

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN VIDEO INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII DI SMP JAWAAHIRUL HIKMAH TAHUN AKADEMIK 2020/2021

Yenni Rosalin Putri¹, Sulastrri Rini Rindrayani²

Universitas Bhinneka PGRI

Email : [1yennirosalin01@gmail.com](mailto:yennirosalin01@gmail.com), [2sulastrrikipppgrita@gmail.com](mailto:sulastrrikipppgrita@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to: determine whether or not there is an influence of the interactive video-assisted Problem Based Learning learning method on the learning interest of students in Social Studies subject for class VIII in the even semester of the 2020/2021 academic year at SMP Jawaahirul Hikmah Tulungagung. The population in this study were all class VIII SMP Jawaahirul Hikmah with a sample of 32 students. The method of data collection is using a questionnaire or questionnaire. This research data analysis technique uses paths, with the help of the SPSS version 21 program.

Research results Based on the results of data analysis that has been carried out, processed, and analyzed, the results of the t test are known to be the value of Sig. (2-tailed) is $0.000 < 0.05$, then H_0 is rejected and H_a is accepted. From the results of the t test, the value is 18.60 with a significant value of of 0.05, so $t_{tab} = 2.042$, so it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted or there is an influence of PBL learning assisted by interactive videos on the learning interest of class VIII students of SMP Jawaahirul Hikmah.

Keywords: Problem Based Learning with Interactive Video and Student Interest in Learning.

Pendahuluan

Dalam bidang pendidikan proses pembelajaran diidentikan dengan proses penyampaian informasi atau komunikasi. Dalam hal ini media pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan oleh lembaga pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis yang membelajarkan peserta didik sehingga dapat lulus dengan baik. Metode pembeajaran *Problem Based Learning* akan semakin membaik jika menggunakan media pembelajaran berupa video interaktif (Sayfurrakhman, 2015). Penggunaan video interaktif sebagai salah satu perantara dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan penyampaian tujuan pembelajaran. Dengan video interaktif akan memudahkan peserta didik untuk mengingat dan mempelajari sesuatu melalui mata untuk melihat dan telinga untuk mendengar. Sehingga dengan media pembelajaran video interaktif ini, diharapkan peserta didik dapat lebih minat dalam mengikuti pembelajaran.

Minat adalah suatu rasa lebih suka serta rasa ketertarikan kepada suatu hal atau aktivitas tertentu, tanpa ada yang menyuruh atau paksaan (Luftiana & Irawati, 2019) belajar langsung dari lingkungan sesuai dengan konteks masalah dunia nyata, sehingga siswa merasa tertantang untuk selalu terlibat, memahami, mencerna, menyerap, bahkan mengontruksi pengetahuan mereka sendiri, sehingga siswa akan mampu terlibat dalam konteks masalah, meningkatkan rasa keingintahuannya dengan bertanya dan mencoba mencari penyelesaian dari masalah yang disajikan.

Jupeko (Jurnal Pendidikan Ekonomi), 8(2), 2023

Yenni Rosalin Putri¹, Sulastrri Rini Rindrayani²

Menurut (Wahyu B.S, 2018) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu pelajaran yang dipelajari oleh siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pelajaran IPS di SMP ini masih bersifat umum,

yaitu antara gabungan antara geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, ekonomi yang terpadu. Mata pelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap berbagai permasalahan yang terjadi, dan terampil mengawasi permasalahan yang terjadi sehari – hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat, berbangsa dan bernegara.

Peneliti melakukan penelitian di SMP Jawaahirul Hikmah, dikarenakan peserta didik tinggal di pondok pesantren yang peserta didiknya tidak boleh membawa dan mengoperasikan *gadget*. Dan pembelajaran yang dilakukan di SMP Jawaahirul Hikmah cenderung menggunakan metode konvensional.

Metode tersebut dapat mengakibatkan siswa menjadi bosan dan tidak minat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Permasalahan tersebut berimbas pada prestasi belajar yang diraih peserta didik. Rendahnya prestasi peserta didik dapat dilihat dari nilai yang dicapai peserta didik dalam mata pelajaran tersebut.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video interaktif yang telah diterapkan peneliti pada saat Pengenalan Lapangan Persekolahan. Pengaruh penelitian ini difokuskan pada minat peserta didik terhadap mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Jawaahirul Hikmah. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif.

Jenis penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Sugiyono dalam (Sayfurrakhman, 2015) metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Dan desain penelitian yang digunakan untuk penelitian ini adalah *One-Shot Case Study* yaitu salah satu bentuk dari penelitian *Pre-Eksoerimental Design (nondesigns)*.

