

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN MEDIA  
VIDEO INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI  
PERUSAHAAN DAGANG KELAS XI AKUNTANSI  
DI SMKN 1 PANGKALAN KERINCI**

**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai syarat untuk memproleh Gelar Sarjana Pendidikan Skripsi*

*Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau*



**OLEH:**

**REZKY PUTRI UTAMI**

**NPM 186810546**

**PENDIDIKAN AKUNTANSI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
2022**

# LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Judul

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG KELAS XI AKUNTANSI DI SMKN 1 PANGKALAN KERINCI**

Disusun oleh :

REZKY PUTRI UTAMI

Jurusan : Pendidikan Akuntansi

NPM: (186810546)

Disetujui oleh :

Pembimbing/Sponsor

Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi

Purba Andy Wijaya M.Pd

NPK : 110802411

NIDN:1002128501

Purba Andy Wijaya, M.Pd

NPK : 110802411

NIDN:1002128501

Diketahui oleh :

Pekanbaru, 10 Juni 2022

Dekan

Dr. Hj.Sri Amnah,S.Pd,M.Si

NIP.197010071998032002

NIDN.0007107005

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau

**JUDUL**

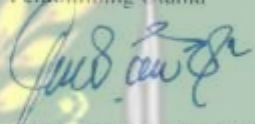
PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG KELAS XI AKUNTANSI DI SMKN 1 PANGKALAN KERINCI

**SKRIPSI**

Dipersiapkan dan disusun oleh:  
**REZKY PUTRI UTAMI**  
186810546

Setelah Proses Pengujian  
Tanggal 22 Juni 2022, dan dinyatakan lulus  
Maka Skripsi ini layak untuk dipertahankan dan dipublikasikan


**Tim Pembimbing**  
Pembimbing Utama


  
**Purba Andy Wijaya, M.Pd**  
NPK.110802411  
NIDN.1002128501

**Tim Penguji**

Penguji I


Penguji II

  
**Dr. H. Nurhuda, M.Pd**  
NIP.19630927 199003 2002  
NIDN.0027096301

  
**Fitriana, M.Pd**  
NPK.170502659  
NIDN.1004108901

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.

Pekanbaru, 22 Juni 2022  
**Wakil Dekan Bidang Akademik**

  
**Dr. Miranti Eka Putri, S.Pd, M.Ed**  
NIDN.1045068201

SURAT PERNYATAAN

Saya mengakui bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri kecuali ringkasan dan kutipan (baik secara langsung maupun tidak langsung), saya ambil dari berbagai sumber. Secara ilmiah saya bertanggung jawab atas kebenaran dan fakta skripsi ini.



Pekanbaru, Juni 2022

Saya yang menyatakan,



**REZKY PUTRI UTAMI**  
186810546



YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

F.A.3.10

Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoyan Pekanbaru Riau Indonesia – Kode Pos: 28254  
Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 Website: www.uir.ac.id Email: info@uir.ac.id

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
SEMESTER GENAP TA 2021/2022

NPM : 186810546  
Nama Mahasiswa : REZKY PUTRI UTAMI  
Dosen Pembimbing : 1. PURBA ANDY WIJAYA M.Pd 2. PURBA ANDY WIJAYA M.Pd  
Program Studi : PENDIDIKAN AKUNTANSI  
Judul Tugas Akhir : PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI MATERI SIKLUS AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG KELAS XI AKUNTANSI DI SMKN 1 PANGKALAN KERINCI  
Judul Tugas Akhir (Bahasa Inggris) : THE EFFECT OF PROBLEM BASED LEARNING MODEL WITH INTERACTIVE VIDEO MEDIA ON ACCOUNTING LEARNING RESULTS IN ACCOUNTING CYCLE MATERIALS IN ACCOUNTING COMPANY CLASS XI AT SMKN 1 PANGKALAN KERINCI  
Lembar Ke : .....

NO	Hari/Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan	Hasil / Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
	Rabu, 8 Desember 2021	ACC JUDUL	PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI (MATERI SIKLUS AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG KELAS XI AKUNTANSI DI SMKN 1 PANGKALAN KERINCI)	
	Kamis, 17 Maret 2022	Perbaikan Proposal BAB I,II,III	Revisi bab I,II,III	
	Jumat, 18 Maret 2022	ACC Untuk Di Seminarakan	Lanjut kegiatan seminar/proposal	
	Senin, 28 Maret 2022	Ujian Semester	Tambah artikel, perbaikan Materi	
	Senin, 4 April 2022	Izin Penelitian	ambil penelitian	
	Rabu, 6 April 2022	Penelitian	Pengambilan subjek penelitian bab IV	
	Rabu, 8 Juni 2022	Revisi BAB I,II,III,IV,V	Revisi Bab IV,V	
	Kamis, 9 Juni 2022	ACC UNTUK DIURIKAN	Lanjut ujian kompar	

Pekanbaru, 12 Juni 2022  
Wakil Dekan I/Ketua Departemen/Ketua Prodi



MTG20DEWJ1TQ2

(PURBA ANDY WIJAYA)

Catatan :

