
**PENERAPAN STRATEGI *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA VIDEO INTERAKTIF
DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPS DI MTS NEGERI CIREBON II”**

Oleh :

Sayfurrakhman
Sarjana Pendidikan Ekonomi

ABSTRAK

*Pembelajaran IPS yang menggunakan metode konvensional menyebabkan proses pembelajaran tidak menyenangkan dan tidak efektif sehingga dapat menurunkan minat belajar siswa, maka perlunya strategi pembelajaran yang dapat mengajak siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran dan penggunaan media yang dapat menarik perhatian siswa salah satunya yaitu strategi *problem based learning* dengan menggunakan media video interaktif. Dengan strategi dan media tersebut bisa meningkatkan keaktifan belajar dan perhatian siswa karena siswa berusaha secara berkelompok mencari jawaban dari permasalahan yang diberikan serta perhatian dan pemahaman siswa terhadap permasalahan lebih baik dengan menggunakan media video interaktif.*

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan strategi *Problem Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif, perubahan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS sebelum dan sesudah pembelajaran dilaksanakan, dan pengaruh strategi *Problem Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif terhadap minat belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Negeri Cirebon II tahun ajaran 2015/2016. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik klaster yaitu kelas VIII B. Instrumen yang digunakan berupa angket, pedoman wawancara dan lembar observasi.*

*Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa respon siswa terhadap penerapan strategi *Problem Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif dikatakan positif yaitu rata-rata persentasenya 65,91% dengan interpretasi kriteria sedang. Sedangkan perubahan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS sebelum dan sesudah pembelajaran dilaksanakan mengalami peningkatan yaitu rata-rata presentase angket sebelum perlakuan sebesar 54,05% naik menjadi 64,5% sesudah perlakuan. Adanya pengaruh sebesar 84,3% strategi *Problem Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS dan telah diperoleh nilai sig. lebih kecil dibandingkan dengan taraf signifikan 5% yaitu $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak.*

*Jadi, simpulan penelitian ini adalah terdapat pengaruh strategi *problem based learning* dengan menggunakan media pembelajaran berupa video interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Negeri Cirebon II.*

Kata Kunci : Strategi *Problem Based Learning*, Video Interaktif, Minat Belajar

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Di dalam pendidikan terdapatnya proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasi siswa. Proses pembelajaran diharapkan dapat memiliki makna bagi siswa untuk kehidupan masa yang akan datang. Tingginya prestasi siswa diduga dipengaruhi oleh tinggi rendahnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut. Untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung, motivasi diri siswa harus ditingkatkan terlebih dahulu. Munculnya motivasi dalam diri siswa akan mendorong siswa untuk semakin minat dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung sehingga prestasi belajar dapat dipastikan mengalami peningkatan.

Dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Afrianti, Ratih Widhita. 2010. Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Malang Pada Mata Pelajaran IPS. Jurusan Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Malang. Minat belajar adalah variabel yang lebih dominan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 21 Malang pada mata pelajaran IPS, terdapat pengaruh secara simultan minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 21 Malang pada mata pelajaran IPS. Hal ini dapat dilihat dari hasil Sig-t pada variabel minat belajar yaitu 0,000 dan variabel motivasi belajar yaitu 0,017, hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua variabel (minat dan motivasi belajar) mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa; besarnya koefisien determinan variabel minat belajar yaitu $(0,435)^2 = 0,189$ dan variabel motivasi belajar yaitu $(0,303)^2 = 0,092$, hal tersebut menunjukkan bahwa variabel minat belajar

adalah yang lebih dominan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa; dan berdasarkan nilai R square sebesar 0,399 memiliki arti bahwa 39,9% disebabkan oleh perubahan variabel X1 (minat belajar) dan variabel X2 (motivasi belajar), sedangkan sisanya sebesar 60,1% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain diluar penelitian ini.

Masih rendahnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran yang akan dipelajari khususnya mata pelajaran (IPS). Hal ini dapat dilihat pada sikap siswa selama mengikuti proses pembelajaran tidak fokus dan ramai sendiri. Hal tersebut disebabkan oleh banyak faktor mulai dari faktor internal maupun eksternal. Faktor internal yaitu suatu penyebab yang terdapat dalam diri siswa tersebut. Misalnya minat yang kurang karena ketidaksukaan siswa pada mata pelajaran IPS disekolah. Bahkan rendahnya faktor internal dapat disebabkan oleh kurangnya faktor eksternal, seorang guru merupakan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi faktor internal.

