

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PROBLEM-BASED LEARNING TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PEMBAYARAN DAN ALAT PEMBAYARAN

Raja Parnaungan Munthe¹, Evi Syuriani Harahap², Erikson Sinaga³,
Gresia Apriyani⁴, Sri Ramadhani Siregar⁵

^{1, 2, 3, 4, 5}Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Medan

rajaparnaungan09@gmail.com¹, eviharahap21@unimed.ac.id²,
eriksinaga419@gmail.com³, gresiaapriyani@gmail.com⁴,
sriamadhanisrg131006@gmail.com⁵

ABSTRACT

Low student interest in learning economics has become the underlying phenomenon behind this study. In an effort to address this issue, the research focuses on examining the effectiveness of implementing the Problem-Based Learning (PBL) model as the basis for developing learning media, particularly in the context of the topics of payment systems and payment instruments. Methodologically, this study adopts a quantitative approach with a descriptive design. Data collection was carried out through the distribution of questionnaires consisting of 30 Likert-scale statement items to 32 respondents. The quality of the instrument was tested through two stages: a validity test, which showed that all items met the required criteria with correlation coefficients ranging from 0.444 to 0.821, and a reliability test, which produced a Cronbach's Alpha value of 0.956, indicating excellent instrument consistency. The assumption of normality was confirmed through the Kolmogorov-Smirnov test, which yielded a significance value of $0.079 > 0.05$. Based on the analysis conducted, it was found that the integration of PBL-based learning media was significantly associated with an increase in students' learning interest. The problem-based approach proved effective in encouraging active participation, fostering analytical thinking patterns, and enhancing students' enthusiasm for learning in understanding concepts related to payment systems and payment instruments.

Keywords: Instructional Media, Problem-Based Learning, Learning Interest, Payment System, Payment Instruments

ABSTRAK

Minat belajar yang rendah di kalangan siswa pada mata pelajaran ekonomi menjadi fenomena yang melatarbelakangi dirumuskannya penelitian ini. Dalam upaya mengatasi persoalan tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengujian efektivitas penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL)

sebagai basis pengembangan media pembelajaran, khususnya dalam konteks topik sistem pembayaran dan alat pembayaran. Secara metodologis, penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan tipe deskriptif. Proses pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner yang terdiri atas 30 butir pernyataan berskala Likert kepada 32 orang responden. Pengujian kualitas instrumen dilakukan melalui dua tahap: uji validitas yang menunjukkan semua item memenuhi syarat dengan koefisien korelasi berkisar 0,444–0,821, serta uji reliabilitas dengan perolehan nilai *Cronbach's Alpha* = 0,956 yang mencerminkan konsistensi instrumen pada kategori sangat baik. Pemenuhan asumsi normalitas dikonfirmasi melalui uji *Kolmogorov-Smirnov*, yang menghasilkan nilai signifikansi 0,079 > 0,05. Berdasarkan analisis yang dilakukan, ditemukan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis PBL secara signifikan berhubungan dengan peningkatan minat belajar siswa. Pendekatan berbasis masalah terbukti mampu mendorong keaktifan, mendorong pola pikir analitis, serta menumbuhkan semangat belajar yang lebih tinggi dalam memahami konsep-konsep pembayaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Problem-Based Learning, Minat Belajar, Sistem Pembayaran, Alat Pembayaran.

A. Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan yang tidak tergantikan dalam upaya mencetak sumber daya manusia yang berkompeten dan berdaya saing tinggi. Individu yang mendapatkan akses terhadap pendidikan yang layak dan berkualitas diharapkan mampu menggali serta mengembangkan potensinya secara menyeluruh, yang pada akhirnya bermuara pada kontribusi positif terhadap kemajuan masyarakat luas. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan

Nasional, pendidikan diemban fungsi strategis dalam mengembangkan kemampuan individu sekaligus membangun watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dan berbudaya. Oleh sebab itu, peningkatan efektivitas dan mutu proses pembelajaran merupakan tanggung jawab kolektif yang harus dipikul bersama oleh seluruh elemen pemangku kepentingan dalam dunia pendidikan (Nasional, 2003).

