
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED INSTRUCTION (PBI) BERBASIS
ISPIRING SUITE TERHADAP MINAT

Oleh:

Sarkiah¹⁾, Hanifah Nur Nasution²⁾, Sari Wahyuni Rozi nasution³⁾, Arsyad Harahap³⁾,
 Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam^{1,2,3)}
 Program Studi Pendidikan Vokasional Informatika^{1,2,3)}

Email: sarkiahsp44@gmail.comEmail : hanifahnurnasution@gmail.comEmail : sariwahyunirozinasution@gmail.comEmail: arsyadharahap@gmail.com**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk melihat Pengaruh Penggunaan Problem Based Instruction (PBI) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X Di SMKN 1 Portibi. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Portibi. Metode yang digunakan metode Eksperimen. Populasi dalam penelitian ini kelas X TKJ berjumlah 13 orang siswa. Teknik pengambilan sampel yaitu Total Sampling Teknik pengumpulan data yang digunakan wawancara dan angket. Teknik analisis data digunakan analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Berdasarkan hasil perhitungan analisis deskriptif ditemukan nilai rata-rata penggunaan model pembelajaran PBI diperoleh nilai rata-rata pada pertemuan ke-1 sebesar 80,38 kategori "Sangat Baik", pertemuan 2 sebesar 91,15 kategori "Sangat Baik". Minat belajar siswa (pretest) angket dengan nilai sebesar 80,38 kategori "Sangat Baik", untuk Minat belajar siswa (posttest) angket dengan nilai sebesar 91,15 kategori "Sangat Baik". Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan rumus uji "t" diperoleh nilai signifikan sig (2-tailed) lebih kecil dari (0,000 < 0,05) atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai standar deviasi 14,698 dan derajat kebebasan (df) 21. Berdasarkan hasil konsultasi nilai tersebut, maka hipotesis alternatif diterima atau disetujui kebenarannya yaitu "Terdapat Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran problem Based Instruction (PBI) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di SMKN 1 Portibi".

Kata Kunci: Problem Based Instruction (PBI), Inspiring Suite, Minat Belajar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Untuk itu pendidikan bukan hanya sekedar untuk meningkatkan lulusan yang baik, namun juga harus memperhatikan mutu serta disesuaikan dengan kebutuhan dan tuntutan perkembangan teknologi. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi

yang semakin maju dan canggih mempunyai banyak dampak dikalangan masyarakat contohnya penggunaan handphone, dan internet. Contoh positif dari penggunaan teknologi komunikasi adalah memanfaatkan teknologi ini untuk membantu mereka dalam proses pembelajaran.

Pendidikan di era saat ini dituntut untuk mempersiapkan siswa dengan keterampilan dan pengetahuan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan masyarakat yang semakin tergantung pada teknologi. Mata pelajaran sistem komputer memberikan siswa pemahaman dan

keterampilan yang diperlukan untuk memahami dan mengoperasikan perangkat lunak dan perangkat keras komputer. Mata pelajaran sistem komputer juga memberikan siswa pemahaman tentang dasar-dasar pemrograman, algoritma, dan struktur data, hal ini sangat penting untuk mempersiapkan siswa untuk berkarir di bidang teknologi informasi, yang menjadi salah satu industri yang berkembang pesat di seluruh dunia. diperoleh pengetahuan dan keterampilan serta pembiasaan dalam memahami konsep pembelajaran

Dalam interaksi belajar mengajar guru memegang kendali utama untuk keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Untuk dapat merancang kompetensi yang dapat dikuasai siswa, maka dibutuhkan guru yang berkualitas. Keterampilan dasar mengajar yang harus dikuasai guru meliputi: bertanya, memberi penguatan, mengadakan variasi, menjelaskan, membuka dan menutup pelajaran, membimbing diskusi kelompok kecil, mengelola kelas, mengajar kelompok kecil dan perorangan dan penggunaan model pembelajaran. Keterampilan tersebut harus dikuasai oleh guru agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) yang menuntut siswa berperan aktif dalam pembelajaran sangat dianjurkan, sehingga apa yang dipelajari oleh siswa dapat dipahami. kenyataannya, dalam

proses pembelajaran guru masih jarang mampu membuat siswa aktif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada Guru mata pelajaran Sistem Komputer di SMKN 1 Portibi yaitu Bapak Ripai siregar, S. Kom dan siswa kelas X TKJ pada tanggal 04 April 2023 ada beberapa kendala pada saat observasi yang dilakukan pada peneliti yaitu kurangnya model pembelajaran yang dilakukan pada saat kegiatan belajar sehingga monoton dan hanya berpusat pada guru saja, dimana hanya menggunakan buku paket, dan kurangnya minat belajar siswa pada saat belajar. Dimana Kurangnya minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Kelas	Kategori	Minat	Tidak berminat	Jumlah
X TKJ	PR : 7	3	4	7
	LK : 6	2	4	6
Total :	13	5	8	13

Oleh sebab itu upaya yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan cara menggunakan model pembelajaran *Problem based instruction* berbasis Aplikasi *iSpiring suite*.