Strategi pembelajaran konvensional seperti menjelaskan materi secara abstrak, hafalan materi dan ceramah dengan komunikasi satu arah, yang aktif masih didominasi oleh pengajar, sedangkan siswa biasanya hanya memfokuskan penglihatan dan pendengaran. Kondisi pembelajaran seperti inilah yang mengakibatkan siswa kurang aktif dan pembelajaran yang dilakukan kurang efektif. Disini guru dituntut untuk pandai menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa kembali berminat mengikuti kegiatan belajar.

Strategi pembelajaran *Problem Based Learning* atau pemecahan masalah kegunaannya adalah untuk merangsang berfikir dalam situasi masalah yang kompleks. Dalam hal ini akan menjawab permasalahan yang menganggap sekolah

kurang bisa bermakna dalam kehidupan nyata di masyarakat.

Problem Based Learning adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan menyelesaikan suatu masalah, tetapi untuk menyelesaikan masalah itu peserta didik memerlukan pengetahuan baru untuk dapat menyelesaikannya. Salah satu keuntungan dari pembelajaran berbasis masalah adalah peserta didik didorong untuk mengeksplorasi pengetahuan yang dimilikinya, kemudian mengembangkan keterampilan pembelajaran yang independen untuk mengisi kekosongan yang ada (Hamruni, 2009).

Dari hasil penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh L.A Kharida, Jurusan Fasika FMIPA, Universitas Negeri Semarang (2009). Dengan judul penerapan model pembelajaran berbasis masalah untuk peningkatan hasil belajar siswa pada pokok bahasan elastisitas bahan. Dalam menerapkan strategi *Problem Based Learning* pada proses pembelajaran di SMA Islam Sultan Agung mengalami peningkatan nilai rata-rata pada materi Elastisitas Bahan yaitu peningkatan rata-rata belajar kognitif sebesar 0.26 % atau 26 % dan peningkatan rata-rata belajar siswa sebesar 0.33 % atau 33 %. Hal ini membuktikan bahwa penerapan strategi *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan hasil belajar siswa yang baik, diduga dengan adanya minat belajar siswa yang tinggi. Maka strategi *Problem Based Learning* diduga dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS. Dari penelitian terdahulu tersebut yang membedakan pada penelitian ini adalah adanya penggunaan media pembelajaran video interaktif pada proses pembelajaran menggunakan strategi *Problem Based Learning* untuk mengetahui perubahan minat

belajar siswa setelah diterapkannya penelitian ini.

Strategi *Problem Based Learning* akan semakin baik, jika menggunakan media pembelajaran berupa video interaktif. Keuntungan dari media elektronik ini pada umumnya ialah dapat memberikan suasana yang lebih “hidup” penampilannya lebih menarik, dan di samping itu dapat pula digunakan untuk memperlihatkan suatu proses tertentu secara lebih nyata. (R. Ibrahim dan Nana Syaodih S, 2003). Media pembelajaran berkarakter audiovisual yang interaktif, diduga meningkatkan minat belajar siswa karena siswa akan lebih tertarik dengan melihat video interaktif yang kreatif, inovatif serta variatif dibanding dengan penyampaian permasalahan dalam bentuk verbal yang dilakukan oleh seorang guru. Video interaktif adalah suatu media pembelajaran audiovisual yang dapat menimbulkan komunikasi dua arah. Pemahaman siswa dapat lebih meningkat dengan waktu yang lebih efektif. Permasalahan yang diberikan kepada siswa melalui video interaktif akan mudah dipahami oleh siswa serta dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Perpaduan gambar yang bergerak dengan latar belakang audio yang mengajak untuk berinteraksi itu akan dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Dalam pembuatan video interaktif tersebut kemampuan seorang guru dalam teknologi harus ada, agar video yang dibuat lebih kreatif dan inovatif tidak monoton.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan strategi *Problem Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif pada mata pelajaran IPS di MTs Negeri Cirebon II?