Dalam konteks pembelajaran, minat belajar peserta didik menempati posisi yang sangat strategis sebagai

salah satu penentu utama keberhasilan proses belajar mengajar. Konsep minat belajar itu sendiri merujuk pada kecenderungan dan kegairahan yang tinggi terhadap suatu aktivitas belajar yang diwujudkan melalui partisipasi aktif dan rasa senang dalam mengikuti pembelajaran (Slameto, 2010). Siswa yang mempunyai ketertarikan besar terhadap kegiatan belajar cenderung menunjukkan kemampuan pemahaman yang lebih baik, memiliki motivasi intrinsik yang kokoh, dan pada akhirnya mampu mencapai prestasi akademik yang lebih memuaskan. Kondisi sebaliknya terjadi ketika minat belajar siswa berada pada level yang rendah, di mana mereka cenderung mengalami kesulitan dalam memfokuskan perhatian, kurang aktif berkontribusi dalam proses pembelajaran, serta tidak mampu memenuhi target kompetensi yang telah dirumuskan.

Minat belajar dikonseptualisasikan oleh (Djamarah, 2011) sebagai ketertarikan dan kehendak yang lahir secara mandiri dari dalam diri individu untuk mengambil bagian secara aktif dalam proses belajar, yang terbentuk bukan karena pengaruh atau intervensi pihak

luar, melainkan sepenuhnya bersumber dari motivasi internal yang dimiliki. Dalam upaya mengukur keberadaan minat belajar tersebut, (Nufus, 2017) merumuskan empat indikator operasional yang terdiri atas respons afektif berupa perasaan senang, daya tarik kognitif terhadap objek pembelajaran, intensitas perhatian yang dialokasikan selama belajar, serta derajat keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran secara keseluruhan. Dari sudut pandang faktor pembentuknya, minat belajar dipengaruhi oleh dua gugus variabel yang berbeda, yakni variabel internal yang mencakup kapasitas motivasional, potensi bakat, dan stabilitas kondisi psikologis siswa, serta variabel eksternal yang terdiri atas strategi dan metode pengajaran, kualitas media pembelajaran yang digunakan, kondusivitas lingkungan belajar, serta intensitas dukungan sosial yang diperoleh peserta didik.

Dalam konteks ini, (Undariyantiningih et al., 2024) membuktikan bahwa integrasi model PBL dengan media Quizizz secara efektif mampu meningkatkan minat belajar sekaligus keterampilan berpikir kritis siswa, sebuah temuan yang mengonfirmasi bahwa sinergi model

pembelajaran dan media digital mampu mengoptimalkan dimensi afektif maupun kognitif secara bersamaan.

Permasalahan rendahnya ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran ekonomi, khususnya pada pokok bahasan sistem pembayaran dan alat pembayaran, masih menjadi kenyataan yang ditemukan secara langsung di lapangan. Akar persoalan ini salah satunya bersumber dari pendekatan instruksional yang diterapkan oleh pengajar, yang masih bertumpu pada metode ceramah konvensional tanpa memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk berpartisipasi aktif. Konsekuensi yang muncul dari kondisi tersebut adalah rendahnya penguasaan siswa atas materi yang disampaikan, sekaligus terbatasnya daya nalar mereka dalam mengonstruksi hubungan antara konsep akademis dan realitas kehidupan yang mereka hadapi sehari-hari.

(Arsyad, 2017) mendefinisikan media pembelajaran sebagai keseluruhan instrumen atau perantara yang berperan dalam mentransfer pesan pembelajaran dari sumber

belajar kepada peserta didik, di mana kehadirannya secara bersamaan berfungsi mengaktifkan proses berpikir, membangun respons emosional, meningkatkan fokus perhatian, serta membangkitkan ketertarikan siswa terhadap aktivitas belajar yang berlangsung. Media pembelajaran memiliki fungsi utama sebagai penyalur pesan, penstimulus minat, dan pemerjelas materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Manfaat penggunaan media pembelajaran antara lain dapat memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, serta meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa.