Problem Based Instruction (PBI) merupakan salah satu model pembelajaran yang menunjang dalam proses pembelajaran kurikulum 2013 saat ini. Model pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) adalah model pembelajaran yang dirancang agar siswa mendapatkan pengetahuan penting yang membuat mereka mahir dalam

memecahkan masalah dan memiliki kecakapan berpartisipasi dalam tim. Dengan guru menerapkan model pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) diharapkan minat belajar siswa meningkat, dengan meningkatnya minat belajar siswa, maka hasil belajar siswa pun diharapkan meningkat. Dimana minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia mencapai tujuannya. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau rasa senang yang lebih besar terhadap objek tersebut. Namun, apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang, maka orang tidak akan memiliki minat atas objek tersebut. Oleh karena itu, tinggi rendahnya rasa senang seseorang terhadap objek dipengaruhi oleh tinggi rendahnya minat seseorang tersebut. Dengan demikian disimpulkan bahwa minat belajar merupakan suatu kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, keterampilan, dan tingkah laku.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) Berbasis Android *iSpiring suite* dengan menggunakan aplikasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di SMKN 1 Portibi”**

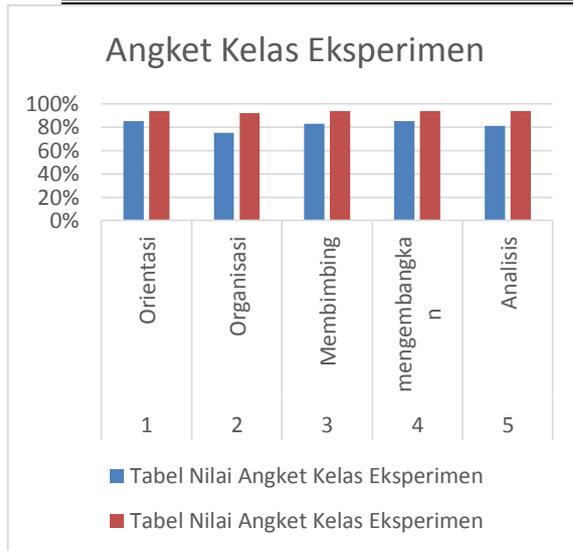
2. METODE PENELITIAN

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah penelitian jenis eksperimen dengan desain penelitian *Pre-Eksperimental design one case study*. populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMKN 1 Portibi yang terdiri dari 1 (satu) kelas dengan jumlah 13 siswa. Sedangkan teknik sampel yang digunakan yaitu Sampel Total sampling Dengan demikian sampel penelitian ini yaitu kelas X Tkj sebanyak 13 orang siswa. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan dua jenis teknik yaitu Wawancara dan Angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ialah Analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari skor hasil angket minat belajar siswa dan model pembelajaran yang terdiri dari 20 butir angket, Maka diperoleh nilai rata-rata pre-test dan post-test angket minat belajar siswa sebesar 80,38 dengan kategori “Sangat Baik” ,dan post-test sebesar 91,15 dengan kategori “Sangat baik”. Sedangkan nilai rata-rata pre-test dan test angket model pembelajaran sebesar 81,53 dengan kategori “Sangat baik” dan post-test sebesar 93,84 dengan kategori “Sangat Baik”

Dari data yang telah diperoleh dari pelaksanaan model pembelajaran problem based instruction (PBI) dan minat belajar siswa di kelas eksperimen. adapun skor nilai berdasarkan indikator model pembelajaran di kelas eksperimen pada histogram di bawah ini:



Gambar 8. Histogram Angket Model pembelajaran

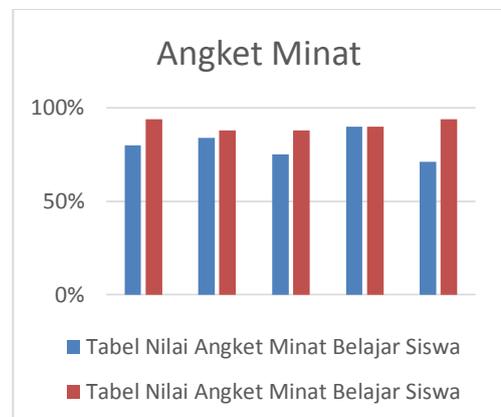
Nilai pada diagram diatas dapat dijelaskan pada perolehan pada tiap tiap indikator dari nilai rata-ratanya:

- Pada indikator orientasi diperoleh nilai rata-ratanya 0,85 pada pertemuan pertama. Dengan kategori “Sangat Baik”. Sedangkan pada peertemuan kedua diperoleh nilai rata-ratanya 0,94 dalam kategori “Sangat Baik”
- Pada indikator mengorganisasikan siswa diperoleh nilai rata-ratanya 0,75 pada pertemuan pertama dengan kategori “Baik”. Sedangkan pada pertemuan kedua diperoleh nilai rata-ratanya 0,92 dalam kategori “Sangat Baik”.
- Pada indikator membimbing diperoleh nilai rata-ratanya 0,83 pada pertemuan pertama dengan kategori “Sangat Baik”. Sedangkan pada pertemuan kedua diperoleh nilai rata-ratanya 0,94 dalam kategori “Sangat Baik”.

- Pada indikator mengembangkan hasil diperoleh nilai rata-ratanya 0,85 pada pertemuan pertama dengan kategori “Sangat Baik”. Sedangkan pada pertemuan kedua diperoleh nilai rata-ratanya 0,94 dalam kategori “Sangat Baik”.
- Pada indikator analisis diperoleh nilai rata-ratanya 0,81 pada pertemuan pertama dengan kategori “sangat baik”. Sedangkan pada pertemuan kedua diperoleh nilai rata-ratanya 0,94 dalam kategori “Sangat Baik”.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa keseluruhan rata-ratanya 0,863 berada pada kategori “Sangat Baik”.

Adapun skor minat belajar berdasarkan indikator pada hitpgram dibawah ini:



Gambar 9. Histogram Angket Minat Belajar.

Nilai pada diagram diatas dapat dijelaskan pada perolehan pada tiap tiap indikator dari nilai rata-ratanya:

- Pada indikator adanya perasaan senang terhadap pembelajaran adanya pemusatan diperoleh nilai rata-rata 0,80 pada pertemuan

- pertama dengan kategori “Sangat Baik”. Sedangkan pada pertemuan kedua diperoleh nilai rata-ratanya 0,94 dalam kategori “Sangat Baik”.
- b. Pada indikator perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran adanya kemauan untuk belajar diperoleh nilai rata-rata 0,84 pada pertemuan pertama dengan kategori “ Sangat Baik”. Sedangkan pada pertemuan kedua diperoleh nilai rata-ratanya 0,88 dalam kategori “Sangat Baik”.
- c. Pada indikator adanya kemauan untuk belajar diperoleh nilai rata-rata 0,75 pada pertemuan pertama dengan kategori “Baik ”. Sedangkan pada pertemuan kedua diperoleh nilai rata-ratanya 0,88 dalam kategori “Sangat Baik”.
- d. Pada indikator adanya kemauandari dalam diri untuk aktif belajar diperoleh nilai rata-rata 0,90 pada pertemuan pertama dengan kategori “Sangat Baik”. Sedangkan pada pertemuan kedua diperoleh nilai rata-ratanya 0,90 dalam kategori “Sangat Baik”.
- e. Pada indikator adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar diperoleh nilai rata-rata 0,71 pada pertemuan pertama. Dengan kategori “Baik”. Sedangkan pada peertemuan kedua diperoleh nilai rata-ratanya 0,94 dalam kategori “Sangat Baik”

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa keseluruhan rata-

ratanya 0,868 berada pada kategori “Sangat Baik”.

1. Deskriptif Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer

Dari hasil pengolahan data untuk masing-masing siswa diperoleh nilai terhadap minat belajar siswa sampel kelas eksperimen di kelas X TKJ dapat disajikan pada tabel berikut ini

Tabel 4.3. Hasil Angket Minat Pretest dan Posttest

Statistics			
		Pretest	Posttest
N	Valid	13	13
	Missing	0	0
Mean		80,38	91,15
Median		85,00	90,00
Mode		85	90
Maximum		100	100
Sum		13,144	6,504

Sumber: SPSS Statistic 22

Berdasarkan data pada tabel diperoleh nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest* masing-masing sebesar 80,38 dengan kategori “Sangat Baik” dan 91,15 dengan kategori “Sangat Baik”. Terlihat bahwa nilai rata-rata untuk hasil *Posttest* lebih besar dari nilai rata-rata hasil *Pretest*

2. Deskriptif Hasil Angket model pembelejaraan Pretest dan Posttest

Dari hasil pengolahan data untuk masing-masing siswa diperoleh nilai terhadap hasil belajar siswa di kelas X TKJ dapat disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.4. Hasil Angket Model Pembelajaran Pretest dan Posttest

Statistics				angket	-	14.698	4.076	-19.651	-	12
			Pretest	minatpr	10.				2.6	
N	Valid	13		etest -	769				42	
	Missing	0		angket						
Mean			81.54	minatp						
Median			80.00	osttest						
Mode			80	95						
Maximum			95	100						
Sum			5.547	6.176						

Berdasarkan data pada tabel diperoleh nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest* masing-masing sebesar 81.54 dengan kategori "Sangat Baik" dan 93.85 dengan kategori "Sangat Baik". Terlihat bahwa nilai rata-rata untuk hasil *Posttest* lebih besar dari nilai rata-rata hasil *Pretest*.