2. Bagaimana perubahan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS setelah pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan strategi *Problem Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif di MTs Negeri Cirebon II?
3. Bagaimana Pengaruh strategi *Problem Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Negeri Cirebon II

KAJIAN TEORI

A. Strategi *Problem Based Learning*

Problem Based Learning adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan menyelesaikan suatu masalah, tetapi untuk menyelesaikan masalah itu peserta didik memerlukan pengetahuan baru untuk dapat menyelesaikannya. (Hamruni, 2009).

Strategi pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) dikembangkan dari filsafat konstruksionisme, yang menyatakan bahwa kebenaran merupakan konstruksi pengetahuan secara otonom.

Artinya, peserta didik akan menyusun pengetahuan dengan cara membangun penalaran dari seluruh pengetahuan yang telah dimiliki (Hamruni, 2009:150). Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berpusat pada masalah tidak sekedar *transfer of knowledge* dari guru kepada peserta didik, melainkan kolaborasi antara guru dan peserta didik, maupun peserta didik dengan peserta didik yang lain untuk memecahkan masalah yang dibahas. Dengan demikian strategi pembelajaran berbasis masalah adalah strategi pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah secara terbuka.

Bern dan Erikson (2001:5) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis

masalah (*Problem Based Learning*) merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu.

strategi pembelajaran menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari mata pelajaran. Dalam hal ini siswa terlibat dalam penyelidikan untuk pemecahan masalah yang mengintegrasikan keterampilan dan konsep dari berbagai isi materi pelajaran. Strategi ini mencakup pengumpulan informasi berkaitan dengan pertanyaan, menyintesa, dan mempresentasikan penemuannya kepada orang lain. (Depdiknas, 2003: 4).

Salah satu keuntungan dari pembelajaran berbasis masalah adalah para peserta didik didorong untuk mengeksplorasi pengetahuan yang dimilikinya, kemudian mengembangkan keterampilan pembelajaran yang independen untuk mengisi kekosongan yang ada (Hamruni, 2009). Dengan demikian, strategi pembelajaran berbasis masalah (SPBM), dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan pada proses penyelesaian masalah secara ilmiah.

B. Media Pembelajaran Video Interaktif

“Media pembelajaran berbasis audiovisual adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan” (Sukiman, 2012: 184). “Media audiovisual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses atau kegiatan” (Rayandra,2012:45)

Beberapa kelebihan atau kegunaan media Audiovisual dalam pembelajaran

menurut Fazriah (2011) yaitu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan belaka) sehingga pembelajaran lebih interaktif dan mengatasi perbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti: objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model. obyek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *tame lapse* atau *high speed fotografi*. Kejadian atau peristiwa yang terjadi masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal. Obyek yang terlalu kompleks (mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan media audio visual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial .

Menurut Fazriah (2011) media audio visual memiliki beberapa kekurangan untuk digunakan dalam pembelajaran yaitu media audiovisual cenderung menggunakan model komunikasi satu arah dan media audiovisual tidak dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, karna media audiovisual cenderung tetap di tempat.

Video sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan dapat bersifat fakta (kejadian atau peristiwa penting, berita), maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun intruksional. Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh video, namun tidak berarti bahwa video akan menggantikan kedudukan film (Arif S. Sadiman dkk 2011: 71).

Menurut kamus besar bahasa Indonesia interaktif yaitu bersifat saling

melakukan aksi; antar-hubungan; saling aktif.

Dari pernyataan diatas Peneliti dapat menyimpulkan bahwa video interaktif yaitu media pembelajaran yang memiliki suara dan gambar bergerak yang dapat mengajak siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

C. Minat Belajar

Minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Namun, apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang, maka orang itu tidak akan memiliki minat atas objek tersebut. Oleh karena itu, tinggi rendahnya perhatian atau rasa senang seseorang terhadap objek dipengaruhi oleh tinggi rendahnya minat seseorang tersebut.

Menurut Slameto, (2007:121) Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, minat adalah kecenderungan dan keairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

Setelah menjelaskan pengertian minat, berikut ini dikemukakan pengertian belajar, dengan maksud untuk mempermudah dalam memahami pengertian minat belajar. Di bawah ini di temukan beberapa definisi mengenai pengertian belajar, diantaranya

Abdillah (2002) dalam Aunurrahman (2010:35) menyimpulkan bahwa “belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif,

dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu”.