Populasi penelitian merupakan gambaran keseluruhan dari subjek penelitian yang dapat menjadi sumber data penelitian. Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Jawaahirul Hikmah yang terdiri dari satu kelas dengan jumlah 64 peserta didik.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *simple random sampling*. Menurut (Sugiyono, 2020) dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Cara demikian dilakukan apabila anggota populasi dianggap homogen. Cara pengambilan sampel dengan teknik ini diambil secara acak (undian) pada setiap siswa kelas VIII SMP JH baik putra maupun putri. Selanjutnya menuliskan nomor 1-32 pada lembaran kecil-kecil dan menyediakan lembaran kertas kecil kosong berjumlah 32 kemudian digulung. Selanjutnya peserta didik mengambil 1 kertas gulung, yang mendapat gulungan kertas disertai tulisan angka maka peserta didik tersebut menjadi sampel penelitian ini.

Teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner/ angket. Uji coba instrumen pada penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t.

Hasil Penelitian

1. Data minat belajar peserta didik sebelum pemberian treatment pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan video interaktif.

Distribusi Frekuensi Minat Belajar Peserta Didik Sebelum Pemberian Treatment PBL Berbantuan Video Interaktif

No.	Nilai	Klasifikasi	Frekuensi	Presentase
1.	90 - 100	Sangat Baik	0	0,00%
2.	80 - 89	Baik	0	0,00%
3.	70 - 79	Cukup	8	25,10%
4.	60 - 69	Kurang	9	28,20%
5.	40 - 59	Sangat Kurang	15	46,90%
Total			32	100%

Sumber data : olahan peneliti

Dari tabel diatas tentang minat belajar peserta didik sebelum pemberian treatment PBL berbantuan video interaktif telah dijabarkan diatas, maka dapat diketahui bahwa dari 32 peserta didik yang dijadikan sampel dalam penelitian ini, dengan kategori sangat baik sebanyak 0 peserta didik atau 0%, kategori baik sebanyak 0 atau 0%, kategori cukup sebanyak 8 peserta didik atau 25,1%, kategori kurang sebanyak 9 peserta didik atau 28,2%, dan kategori sangat kurang sebanyak 15 peserta didik atau 46,9%. Jadi dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik sebelum diberikan treatment pembelajaran PBL berbasis video interaktif berkategori sangat kurang.

2. Data minat belajar peserta didik setelah pemerian treatment PBL berbantuan video interaktif.

Distribusi Frekuensi Minat Belajar Peserta Didik Setelah Pemberian Treatment PBL Berbantuan Video Interaktif

No.	Nilai	Klasifikasi	Frekuensi	Presentase
1.	90 - 100	Sangat Baik	27	84,6%
2.	80 - 89	Baik	5	15,6%
3.	70 - 79	Cukup	0	0,00%
4.	60 - 69	Kurang	0	0,00%
5.	40 - 59	Sangat Kurang	0	0,00%
Total			32	100%

Sumber Data : Olahan Peneliti

Dari tabel diatas tentang minat belajar peserta didik setelah pemberian treatment pembelajaran PBL berbantuan video interaktif telah dijabarkan diatas, maka dapat diketahui bahwa dari 32 peserta didik yang dijadikan sampel dalam penelitian ini, dengan rincian kategori sangat baik sebanyak 27 peserta didik atau 84,6%, kategori baik sebanyak 5 peserta didik atau 15,6%, kategori cukup sebanyak 0 peserta didik atau 0%, kategori kurang sebanyak 0 peserta didik atau 0%, dan kategori sangat kurang sebanyak 0 peserta didik atau 0%. Jadi dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik kelas VIII SMP Jawaahirul Hikmah tahun setelah pemberian treatment pembelajaran PBL berbantuan video interaktif secara umum dapat dikategorikan sangat baik.

Untuk uji coba instrumen dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solutions (SPSS) v.21* yang akan dijelaskan sebagai berikut :