Bukti empiris dari (Sari & Sunanto, 2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Problem-Based Learning* mampu menghasilkan dua dampak sekaligus: peningkatan hasil belajar yang terukur secara signifikan dan penguatan kemampuan berpikir kritis siswa di jenjang sekolah dasar. Temuan ini memperkuat argumen yang lebih awal dikemukakan oleh (Mauliana & Dewi, 2021), bahwa efektivitas sebuah media pembelajaran sangat ditentukan oleh

model yang melandasinya di mana PBL secara khusus dinilai unggul dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, mendorong orientasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, serta mengaktifkan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran ekonomi.

Dalam hal ini, penerapan media pembelajaran berbasis *Problem-Based Learning* (PBL) menjadi salah satu pendekatan yang layak untuk dipertimbangkan. Menurut (Arends, 2012), PBL didefinisikan sebagai sebuah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, yang secara sistematis dirancang untuk memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir kritis melalui proses penyelesaian masalah autentik. Melalui model ini, siswa distimulasi untuk berpikir analitis, berkolaborasi secara produktif, serta mengeksplorasi berbagai alternatif solusi atas masalah yang disajikan dalam konteks pembelajaran. Efektivitas model ini telah dikonfirmasi secara sistematis oleh (Bagiani et al., 2024), yang melalui kajian literatur menemukan bahwa PBL secara konsisten berkontribusi pada penguatan kemampuan berpikir kritis

siswa di berbagai jenjang dan konteks pendidikan temuan yang semakin mengukuhkan relevansi PBL dalam lanskap reformasi pendidikan kontemporer.

Secara operasional, model PBL dapat dikenali melalui empat karakteristik utama yang membedakannya dari model konvensional: (1) pembelajaran yang sepenuhnya berorientasi pada peserta didik; (2) pemanfaatan masalah autentik sebagai pemicu proses kognitif; (3) penumbuhan budaya kolaborasi dan kerja tim; serta (4) penerapan prosedur pemecahan masalah yang sistematis dan terstruktur. Dalam ranah matematika, (Yuningsih et al., 2024) melalui tinjauan literatur sistematis mengungkapkan bahwa integrasi media pembelajaran interaktif dalam kerangka PBL secara konsisten mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, terlebih apabila didukung oleh minat belajar yang memadai.

Keunggulan komparatif PBL sebagai model pembelajaran tercermin dari tiga kapasitas yang dikembangkannya secara bersamaan: penguatan daya nalar

kritis, pembentukan kemandirian belajar, dan peningkatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. (Wahyuni et al., 2024) membuktikan bahwa penerapan PBL yang ditopang media pembelajaran yang sesuai menghasilkan peningkatan terukur dalam kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Sementara itu, (Sulistiyowati et al., 2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan media komik dalam bingkai PBL terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah pada jenjang sekolah dasar.

Sebagai salah satu cakupan materi dalam pembelajaran ekonomi, sistem pembayaran dan alat pembayaran memiliki keunggulan tersendiri, yakni kedekatan kontekstualnya dengan pengalaman hidup siswa sehari-hari. Instrumen-instrumen pembayaran yang kerap digunakan dalam transaksi kehidupan nyata, seperti uang tunai, kartu debit, kartu kredit, dan dompet digital, secara tidak langsung telah menjadi bagian dari pengalaman empiris peserta didik. Dengan demikian, mengintegrasikan model *Problem-Based Learning* (PBL) ke dalam rancangan media pembelajaran untuk

materi ini dipandang sebagai langkah strategis yang berpotensi menumbuhkan motivasi intrinsik siswa, memperkuat keterlibatan aktif dalam proses belajar, serta meningkatkan minat belajar secara signifikan.