Arsyad (2011:3) mengemukakan bahwa “belajar adalah perubahan perilaku, sedangkan perilaku itu adalah tindakan yang dapat diamati. Dengan kata lain perilaku adalah suatu tindakan yang dapat diamati atau hasil yang diakibatkan oleh tindakan atau beberapa tindakan yang dapat diamati”.

Dari pengertian minat dan belajar diatas, Peneliti menyimpulkan bahwa minat belajar adalah Kecenderungan perhatian dan kesenangan dalam beraktivitas, yang meliputi jiwa dan raga untuk menuju perkembangan manusia seutuhnya, yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.

D. Kaitan Variabel Bebas dan Terikat

Pembelajaran berbasis masalah yang didasari teori konstruktif di mana siswa mampu memecahkan masalah-masalah dan dapat membuat siswa mahir dalam memecahkan masalah, memiliki kecakapan berpartisipasi dalam kelompok, membangun pengetahuan sendiri, dan dapat memberikan pengaruh positif dalam pembelajaran di dalam kelas.

Strategi pembelajaran berbasis masalah dapat mengembangkan aspek kognitif (berfikir, intelektual), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan individu). Dalam pembelajaran berbasis masalah, siswa dituntut untuk berperan aktif mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Proses pembelajaran dikelas tentunya akan lebih baik jika menggunakan media pembelajaran sebagai pendukung untuk penyampaian materi yang di ajarkan oleh guru. Salah satu media pembelajaran yang banyak disukai siswa-siswa yaitu video. Video termasuk kedalam jenis kategori media pembelajaran audio-visual. Video adalah salah satu media pembelajaran yang

dapat digunakan untuk membantu guru dalam penyampaian materi ajar. Kelebihan dari video yaitu dapat terciptanya suasana pembelajaran yang lebih hidup pada proses pembelajaran yang berlangsung. Video akan lebih baik jika isinya dapat menimbulkan komunikasi dua arah sehingga siswa merasa tertarik untuk terus menyaksikan tayangan yang disajikan dari video tersebut. Video yang dapat menimbulkan komunikasi dua arah disebut juga video interaktif.

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

Sugiyono (2012:2) mengemukakan bahwa metode Penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu, cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan.

Penggunaan strategi pembelajaran *problem based learning* yang penyampaian suatu permasalahan dengan menggunakan video interaktif yang dapat menciptakan suasana belajar aktif karena terjadinya interaksi antara video dengan siswa pada saat tayangan berisi penjelasan permasalahan disampaikan. Dengan demikian minat belajar siswa dapat mengalami perubahan.

Metode eksperimen (Sugiyono, 2013: 109) dapat diartikan sebagai metode Penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Dalam penelitian ini, metode penelitian eksperimen digunakan untuk mencari seberapa besar pengaruh Strategi *Problem Based Learning* dengan menggunakan Media Pembelajaran Berupa Video Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di MTs Negeri Cirebon II.

Desain Penelitian yang digunakan untuk Penelitian ini adalah *One-Shot Case Study* yaitu salah satu bentuk dari metode Penelitian *Pre-Experimental Designs (nondesigns)*. Berikut gambaran dari bentuk *One-Shot Case Study*:

Gambar 3.1



Sumber Sugiyono (2012:74)