a. Uji Validitas Minat Belajar Siswa

Instrument	R-Hitung	R-Tabel 0,05%	Sig. (2-tailed)	Nilai <i>Aplha</i>	Keterangan
Soal no. 1	0.673	0.349	0.000	0.05	Valid
Soal no. 2	0.720	0.349	0.000	0.05	Valid
Soal no. 3	0.608	0.349	0.000	0.05	Valid
Soal no. 4	0.473	0.349	0.006	0.05	Valid
Soal no. 5	0.761	0.349	0.000	0.05	Valid
Soal no. 6	0.402	0.349	0.022	0.05	Valid
Soal no. 7	0.834	0.349	0.000	0.05	Valid
Soal no. 8	0.442	0.349	0.011	0.05	Valid
Soal no. 9	0.761	0.349	0.000	0.05	Valid
Soal no. 10	0.533	0.349	0.002	0.05	Valid
Soal no. 11	0.737	0.349	0.000	0.05	Valid
Soal no. 12	0.388	0.349	0.028	0.05	Valid
Soal no. 13	0.432	0.349	0.014	0.05	Valid
Soal no. 14	0.444	0.349	0.011	0.05	Valid
Soal no. 15	0.373	0.349	0.036	0.05	Valid
Soal no. 16	0.728	0.349	0.000	0.05	Valid
Soal no. 17	0.367	0.349	0.039	0.05	Valid
Soal no. 18	0.356	0.349	0.045	0.05	Valid
Soal no. 19	0.415	0.349	0.018	0.05	Valid
Soal no. 20	0.635	0.349	0.000	0.05	Valid

sumber data : olahan peneliti

Kevalidan suatu instrument bisa diperoleh apabila r-hitung sama atau lebih besar dari r-tabel pada taraf 5%, kemudian dapat dilihat korelasi dengan membandingkan Sig. (2-tailed) dengan alpha 0,05%, apabila nilai signifikansi $< \alpha$ maka instrument dapat dikatakan valid atau dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik/valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji Reabilitas**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,874	20

Dari perhitungan uji reliabilitas dengan bantuan SPSS pada butir pertanyaan angket dapat dilihat dari nilai *Cronbach's Alpha* 0.874 $>$ 0.05. jadi dapat disimpulkan bahwa seluruh butir pertanyaan angket dinyatakan reliabel sehingga dapat digunakan sebagai pertanyaan angket untuk instrument mencari data dalam penelitian ini.

Untuk analisis data dan uji hipotesis dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solutions (SPSS) v.21* yang akan dijelaskan sebagai berikut :

a. Uji Normalitas

Analisis Uji Normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Skor Pre Test	Skor Post Test
N		32	32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	60,97	91,84
	Std. Deviation	8,935	4,174
Most Extreme Differences	Absolute	,128	,173
	Positive	,099	,084
	Negative	-,128	-,173
Kolmogorov-Smirnov Z		,725	,979
Asymp. Sig. (2-tailed)		,670	,293

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa diperoleh nilai signifikansi *post-test* sebesar 0.293, yang mana nilai ini lebih besar dari taraf signifikansi 0.05, sehingga dapat disimpulkan data tersebut terdistribusi normal dan lolos uji normalitas dengan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas

ANOVA

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Skor Pre Test	Between Groups	75,834	1	75,834	,948	,338
	Within Groups	2399,135	30	79,971		
	Total	2474,969	31			
Skor Post Test	Between Groups	15,893	1	15,893	,909	,348
	Within Groups	524,325	30	17,478		
	Total	540,219	31			

Sumber data : olahan peneliti

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.348, yang mana nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0.05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut memiliki varian homogen menggunakan uji One-Way Anova dengan taraf signifikan 5% atau 0.05.

1. Uji Hipotesis

a. Uji-t

Paired Sample Statistic**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Skor Pre Test	60,97	32	8,935	1,580
Skor Post Test	91,84	32	4,174	,738

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Skor Pre Test - Skor Post Test	-30,875	9,390	1,660	-34,261	-27,489	-18,600	31	,000

Berdasarkan tabel diatas mean dari skor pre test sebesar 60,97 dan mean skor dari post test sebesar 91,84. Dan dari tabel diatas menunjukkan hasil uji-t sebesar 18.60, dengan nilai signifikan α sebesar 0.05 maka $t_{tab} = 2,042$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa $t_{hit} > t_{tab}$. Dengan kata lain, treatment yang dilakukan dalam penelitian ini memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil yang diharapkan oleh peneliti, yaitu terdapat pengaruh signifikan Model Pembelajaran PBL Berbantuan Video Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Jawaahirul Hikmah.

Pembahasan

Pada bagian pembahasan ini, peneliti akan menguraikan hasil data yang diperoleh dengan menggunakan *Statistical Package for Social Sciences (SPSS) for windows version 21.00*.

1) Interpretasi Hasil Penelitian

Rata-rata nilai minat belajar siswa yang diperoleh setelah pemberian treatment PBL berbantuan video interaktif lebih tinggi dibanding sebelum pemberian treatment PBL berbantuan video interaktif, dimana nilai mean minat belajar siswa setelah pemberian treatment PBL berbantuan video interaktif meningkat sebesar 30,87. Peningkatan ini memiliki nilai mean yang lebih tinggi dibandingkan sebelum diberikan treatment PBL berbantuan video interaktif dengan mean sebelum treatment sebesar 60,97 dan mean setelah pemberian treatment sebesar 91,84.