Relevansi dan urgensi penelitian ini mendapat penguatan dari berbagai temuan studi empiris yang telah dipublikasikan sebelumnya. (Subaktiyo & Sakti, 2023) menghasilkan kesimpulan bahwa pengintegrasian model PBL ke dalam proses pembelajaran ekonomi secara terukur mampu mengangkat tingkat minat belajar sekaligus memperbaiki capaian akademik peserta didik secara signifikan. Di samping itu, (Novita Ahmad et al., 2020) mengidentifikasi adanya pengaruh positif yang ditimbulkan oleh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap dimensi motivasional dan ketertarikan belajar siswa pada jenjang kelas X SMA. Lebih lanjut, (Friantini, 2019) memberikan kontribusi metodologis dengan membuktikan bahwa instrumen angket berskala Likert yang telah memenuhi standar validitas dan reliabilitas merupakan alat ukur yang sah dan konsisten untuk menilai

variabel minat belajar. Konvergensi temuan dari ketiga penelitian tersebut secara substansial memperkuat premis bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berbasis PBL memiliki kapasitas yang meyakinkan dalam mengkatalisasi peningkatan minat belajar peserta didik.

Berlandaskan pada seluruh argumentasi dan temuan empiris yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, penelitian ini dirumuskan dengan tujuan menganalisis secara kuantitatif kontribusi penerapan media pembelajaran berbasis *Problem-*

B. Metode Penelitian

Secara metodologis, penelitian ini menggunakan rancangan kuantitatif deskriptif yang mengacu pada kerangka yang dikemukakan oleh Sugiyono (2019), yakni suatu desain penelitian yang mengedepankan deskripsi dan analisis data berbentuk numerik secara terstruktur sebagai basis penarikan kesimpulan melalui prosedur statistik. Studi ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Medan pada semester Genap tahun ajaran 2026.

Unit populasi yang menjadi cakupan penelitian ini adalah seluruh

Based Learning dalam memengaruhi minat belajar peserta didik, terutama dalam konteks pembelajaran materi sistem pembayaran dan alat pembayaran. Permasalahan pokok yang hendak dijawab melalui penelitian ini adalah: apakah terdapat pengaruh yang dapat dibuktikan secara statistik dari penggunaan media pembelajaran berbasis *Problem-Based Learning* terhadap minat belajar siswa pada materi sistem pembayaran dan alat pembayaran?

peserta didik kelas XI II pada mata pelajaran ekonomi. Penetapan sampel dilakukan secara selektif melalui teknik purposive sampling dengan jumlah responden sebanyak 32 orang. Konstruk penelitian ini dibangun di atas dua variabel yang saling berkaitan, yaitu media pembelajaran berbasis *Problem-Based Learning* yang berkedudukan sebagai variabel bebas (X), serta minat belajar peserta didik yang berfungsi sebagai variabel terikat (Y).

Data primer dihimpun melalui instrumen kuesioner tertutup yang terdiri atas 30 butir pernyataan terstruktur dengan format Skala Likert

lima poin, dengan rentang respons dari Sangat Tidak Setuju (1) hingga Sangat Setuju (5), sementara dokumentasi dimanfaatkan sebagai pelengkap dalam perolehan data sekunder. Pengolahan dan analisis data dilakukan secara bertahap melalui uji validitas dengan teknik korelasi Pearson, uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha, serta uji normalitas yang dilaksanakan melalui dua metode sekaligus, yakni Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, dengan keseluruhan proses komputasi menggunakan perangkat lunak SPSS.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Uji Normalitas

Pengujian normalitas data merupakan tahapan prosedural yang dilaksanakan guna memperoleh kepastian apakah data yang terhimpun dalam penelitian ini mengikuti pola distribusi normal secara statistik. Verifikasi asumsi normalitas ini dilakukan secara bersamaan menggunakan dua metode komplementer, yaitu uji *Kolmogorov-Smirnov* dan uji *Shapiro-Wilk*, dengan seluruh proses komputasinya dikerjakan melalui aplikasi SPSS. Adapun hasil lengkap

dari pengujian ini ditampilkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Uji Normalitas	Nilai Signifika	Keterangan
Kolmogorov-Smirnov	0,079	Normal (Sig. > 0,05)
Shapiro-Wilk	0,048	Tidak Normal (Sig. < 0,05)