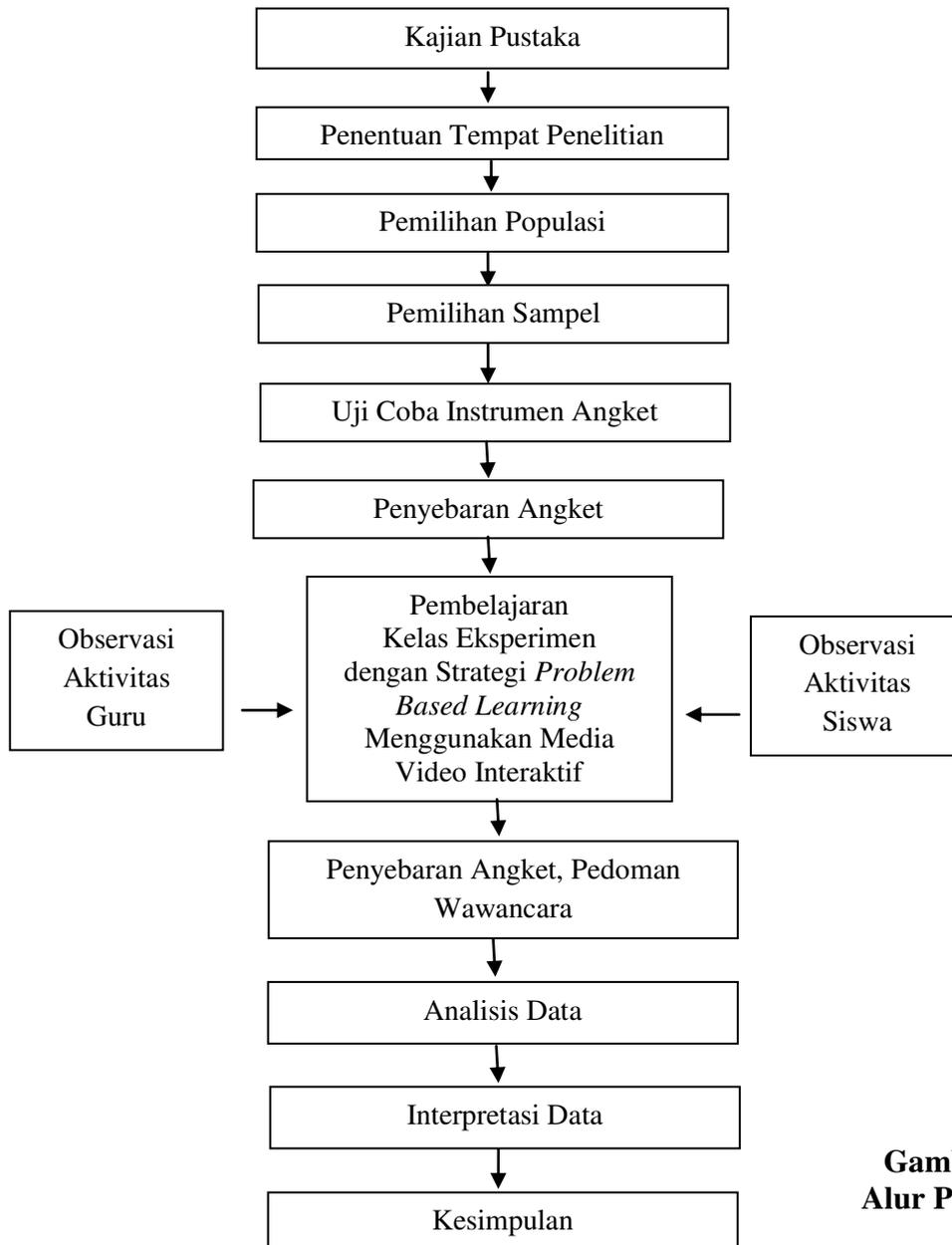
Keterangan :

X : treatment yang diberikan (variabel independen)

O : Observasi (variabel dependen)

Berdasarkan gambar diatas dapat dijelaskan bahwa dalam desain ini terdapat satu kelompok diberi treatment/perlakuan, dan selanjutnya diobservasi hasilnya. (treatment adalah variabel independen, dan hasil adalah sebagai variabel dependen). (Sugiyono, 2012:76)

Desain dan prosedur Penelitian yang telah diuraikan, dapat dinyatakan dalam diagram alur sebagai berikut.



Gambar 3.2
Alur Penelitian

B. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Negeri Cirebon II. Adapun jumlah populasi seluruh siswa kelas VIII MTs Negeri Cirebon II dapat dilihat pada tabel 3.1 sebagai berikut :

Tabel 3.1

Data Jumlah Siswa Kelas VIII

Kelas	Jumlah
VIII A	50
VIII B	49
VIII C	49
VIII D	49
VIII E	50
VIII F	49
Jumlah	296

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam Penelitian ini adalah teknik *cluster sampling*. Menurut Sukardi (2003: 61) teknik klaster atau *cluster sampling* ini memilih sampel bukan didasarkan pada individual, tetapi lebih didasarkan pada kelompok, daerah, atau kelompok subjek yang secara alami berkumpul bersama. Sampel diambil secara acak berdasarkan kelas yang ada dari populasi yang sudah ditentukan oleh Peneliti.