Hasil uji-t paired berdasarkan pada analisis data dengan menggunakan SPSS analisis data diperoleh $t_{hit} > t_{tab}$ yaitu sebesar $18,600 > 2,042$ dengan begitu dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima ataupun terdapat pengaruh pembelajaran PBL berbantuan video interaktif terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMP Jawaahirul Hikmah.

Hal ini menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat pengaruh yang

signifikan antara pembelajaran PBL berbantuan video interaktif terhadap minat belajar siswa. Dan dapat

disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki pengaruh yang kuat terhadap minat belajar siswa.

2) Perbandingan Hasil Penelitian yang Dilakukan oleh Teori

Pengaruh PBL Berbantuan Video Interaktif (X) terhadap Minat Belajar Siswa (Y)

Sebelumnya penelitian yang dilakukan oleh (Sayfurrakhman, 2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Strategi PBL dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berupa Video Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Mts Negeri Cirebon II”. Variabel dalam penelitian ini adalah PBL Berbantuan Video Interaktif sebagai variabel X dan Minat Belajar Siswa sebagai variabel Y. Dari penelitian tersebut dapat dilihat dari presentase setiap butir pernyataan angket mengalami peningkatan dan rata-rata presentase angket sebelum perlakuan sebesar 54,05% naik menjadi 64,5% sesudah perlakuan.

Hal ini menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat pengaruh yang kuat antara metode pembelajaran PBL berbantuan video interaktif terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPS. Kemudian dapat disimpulkan dari penelitian yang terdahulu di atas bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti sama-sama memiliki pengaruh yang kuat penelitian yang dilakukan oleh (Sayfurrakhman, 2015).

3) Perbandingan Hasil Penelitian yang Dilakukan dengan Penelitian yang Relevan

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Sayfurrakhman, 2015) dengan judul “Penerapan Strategi PBL dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berupa Video Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di MTS Negeri Cirebon II”. Variabel penelitian ini PBL berbantuan video interaktif sebagai variabel X dan minat belajar siswa sebagai variabel Y. Penelitian tersebut memiliki hasil yaitu adanya pengaruh metode PBL dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPS. Dan penelitian yang dilakukan oleh (Sholikhakh et al., 2019) bahwa penelitian PBL berhasil dalam meningkatkan minat dan prestasi dalam pembelajaran matematika. penelitian ini memiliki pengaruh signifikan yang sama dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian pembelajaran PBL berbantuan video interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari nilai mean setiap butir pertanyaan angket dengan peselisihan sebesar 30,87 pada perubahan sebelum treatment sebesar 60,97 naik menjadi 91,84 sesudah pemberian treatment PBL berbantuan video interaktif.

Pengaruh PBL berbantuan video interaktif terhadap minat belajar siswa kelas VIII mata pelajaran IPS di SMP Jawaahirul Hikmah juga dapat dilihat pada tabel uji t yaitu hasil uji-t sebesar 18.60, dengan nilai signifikan α sebesar 0.05 maka $t_{tab} = 2,042$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video interaktif berpengaruh terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Jawaahirul Hikmah.

Daftar Rujukan

Aini, Q., Lesmono, A. D., & Wahyuni, S. (2018). *Hasil Belajar, Minat Dan Kreativitas Siswa SMA Pada*

Pembelajaran Fisika Menggunakan Model Project Based Learning Dengan Memanfaatkan Bahan Bekas. Jurnal Pembelajaran Fisika, 7(1), 1. <https://doi.org/10.19184/jpf.v7i1.7218>

