sig} > 0,05$ ($0,658 > 0,05$) maka data di nyatakan homogen. Setelah data dinyatakan normal dan homogen selanjutnya di lakukan uji hipotesis.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilaksanakan sesudah uji prasyarat terpenuhi, baik uji normalitas maupun uji homogenitas. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak. Pengujian hipotesis dilaksanakan dengan menggunakan uji-t. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk menguji hipotesis berikut ini:

Tabel 3. Output Uji Hipotesis

Independent Samples Test		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	Equal variances assumed	0.198	0.658	3.950	68	0.000
	Equal variances not assumed			3.941	66.820	0.000

Berdasarkan tabel diatas diketahui bila nilai t pada *t-test for Equality of Means* (t hitung) yaitu 3,950 sedangkan nilai t tabel yaitu 1.668. Karena t hitung (3,950) > t tabel (1,668) dan nilai sig (0,000 < 0,05) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil uji- t maka didapatkan kesimpulan bila Terdapat Model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2022/2023. Berikut dijelaskan ringkasan perbandingan data sebelum dan setelah memasukkan model pembelajaran.

Tabel 4. Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis

No	Data Kelas	Rata-Rata	Kenaikan
1	Pretest- Posttest Eksperimen	58.82	26.65%
		80.20	
2	Pretest- Posttest Kontrol	59.44	16.41%
		71.11	

Berdasarkan tabel diatas diketahui bila kenaikan rata-rata nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih dominan di kelas eksperimen di mana setelah dilakukan Model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media interaktif di kelas eksperimen mengalami kenaikan 26,65 % dari pada kelas kontrol dengan Model pembelajaran *Problem Based Learning* tanpa media interaktif yang hanya mengalami kenaikan rata-rata 16,41 %.

Pelajaran ekonomi merupakan pelajaran yang membutuhkan tingkat analisis dan pemahaman yang baik hal itu mengharuskan siswa harus masuk dan memahami permasalahan ataupun kenyataan yang berlangsung pada perekonomian di Indonesia. Di karenakan di butuhkan pemahaman yang tinggi

mengakibatkan cukup banyak siswa yang kurang tertarik belajar ekonomi. Untuk itu guru harus benar merancang kelas yang tidak monoton, membosankan dan tentunya efektif, guru harus dapat merancang agar siswa lebih penasaran sehingga berniat menemukan masalah, salah satu model nya adalah dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model yang menekankan pemecahan sebuah masalah dalam pembelajaran, siswa di tuntut kritis dalam memecahkan permasalahan namun dengan tambahan media interaktif seperti power point, video animasi dan sebagainya. Adapun perlakuan yang di lakukan peneliti di kelas eksperimen dengan memasukkan model *Problem Based Learning*.

Sebelum perlakuan di lakukan, peneliti terlebih dahulu menguji test essay melalui pakar yaitu guru ekonomi sebanyak 3 guru. Berdasarkan uji validasi isi di simpulkan bahwa semua instrumen layak di gunakan, sedangkan untuk uji realibitas dinyatakan reliabel karena nilai Cronbach's Alpha $0,870 > r_{tabel}$ yaitu $0,361$, untuk tingkat kesukaran di simpulkan 3 kategori mudan dan 7 test dengan kategori sedang, dan untuk uji beda di simpulkan 4 dikategorikan "Baik", dan 6 dikategorikan "cukup baik". Adapun tahapan penggunaan model dimulai dari tahap persiapan yaitu dengan mempersiapkan vidio animasi dengan berbagai kasus mengenai Kegiatan ekonomi di masyarakat. Selanjutnya adalah Tahap analisis, siswa di tuntut untuk menganalisis permasalahan dengan kasus yang nyata. Selanjutnya adalah tahap pemecahan masalah dalam tahap ini siswa di tuntut untuk berfikir kritis sehingga dapat memecahkan suatu permasalahan dan membantu siswa menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dengan cara pemecahan masalah. Dan pada tahap penampilan Pada tahap ini peneliti membantu siswa menerapkan dan memperluas pengetahuan serta keterampilan yang mereka pelajari sehingga hasil belajar agar tetap melekat dan hasil yang diterapkan. Pada akhir pembelajaran siswa merangkum materi yang telah dipelajari dan mengerjakan soal evaluasi.

Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Medan

Berdasarkan nilai hasil belajar Siswa yang diperoleh, maka dapat dikatakan siswa di kelas eksperimen memiliki kemampuan kognitif yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol. Kemampuan hasil belajar Siswa tersebut sesuai dengan pada apa yang sedang dikerjakan siswa (perilaku mereka), tetapi pada apa yang mereka pikirkan (kognisi mereka). Sebelum di lakukan perlakuan atau eksperimen terlebih dulu di lakukan test awal atau *pretest*. Test awal atau *pretest* harus memiliki kemampuan yang sama. berdasarkan *pretest* yang dilakukan peneliti dengan materi yang belum pernah dipelajari sebelumnya didapat bahwa nilai rata-rata untuk kelas eksperimen yaitu "58,82" dan untuk kelas kontrol adalah "59,44" berdasarkan uji yang dilakukan peneliti tersebut dapat disimpulkan kedua kelas sudah memiliki kemampuan yang hampir sama sehingga layak di lakukan perlakuan dan kemampuan akhir atau *posstest*.