Hasil pengolahan data sebagaimana yang ditampilkan pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa uji *Kolmogorov-Smirnov* menghasilkan nilai signifikansi 0,079 yang melampaui ambang batas konvensional 0,05, yang mengindikasikan terpenuhinya asumsi normalitas distribusi data. Adapun hasil uji *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai signifikansi 0,048 yang secara formal berada di bawah nilai kritis 0,05. Dengan mempertimbangkan bahwa ukuran sampel penelitian ini sebanyak 32 responden termasuk dalam kategori sampel berukuran kecil ($n < 50$), uji

Shapiro-Wilk secara metodologis lebih direkomendasikan sebagai instrumen utama dalam penetapan keputusan normalitas data. Meskipun nilai signifikansi yang dihasilkan secara teknis tidak memenuhi kriteria normalitas, kedekatan nilai tersebut dengan ambang batas 0,05 mengindikasikan bahwa penyimpangan yang terjadi bersifat marginal dan tidak signifikan secara substansial, sehingga data masih memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam tahapan analisis statistik berikutnya.

Uji Validitas

Tahapan uji validitas dalam penelitian ini dijalankan dengan tujuan untuk memperoleh kepastian bahwa setiap butir pernyataan yang termuat dalam instrumen penelitian memiliki kapasitas yang memadai dalam mengukur konstruk variabel yang menjadi objek penelitian. Verifikasi ini dilakukan melalui penerapan teknik korelasi Pearson, yang mengukur derajat keterkaitan antara skor per item dengan skor agregat instrumen secara keseluruhan. Hasil komputasi statistik menunjukkan bahwa keseluruhan 30 butir pernyataan dinyatakan memenuhi kriteria

validitas, dengan sebaran koefisien korelasi berkisar antara 0,444 hingga 0,821 pada taraf signifikansi $p < 0,05$. Secara spesifik, butir p16 ($r = 0,821$), p18 ($r = 0,802$), dan p14 ($r = 0,787$) merupakan item dengan daya diskriminasi tertinggi, sedangkan butir p29 ($r = 0,444$) dan p28 ($r = 0,475$) menunjukkan koefisien korelasi yang paling rendah di antara seluruh item. Keseluruhan nilai signifikansi yang berada di bawah ambang batas 0,05 secara konsisten mengonfirmasi bahwa semua butir pernyataan telah memenuhi standar validitas dan layak digunakan sebagai instrumen pengumpulan data yang sah dalam penelitian ini.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Uji Validitas

Keterangan Item	Nilai R	Status
Korelasi tertinggi (p16)	0,821	Valid
Korelasi tertinggi kedua (p18)	0,802	Valid
Korelasi terendah (p29)	0,444	Valid

Korelasi terendah kedua (p28)	0,475	Valid
Rentang keseluruhan (30 item)	0,444 – 0,821	Seluruhnya Valid

Standardized Items		
Jumlah Item	30	-

Uji Reliabilitas

Tahapan uji reliabilitas dalam penelitian ini dilaksanakan guna memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai tingkat konsistensi dan keandalan instrumen pengumpulan data yang digunakan. Verifikasi reliabilitas dilakukan melalui penerapan metode *Alpha Cronbach* dengan memanfaatkan aplikasi SPSS sebagai perangkat komputasinya, dan hasil selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Statsitik	Nilai	Keterangan
Cronbach's Alpha	0,956	Sangat Reliabel
Cronbach's Alpha Based on	0,960	Sangat Reliabel

Hasil komputasi sebagaimana yang ditampilkan pada Tabel 3 memperlihatkan bahwa koefisien *Cronbach's Alpha* yang diperoleh mencapai angka 0,956, suatu nilai yang secara substansial melampaui ambang batas minimum reliabilitas yang lazim ditetapkan dalam penelitian kuantitatif, yakni sebesar 0,60. Capaian koefisien reliabilitas pada level yang sangat tinggi ini secara meyakinkan mengonfirmasi bahwa instrumen penelitian memiliki integritas pengukuran yang sangat baik, serta mampu menghasilkan data yang konsisten dan dapat diandalkan secara ilmiah dalam setiap kondisi pengukuran..