Adapun cara penentuan jumlah sampel dengan jumlah populasi sebanyak 296 siswa, dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

(sumber: Riduwan, 2007:65)

Keterangan : n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

d² = Presisi yang Ditetapkan

Perhitungannya sebagai berikut :

Diketahui jumlah populasi 296 siswa dan presisi yang ditetapkan 14%

maka $296 / (296 \cdot 0,14^2) + 1 = 43,539$ (dibulatkan menjadi 44)

jadi hasil perhitungan yang diperoleh sebesar 44 responden (siswa). Peneliti melakukan penelitian dengan sampel siswa kelas VIII B.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini diantaranya angket, wawancara dan observasi.

D. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Angket

Analisis hasil pengisian Angket dilakukan dengan memberi skor pada masing-masing butir pada lembar pengisian. angket yang mengukur minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS, terdiri dari 20 butir pernyataan.

a. Rekapitulasi Data Angket

Peneliti membuat tabel rekapitulasi angket yang sudah didapat dari responden dengan mencantumkan nilai-nilai setiap jawaban dari 20 pernyataan.

b. Menghitung Nilai Presentase Pernyataan

1) Menghitung Skor Tiap Jawaban

Rekapitulasi data jawaban dari instrumen angket yang terkumpul, kemudian dilakukan perhitungan skor tiap jawaban dengan cara nilai dari jawaban dikalikan dengan jumlah responden yang menjawab. Kemudian dilakukan penjumlahan skor total yang nantinya akan dihitung berapa persentase yang dihasilkan. Rumus menghitung skor tiap jawaban sebagai berikut :

$$\text{Skor Total} = \text{jumlah responden tiap jawaban} \times \text{nilai setiap jawaban}$$

2) Menghitung Persentase Responden

Menurut Sudjana (2006: 132) menghitung persentase dari jumlah siswa yang memilih sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase alternative jawaban

f = jumlah mengisi alternative jawaban

N = jumlah skor maksimal responden

2. Analisis Data Pedoman Wawancara Terstruktur

Analisis hasil pengisian pedoman wawancara terstruktur dilakukan dengan memberi skor pada masing-masing butir pada lembar pengisian. Pedoman wawancara terstruktur yang mengukur strategi *problem based learning* menggunakan media video interaktif, terdiri dari 20 butir pertanyaan.

a. Rekapitulasi Data Pedoman Wawancara Terstruktur

Peneliti membuat tabel rekapitulasi angket yang sudah didapat dari responden dengan mencantumkan nilai-nilai setiap jawaban dari 20 pertanyaan.

b. Menghitung Presentase Responden

1) Menghitung Skor Tiap Jawaban

Rekapitulasi data jawaban dari pedoman wawancara yang terkumpul, kemudian dilakukan perhitungan skor tiap jawaban dengan cara nilai dari jawaban dikalikan dengan jumlah responden yang menjawab.

Kemudian dilakukan penjumlahan skor total yang nantinya akan dihitung berapa persentase yang dihasilkan. Rumus menghitung skor tiap jawaban sebagai berikut :

Skor Total = jumlah responden tiap jawaban x nilai setiap jawaban

2) Menghitung Persentase Responden

Menurut Sudjana (2006: 132) menghitung persentase dari jumlah siswa yang memilih sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase alternative jawaban

f = jumlah mengisi alternative jawaban

N = jumlah skor maksimal responden

3. Analisis Data Observasi

Dengan adanya observasi, Peneliti berharap seluruh aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dapat diamati. Untuk menganalisis data observasi aktivitas guru dan siswa saat pembelajaran, digunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} & \text{Konversi nilai siswa } (N_{\text{siswa}}) \\ &= \frac{\sum \text{skor perolehan siswa}}{\sum \text{skor maksimum}} \\ & \times 100 \end{aligned}$$

Sumber: Jihad dan Haris (2012: 130)

4. Uji Normalitas

Uji normalitas data untuk menentukan apakah data yang diperoleh dari masing-masing kelompok sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.

5. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

1. Respon siswa terhadap penerapan strategi *Problem Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif pada mata pelajaran IPS di MTs Negeri Cirebon II.

Respon siswa dapat dilihat dari hasil perhitungan pedoman wawancara terstruktur yang interpretasi presentasinya semuanya sedang.

Peneliti menggunakan lembar observasi guru guna untuk mendukung data pedoman wawancara terstruktur dengan membuat instrumen pedoman observasi guru yang berisikan kegiatan-kegiatan guru pada saat melaksanakan proses pembelajaran dikelas. Observasi guru dilakukan pada saat dimulainya proses pembelajaran dikelas eksperimen sampai selesainya proses pembelajaran dikelas eksperimen. Aktivitas guru dalam proses pembelajaran dikatakan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan pedoman observasi aktivitas guru yaitu mencapai rata-rata nilai 68, dengan kriteria interpretasi aktivitas guru kategori baik

2. Perubahan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS setelah pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan strategi *Problem Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif di MTs Negeri Cirebon II.

Perubahan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS dapat dilihat juga dari hasil perhitungan angket pada tabel 4.7 dan 4.10 yang menunjukkan kenaikan angka presentase per butir pernyataan.

Peneliti menggunakan lembar observasi siswa guna untuk mendukung data instrumen angket dengan membuat instrumen pedoman observasi siswa yang berisikan aktivitas-aktivitas siswa pada saat melaksanakan proses pembelajaran dikelas. Observasi siswa dilakukan pada saat dimulainya proses pembelajaran dikelas eksperimen sampai selesainya proses pembelajaran dikelas eksperimen. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dikatakan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil perhitungan pedoman observasi aktivitas siswa yaitu mencapai rata-rata nilai 69,2, dengan kriteria interpretasi aktivitas siswa kategori baik.

3. Pengaruh strategi *Problem Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Negeri Cirebon II.

Pengaruh strategi *Problem Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS dapat dilihat dari hasil perhitungan uji regresi linier sederhana yaitu presentase pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang disebut koefisien determinasi yang merupakan hasil penguadratan R. dari output tersebut diperoleh nilai R kuadrat sebesar 0,843. Dalam hal ini mengandung

pengertian pengaruh variabel bebas (strategi *problem based learning* menggunakan media video interaktif) terhadap variabel terikat (minat belajar) sebesar 84,3 % sisanya dipengaruhi oleh variabel yang lain.

Adanya pengaruh strategi *Problem Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS dapat dilihat juga dari tabel 4.22 telah diperoleh nilai sig. lebih kecil dibandingkan dengan taraf signifikan 5% yaitu $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Respon siswa terhadap penerapan strategi *problem based learning* dengan menggunakan media pembelajaran berupa video interaktif pada mata pelajaran IPS dikatakan positif, dapat dilihat dari hasil perhitungan pedoman wawancara terstruktur yang rata-rata persentasenya 65,91% dengan interpretasi kriteria sedang. Sehingga tujuan strategi *problem based learning* diantaranya membangun ketrampilan berpikir tingkat tinggi, Membangun keterampilan memecahkan masalah secara efektif, Membangun ketrampilan belajar berkelanjutan, Menumbuhkan kemampuan berkolaborasi dan Menumbuhkan motivasi intrinsik cukup tercapai. Dalam penerapan strategi *problem based learning* dengan menggunakan media pembelajaran berupa video interaktif pada mata pelajaran IPS sudah dikatakan baik dapat dilihat dari hasil perhitungan lembar observasi guru mencapai kriteria interpretasi baik.

Perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan strategi

problem based learning dengan menggunakan media pembelajaran berupa video interaktif terhadap mata pelajaran IPS mengalami peningkatan, hal ini 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. Sehingga dapat dikatakan cukup berhasil dalam meningkatkan indikator minat belajar diantaranya perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa dan keterlibatan siswa. Adapun lembar observasi siswa yang digunakan untuk mendukung instrument angket minat dan diperoleh kriteria interpretasi baik, pada saat proses pembelajaran menggunakan strategi *problem based learning* dengan menggunakan media pembelajaran berupa video interaktif berlangsung siswa sudah baik dalam mengikuti prosedur yang telah ditetapkan oleh guru.