Tabel 4.9. Hasil Uji-test Minat Dan Model Pembelajaran

Paired Samples Test

Paired Differences				t	Sig. (2-tailed)
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		
			Lower		

Dari tabel tersebut dapat dilihat diperoleh nilai signifikansi pada minat belajar dan model pembelajaran sama-sama sebesar 0,000 dimana $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang peneliti ajukan dapat diterima. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternative dapat diterima dan di uji kebenarannya, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) Berbasis *Android Inspiring suite* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X SMKN 1 Portibi "Baik". Maka Minat belajar siswa akan meningkat, dan sebaliknya juga jika penggunaan model pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) rendah maka akan berdampak buruk terhadap minat belajar siswa kelas X SMKN 1 Portibi.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas X TKJ di SMKN 1 Portibi, peneliti menarik kesimpulan yang didasarkan pada hasil pengumpulan data adalah terdapat pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran *Problem Based Instruction*

(PBI) Berbasis *Android Inspiring Suite* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X di SMKN 1 Portibi, berdasarkan perhitungan SPSS statistic 22 pada tabel untuk pengujian hipotesis diperoleh nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$ artinya hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini diterima dan disetujui kebenarannya. Dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) berbasis *Android Inspiring Suite* terhadap Minat belajar siswa pada mata pelajaran Sistem Komputer kelas X SMKN 1 Portibi.

b. Saran

Berdasarkan hasil temuan penelitian ini penulis mengajukan saran-saran kepada:

1. Bagi peneliti, dapat menjawab rumusan masalah yang sudah dibatasi.
2. Bagi siswa, diharapkan mampu memperbaiki cara belajarnya dalam menerima pelajaran di sekolah juga siswa hendaknya berusaha untuk bisa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan meningkatkan minat belajarnya serta berperan aktif dalam proses pembelajaran.
3. Bagi Guru, khususnya pada mata pelajaran sistem komputer hendaknya dalam menyampaikan materi menggunakan model pembelajaran problem based instruction (PBI) agar membuat

siswa mudah memahami dan menguasai materi yang disampaikan.

4. Bagi kepala sekolah, hendaknya menyediakan sarana dan prasarana yang lengkap sehingga dapat menunjang proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Misalnya kesediaan media dan juga model pembelajaran yang lengkap dapat memperlancar proses pembelajaran.
5. Bagi peneliti lain, dapat digunakan sebagai kajian dan bahan referensi untuk peneliti lebih lanjut.

5. REFERENSI

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiningsih, Asri. 2018. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Charmonman dalam dasto. 2020. *Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Inspiring Suite 9*.
- Nasution, Eline Yanty Putri. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa*.
- Sirait, Erlando Doni. *Pengaruh Minat Terhadap Prestasi*. Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. Volume 6 Nomor 1 Tahun 2016
- Fauziah, Amni. 2017. *Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar*

-
-
- Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang.* Universitas Muhammadiyah Tangerang. Jurnal. Vol. 4 No. 1.
- Fuad, Zaki AL. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN 7 Kute Panang. *Jurnal Tunas Bangsa*. Volume 3 Nomor 4 Tahun 2019.
- Hakim, Amir Andi. Pengaruh perasaan, Ketertarikan dan Keterlibatan Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Peserta Didik Pada SMA Pada Binjai. *Jurnal Visipena* Volume 9, Nomor 2, Tahun. 2018.
- Hamalik. Oemar. 2017. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ibrahim, Muslimin, Verlita Rochma. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *iSpiring suite 8* Pada Materi Bakteri Untuk Siswa Kelas X SMA
- Istarani. 2012. *58 Model Pembelajaran inovatif*. Medan: Media Persada.
- Juraev A. R. 2019. *Using The Inspiring Sui Using The Inspiring suite Software To Evaluate Future Teacher's Profesional Competencies*. *Central Asian Problems Of Modern Science And Education*.
- Hadi, Khairil, & Neka Vidarma Susanti. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Kelas VIII SMP Negeri 2 Meureubo Kabupaten Aceh Barat*.
- Komari, Noor Pratiwi. 2015. Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan Di Kota Tangerang. *Jurnal Pujangga* Volume 1, Nomor 2 Tahun 2015.