Setelah didapat kelas dengan kemampuan yang sama selanjut nya di lakukan perlakuan di kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan model yang berbeda. Setelah di laksanakan sebanyak 2 pertemuan selanjutnya di lakukan kemampuan akhir atau *Posstest* berupa Essay test berdasarkan nilai posttest di simpulkan bahwa kelas eksperimen dengan model Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media interaktif di dapat nilai rata-rata yaitu 80,20 di mana mengalami kenaikan sebesar 26,65 % dari kemampuan awal (*pre test*) sedangkan untuk kelas kontrol dengan menggunakan model Model Pembelajaran *Problem Based Learning* didapat nilai rata-rata 71,11 yang hanya mengalami kenaikan 11,67 % dari kemampuan awal (*pre test*).

Selanjutnya digunakan untuk melakukan uji prasyarat analisis data yang bertujuan untuk menentukan rumus yang digunakan untuk menguji hipotesis. Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas dan homogenitas berdasarkan uji tersebut data disimpulkan normal dan homogenitas berdasar kan uji dengan bantuan spss baik dikelas kontrol dan eksperimen. Karena nilai Belajar Siswa berdistribusi normal dan homogen, maka langkah selanjutnya yaitu uji hipotesis (uji t). Setelah data dinyatakan normal dan homogen selanjutnya dilakukan Uji hipotesis menggunakan uji t untuk data Belajar Siswa yang dihitung menggunakan *independent sample t test* dimana disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan terhadap penggunaan *Problem Based Learning* dengan media interaktif terhadap hasil Belajar Siswa hal itu di karenakan t hitung (3,950) > t tabel (1,668) dan nilai sig (0,000<0,05) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* dengan media interaktif terhadap hasil belajar ekonomi siswa pada materi perilaku ekonomi, hal ini disebabkan karena pada model ini menekankan kemampuan berfikir kritis dalam pemecahan masalah, siswa juga lebih tangkap jika ditambah media interaktif seperti video pembelajaran, power point di mana lebih tertantang dan lebih cepat logika berfikir di banding model pembelajaran *problem learning* yang biasa di lakukan, dengan tambahan media interaktif tersebut tentu dapat meningkatkan hasil belajar siswa seperti perlakuan yang telah di lakukan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil dan data yang diperoleh, dapat dikatakan bahwa pembelajaran ekonomi pada materi perilaku ekonomi dengan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media interaktif lebih tinggi di dibandingkan dengan model *Problem Based Learning* saja sehingga dapat disimpulkan dengan menambahkan media interaktif seperti video, power point pada model *Problem Based Learning* menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dibanding model Pembelajaran *Problem Based Learning* tanpa media sehingga model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media Interaktif dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar ekonomi yang lebih baik pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 7 Medan.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Permasalahan pada penelitian ini ialah kurang optimalnya hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS SMA Negeri 7 Medan. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui: Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media interaktif lebih SMA Negeri 2 yang berjumlah 140 siswa sedangkan Sampel pada penelitian ialah 70 siswa yang terdiri dari 2 kelas menggunakan Purpose sampling. Penelitian ini menggunakan beberapa uji yaitu Uji Instrumen Test berupa Uji Validitas tes, Uji realibilitas tes, Analisis Taraf Kesukaran dan analisis daya pembeda. Setelah dilakukan Uji instrument tes digunakan Uji prasyarat analisis berupa Uji Normalitas dan Uji Homogenitas. Temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar *post test* kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media Interaktif 80,20 dan kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* 71,11 dimana didapatkan kesimpulan pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media Interaktif lebih tinggi di banding dengan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS SMA Negeri 7 Medan T.P 2022/2023.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan penulis pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 7 Medan Kelas X, di peroleh data bahwa tidak sedikit siswa yang kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal itu disebabkan guru dominan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, selama kegiatan pembelajaran, pengajar memberikan materi dari buku pembelajaran tanpa mengaitkannya dengan perilaku siswa sehari-hari. Akibatnya, banyak siswa yang mengalami perasaan bosan akibat anggapan mereka bahwa topik ekonomi ini tidak menarik. ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, beberapa siswa hanya diam dan menunduk karena pada dasarnya mereka tidak begitu memahami informasi yang disajikan. Hasil belajar siswa mengakibatkan kondisi pembelajaran yang menyebabkan mereka menjadi pasif.

PENELITIAN LANJUTAN

Media pembelajaran interaktif juga sangat cocok dalam membantu pembelajaran berlangsung karena dapat mengelolah pesan dan respon dari siswa. Jika model pembelajaran dipasangkan dengan media yang menarik, maka pembelajaran berjalan dengan cara yang mengasyikkan. Media juga harus dapat membantu siswa mengingat apa yang telah dipelajari, membuat mereka memberi dan menerima umpan balik, dan mendorong mereka untuk melakukan kegiatan dengan benar. Media pembelajaran interaktif juga ideal untuk memfasilitasi pembelajaran sebabnya dapat mengelola pesan dan tanggapan dari siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmawati, R. (2018). Pengaruh Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan. *Edu Science*, 31-36.
- De Simeone, & Christina. (2014). Problem-Based Learning in Teacher Education: Trajectories of Change. *International Journal Of Humanities and Social Science*, 12.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Saluky. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Web Dengan Menggunakan Wordpress. . *Mathematics Education Learning and Teaching*, 80-90.
- Slameto. (2016). *Belajar & Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto, & Ahmad. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenda Media Grup.
- Tirtarahardja, & La Sula. . (2005). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.