- Amalia, Nida 'Ilmi. (2020). *Pengaruh Penggunaan Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Interaktif Power Point Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII Di SMP Negeri 7 Surakarta*
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
- Ervan Johan Wicaksana, Pramana Atmaja, G. A. M. (2020). *Jurnal Pendidikan Biologi. Jurnal Pendidikan Biologi, 12(1), 22–29*.
- Fakhrudin, F. (2015). *Minat Siswa SMA Negeri 1 Batang Kelas X Terhadap Mata Pelajaran Sejarah dengan Menggunakan Media Prezi Berbasis Video Interaktif Tahun Ajaran 2014/2015*. 133.
- Farhan, M., & Retnawati, H. (2014). *Keefektifan Pbl Dan Ibl Ditinjau Dari Prestasi Belajar, Kemampuan Representasi Matematis, Dan Motivasi Belajar. Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 1(2), 227. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v1i2.2678>*
- Firmansyah, D. H. (2019). *Implementasi Model Inkuiri Terbimbing Dengan Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir*. 339–345.
- Herlina, M., Syahfitri, J., Oktariani, Y., & Bengkulu, U. M. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran PBL Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Minat dan Hasil Belajar Biologi. 0417(1), 46–53*.
- Herlinda, Swistoro Eko, Risdianto Eko. (2017). *Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar , Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika dan Minat Belajar Siswa pada Materi Fluida Statis di SMAN 1 Lebong Sakti Herlinda , Eko Swistoro dan Eko Risdianto. Jurnal Pembelajaran Fisika, 1(1), 1–10*.
- Hutagalung, M. K., Informasi, S., & Treefingger, M. (2017). *Efektifitas Perancangan Sisitem Informasi dengan Menggunakan Model Treefingger Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif*. 6(3), 64–68.
- Izzudin, A. M. (2012). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Education Journal, 2(2), 100–150*.
- Kahar, M. S. (2017). *Analisis Minat Belajar Mahasiswa Terhadap Penggunaan Alat Peraga Neraca Cavendish. SEJ (Science Education Journal), 1(2), 73. <https://doi.org/10.21070/sej.v1i2.1177>*
- Luftiana, F., & Irawati, H. (2019). *Pengaruh model pembelajaran PBL terhadap minat dan hasil belajar level C1-C4 siswa kelas VII SMPN 2 Srumbung materi pencemaran lingkungan. Symposium of Biology Education (Symbion), 2, 20–31. <https://doi.org/10.26555/symbion.3505>*
- Montolalu, C., & Langi, Y. (2018). *Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test). D'CARTESIAN, 7(1), 44. <https://doi.org/10.35799/dc.7.1.2018.20113>*
- Niswa, A. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas Viid Smp Negeri 1 Kedamean. Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia, 1(1), 1–18*.

Novi Andria Caesariani. (2015). *Pemanfaatan Multimedia Interaktif pada Model Problem Based Learning*

- dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(11), 832–840. <https://www.neliti.com/id/publications/216359/pemanfaatan-multimedia-interaktif-pada-model-problem-based-learning-dalam-pembel>
- Odeh. (2021). *Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII-B SMPN 1 Karangjaya. Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2, 9–14.
- Pratiwi, Kamari Noor. (2015). *Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Pbl Dalam Meningkatkan Aktivitas, Minat, Dan Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X. Sebatik*, 23(2), 489–497. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v23i2.803>
- Rachmaniar, R. F., & Purwadi, I. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Guided Discovery Menggunakan Jobsheet Pada Mata Pelajaran Survey Dan Pemetaan Di Smkn 3 Boyolangu Tulungagung. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 2(2).
- Rindrayani, S. R. (2016). *Penerapan Model Pengajaran Berdasarkan Masalah (Problem Based Instruction) Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Mikro (Permintaan Dan Penawaran). Jupeko (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 1(1). <https://doi.org/10.29100/jupeko.v1i1.23>
- Sari, D. D. (2012). *Penereapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Kelas VIII SMP Negeri 5 SLEMAN.* [http://eprints.uny.ac.id/9174/10/10 BAB I - V.pdf](http://eprints.uny.ac.id/9174/10/10%20BAB%20I%20-%20V.pdf)
- Sayfurrakhman. (2015). *Penerapan Strategi Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berupa Video Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di MTs Negeri Cirebon II".* 3(2), 297–310.
- Sholikhakh, R. A., Pujiarto, H., & Suwandono, S. (2019). *Keefektifan Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Minat dan Prestasi Belajar Matematika. Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 33. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.561>
- Siti, N. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Motivasi Belajar IPS Terpadu pada Materi Kegiatan Ekonomi.*
- Sugiyono, prof dr. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif DAB R&D.*
- Sutomo Edi, & Tiro, Rachman Abdul. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. MIMBAR PGSD Undiksha*, 20(1), 127–145. <https://ojs.ikipgribali.ac.id/index.php/widyadari/article/view/372/285>
- Wahyu B.S. (2018). *Pengaruh Kemampuan Pedagogik Guru dengan Hasil Belajar IPS. Ilmiah Edutecno*, 18(106), 1–19.
- Wardani, D. K., & Wijayanti, A. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Matematika. MIMBAR PGSD Undiksha*, 7(3), 207–213.

Woro, K. (2016). *Efektifitas Model Pembelajaran Problem Based earning (PBL) dengan Berbantu Media Visual Audio untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa Materi Jurnal Penyesuaian (Studi Kasus Siswa Kelas XI IPS SMA Teuku Umar Semarang). 1(1).* <https://lib.unnes.ac.id/29614/1/7101413025.pdf>