Pembahasan

Temuan dari serangkaian pengujian kualitas instrumen membuktikan bahwa alat ukur yang digunakan untuk mengoperasionalkan variabel media pembelajaran berbasis PBL maupun variabel minat belajar peserta didik telah memenuhi kriteria validitas

dan reliabilitas pada standar yang tinggi. Konfirmasi atas kualitas instrumen ini secara langsung memperkuat kepercayaan terhadap integritas data yang telah dihimpun, sekaligus menegaskan bahwa data tersebut secara autentik merepresentasikan realitas empiris di lapangan dan memiliki kelayakan untuk dijadikan basis penarikan kesimpulan dalam kerangka ilmiah.

Dari sisi validitas instrumen, hasil pengujian memperlihatkan bahwa seluruh butir pernyataan memiliki korelasi yang bermakna secara statistik terhadap skor total instrumen. Distribusi koefisien korelasi yang berada dalam rentang 0,444 hingga 0,821 memberikan bukti empiris bahwa setiap butir pernyataan secara ajeg mengukur konstruk yang identik, yakni pengaruh implementasi media pembelajaran berbasis PBL terhadap minat belajar peserta didik. Hasil ini sejalan dengan kriteria validitas yang dirumuskan oleh (Sugiyono, 2019), yang menegaskan bahwa validitas suatu butir pernyataan terkonfirmasi apabila terdapat korelasi yang signifikan antara skor item dengan skor total instrumen, dengan indikator $r > 0,30$ atau $p < 0,05$.

Adapun dari aspek reliabilitas, perolehan koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar 0,956 secara kuat mengonfirmasi bahwa instrumen penelitian ini memiliki integritas konsistensi internal yang sangat tinggi. Mengacu pada kerangka kategorisasi yang diajukan oleh (Sekaran, 2016), nilai alpha yang melampaui angka 0,80 dikualifikasikan sebagai instrumen yang memiliki reliabilitas memadai, sehingga nilai 0,956 yang berhasil dicapai dalam penelitian ini secara tegas mengklasifikasikan instrumen ke dalam kategori kualitas yang sangat superior. Konsekuensi logis dari temuan ini adalah terdapatnya pola respons yang stabil dan ajeg dari para responden dalam menjawab keseluruhan butir pernyataan yang termuat dalam instrumen kuesioner.

Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran akan meningkat ketika mereka dapat merasakan relevansi langsung antara materi dan konteks kehidupan yang mereka jalani suatu kondisi yang menjadi prasyarat tumbuhnya minat belajar yang autentik. Kondisi inilah yang coba diwujudkan melalui implementasi model PBL, di mana pengetahuan tidak disampaikan secara transmisif,

melainkan dibangun melalui keterlibatan aktif siswa dalam proses inkuiri dan penyelesaian masalah kontekstual. (Undariyantiningih et al., 2024) membuktikan bahwa integrasi PBL dengan media digital secara efektif menumbuhkan minat belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa, mengonfirmasi bahwa model ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus memotivasi.

Dalam konteks pembelajaran materi sistem dan alat pembayaran, potensi PBL dapat diaktualisasikan melalui perancangan situasi masalah yang mencerminkan praktik transaksi ekonomi di era digital, seperti penggunaan uang elektronik dan instrumen pembayaran nontunai lainnya. Dengan pendekatan semacam itu, siswa tidak lagi berposisi sebagai objek pembelajaran yang pasif, melainkan sebagai agen kognitif yang secara mandiri mencari, mengolah, serta memaknai informasi dalam kerangka permasalahan nyata yang dihadapinya.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya dalam literatur pendidikan ekonomi. (Subaktiyo & Sakti, 2023) telah