Pengaruh strategi *Problem Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Negeri Cirebon II dapat dilihat pada tabel hasil perhitungan uji regresi linier sederhana yaitu pengaruh variabel bebas (strategi *problem based learning* menggunakan media video interaktif) terhadap variabel terikat (minat belajar) sebesar 84,3% sisanya dipengaruhi oleh variabel yang lain dan adanya pengaruh strategi *Problem Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS telah diperoleh nilai sig. lebih kecil dibandingkan dengan taraf signifikan 5% yaitu $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak.

B. Saran

1. Penerapan strategi *problem based learning* yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir, keterampilan memecahkan masalah, keterampilan belajar berkelanjutan, kemampuan berkolaborasi serta motivasi intrinsik dapat terwujud. Diharapkan guru dapat memberikan tema permasalahan yang disukai dan sesuai dengan kemampuan berfikir yang dimiliki siswa.
2. Penggunaan media video interaktif dipersiapkan secara menyeluruh mulai dari suara video interaktif yang komunikatif, penampilan video interaktif yang kreatif dan variatif serta video interaktif yang inovatif agar disetiap proses pembelajaran dapat mengurangi kejenuhan belajar siswa karena siswa merasa selalu mendapatkan gambaran baru pada setiap proses pembelajaran sehingga keefektifan dalam proses pembelajaran dapat terwujud.
3. Adanya pengaruh antara strategi *problem based learning* dengan minat belajar siswa, diharapkan guru dapat memberikan inovasi baru dalam pengelolaan proses diskusi kelompok di kelas pada saat pembelajaran sedang berlangsung, yaitu dengan mengajak siswa untuk lebih kreatif dalam membuat suasana kelas menjadi nyaman, bersih, indah, dan harmonis yang dapat membuat siswa menjadi lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ace Suryadi dan H.A.R Tilaar, 1993 Analisis Kebijakan Pendidikan Suatu Pengantar. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Ahmadi, A. 2009. *Psikologi Umum Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ahmad, Abdul Karim H. 2007. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Ali, Muhammad. 2004. *Guru dalam proses belajar mengajar*.
- Arend, Richard I. 2004. *Learning to Teach (6th edition)*. New York: Mc Graw Hill Company.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arif S. Sadiman. 2011. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Asyhar. Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Aunurrahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Penerbit Alfabeta
- Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Dalyono. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Djaali. 2006. *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Bumiaksara.
- Fazriah, Robiatul. 2011. *Media Audio Visual*. (online) <http://robiatulfazriah.blogspot.com/2011/05/media-audio-visual.html>. Diakses pada 5 Mei 2015 16.27 WIB.
- Ghozali, Imam. 2006. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Undip.
- Hasan, Iqbal. 2006. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hmelo-Silver, C. E. 2004. *Problem Based Learning: what and how do student learn?. Educational psychology review, Vol. 16 No. 3*. New Jersey: Pleneum Publishing Cooperation.
- Jihad, A dan Haris, A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: PT Refika Aditama.
- M. Purwanto, Ngalm 2007. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muhibbin, Syah. 2008. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution, S. 2000. *Metode Research*. Jakarta: Bumi Aksara
- Popham, James dan Baker, Eval. 2005. *Teknik Mengajar Secara Sistematis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- R. Ibrahim dan Nana Syaodih S. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Riduwan. 2011. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2007. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, dan Penelitian Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan dan Kuncoro, Engkos Achmad. (2008). *Cara Menggunakan dan Memakai Analisis Jalur (Path Analysis)*. Bandung: Alfabeta
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Safari. 2005. *Penulisan Butir Soal Berdasarkan Penilaian Berbasis Kompetensi*. Jakarta: APSI Pusat.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2001. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru
- Sugianto, Mikael. 2007. *36 Jam Belajar Komputer SPSS 15*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.(2013). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta

-
- Suhartini, Dewi. 2001. *Minat Siswa Terhadap Topik-topik Pelajaran dan Beberapa Faktor yang Melatar Belakanginya (tesis)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sujanto, Agus. 2004. *Psikologi Umum*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Suryabrata, Sumadi. 2002. *Psikologi pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Suyadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.