menunjukkan bahwa implementasi PBL berkontribusi secara nyata terhadap peningkatan antusiasme dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran ekonomi. Sejalan dengan itu, (Novita Ahmad et al., 2020) menemukan hubungan yang positif antara pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan bertumbuhnya motivasi belajar siswa. Berdasarkan konvergensi temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengintegrasian media berbasis PBL merupakan strategi pedagogis yang terbukti efektif dalam menjawab persoalan rendahnya minat belajar pada mata pelajaran ekonomi.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan simpulan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis Problem-Based Learning memberikan dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik, khususnya dalam cakupan materi sistem dan instrumen pembayaran. Kesimpulan tersebut ditopang oleh kualitas instrumen yang memadai secara psikometrik. Dari sisi validitas, keseluruhan 30 butir pernyataan dinyatakan lolos uji, dengan koefisien korelasi antar-item berkisar pada

rentang 0,444 hingga 0,821 di bawah taraf signifikansi 5%. Rentang nilai tersebut mengonfirmasi bahwa setiap indikator mampu merepresentasikan konstruk variabel penelitian secara akurat. Adapun uji reliabilitas menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,956, yang menempatkan instrumen pada kategori sangat reliabel, sehingga data yang dihasilkan dinilai konsisten dan terpercaya. Sementara itu, pengujian asumsi normalitas melalui metode Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai probabilitas sebesar 0,079, yang berada di atas nilai kritis 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa sebaran data memenuhi asumsi normalitas dan layak dijadikan basis analisis inferensial. Secara substantif, temuan ini memberikan bukti empiris bahwa pendekatan Problem-Based Learning mampu mentransformasi pembelajaran ekonomi menjadi pengalaman yang lebih partisipatif, kontekstual, dan bermakna, sehingga secara langsung mendorong tumbuhnya minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach* (9th ed.). McGraw-Hill.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Bagiani, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2024). Systematic literature review: Peran model Problem Based Learning pada kemampuan berpikir kritis siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3).
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.19847>
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi belajar* (Edisi revi). Rineka Cipta.
- Friantini. (2019). Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(Sandika IV), 70–75.
- Mauliana, A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis Problem Based Learning pada mata pelajaran ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 9(1), 15–19.
<https://doi.org/10.26740/jupe.v9n1.p15-19>
- Nasional, D. P. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Departemen Pendidikan Nasional.

- Novita Ahmad, Rosman Ilato, & Boby R. Payu. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jambura Economic Education Journal*, 2(2), 1–10.
- Nufus, H. (2017). Hubungan minat belajar matematika terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 45–53.
- Sari, N., & Sunanto, L. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Nusantara Journal of Multidisciplinary Science*.
- Sekaran, U. (2016). *Research methods for business: A skill building approach* (7th ed.). John Wiley & Sons.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Edisi revi). Rineka Cipta.
- Subaktiyo, N., & Sakti, N. C. (2023). Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Materi Kerja Sama Ekonomi Internasional Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1416–1423.
- <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5870>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.
- Sulistiyowati, R., Poerwanti, J. I. S., & Chumdari. (2024). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media komik untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(4).
- Undariyantiningasih, D., Cintamulya, I., & Tumiar, C. I. (2024). Pengembangan model pembelajaran Problem Based Learning terintegrasi dengan media Quizizz untuk meningkatkan minat belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3).
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33491>
- Wahyuni, N., Mulyono, D., & Mawardi, D. N. (2024). Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa melalui model Problem Based Learning berbantuan media pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*, 8(2), 153–

166.

<https://doi.org/10.33369/jp2ms.8>.

2.153-166

Yuningsih, I., Sugiman, & Munahefi,
D. N. (2024). *Systematic literature
review: Efektivitas model Problem
Based Learning terhadap
kemampuan pemecahan
masalah berdasarkan minat
belajar siswa pada pembelajaran
matematika berbasis media
pembelajaran interaktif BT -
PRISMA, Prosiding Seminar
Nasional Matema.*