1. Lama bimbingan Tugas Akhir/ Skripsi maksimal 2 semester sejak TMT SK Pembimbing diterbitkan
2. Kartu ini harus dibawa setiap kali berkonsultasi dengan pembimbing dan HARUS dicetak kembali setiap memasuki semester baru melalui SIRAD
3. Saran dan koreksi dari pembimbing harus ditulis dan diparaf oleh pembimbing
4. Setelah skripsi disetujui (ACC) oleh pembimbing, kartu ini harus ditandatangani oleh Wakil Dekan I/ Kepala departemen/Ketua prodi
5. Kartu kendali bimbingan asli yang telah ditandatangani diserahkan kepada Ketua Program studi dan koplinanya dilampirkan pada skripsi
6. Jika jumlah pertemuan pada kartu bimbingan tidak cukup dalam satu halaman, kartu bimbingan ini dapat di download kembali melalui SIRAD

## SURAT KETERANGAN

Kami pembimbing skripsi, dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa yang bersangkutan di bawah ini :

Nama : Rezky Putri Utami


NPM : 186810546

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Telah selesai menyusun skripsi dengan judul **"PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG KELAS XI AKUNTANSI DI SMKN 1 PANGKALAN KERINCI"** dan telah siap untuk diajukan.

Berdasarkan surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Pekanbaru, 22 Juni 2022  
Pembimbing Utama

  
**Purba Andy Wijaya, M.Pd**  
NPK.110802411  
NIDN.1002128501

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN MEDIA VIDEO INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG KELAS XI AKUNTANSI DI SMKN 1 PANGKALAN KERINCI**

**REZKY PUTRI UTAMI  
NPM: (186810546)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan di SMAKN 1 Pangkalan Kerinci dengan tujuan untuk memperoleh Informasi mengenai Pengaruh Model *Problem Based Learning* Dengan Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Perusahaan Dagang. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2022. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMKN 1 Pangkalan Kerinci pada Kelas XI IPS dengan populasi 105 siswa. Dimana XI akuntansi 1 Kelas Eksperimen 1, XI akuntansi 2 kelas eksperimen 2 dan XI akuntansi 3 Kelas kontrol. Teknik pengambilan sample yang digunakan adalah random sampling dan teknik pengambilan data hasil belajar penelitian ini adalah *pretest* dan *posttest*.

Dalam penelitian ini dilakukan uji hipotesis One Way Anova dengan taraf signifikan 0,05 (5%). Berdasarkan hasil penelitian diperoleh signifikan  $0,000 < 0,005$  dan di peroleh F hitung = 2,050. Berdasarkan hasil penelitian ini didapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media Video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang kelas XI Akuntansi di SMKN 1 Pangkalan Kerinci Tahun ajaran 2021/2022

**Kata Kunci : *Problem Based Learning*, Video Pembelajaran, Hasil Belajar**

**THE EFFECT OF PROBLEM BASED LEARNING MODEL WITH INTERACTIVE VIDEO MEDIA ON ACCOUNTING LEARNING OUTCOMES IN ACCOUNTING COMPANY CLASS XI AT SMKN 1 PANGKALAN KEINCI**

REZKY PRINCESS UTAMI

NPM: (186810546)

**ABSTRACT**

*This research was conducted at SMAKN 1 Pangkalan Kerinci with the aim of obtaining information regarding the Effect of Problem Based Learning Model with Interactive Video Media on Accounting Learning Outcomes of Trading Companies. This research was conducted in April 2022. The subjects in this study were students of SMKN 1 Pangkala Kerinci in Class XI Social Sciences with a population of 105 students. Where XI accounting 1 Experimental Class 1, XI accounting 2 experimental class 2 and XI accounting 3 control class. The sampling technique used was random sampling and the data collection techniques for learning outcomes in this study were pretest and posttest.*

*In this study, the One Way Anova hypothesis was tested with a significant level of 0.05 (5%). Based on the results obtained significant  $0.000 < 0.005$  and obtained F count = 2.050. Based on the results of this study, it was concluded that there was an effect of the Problem Based Learning learning model using the video medium on student learning outcomes in accounting subjects for trading companies in class XI Accounting at SMKN 1 Pangkalan Kerinci for the 2021/2022 academic year.*

**Keywords: Problem Based Learning, Tutorial Video , Learning Outcomes**



## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas rahmat ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian yang bertajuk "Pengaruh Model *Problem Based Learning* Dengan Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang Kelas XI Akuntansi Di SMKN 1 Pangkalan Kerinci". Penulis membuat karya ilmiah ini bertujuan untuk memenuhi syarat guna mengikuti seminar proposal penelitian pada Program Pendidikan Akuntansi Universitas Islam Riau.

Pada kesempatan ini, penulis hendak mengantarkan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril ataupun materiil, sehingga proposal penelitian ini selesai. Ucapan terima kasih penulis tujukan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Syafrinaldi, SH., MCL., Rektor Universitas Islam Riau.
2. Ibu Dr. Sri Amnah, M.Si dekan, Ibu Dr. Miranti Eka Putri, S.Pd., M.Ed. Wakil Dekan I Bidang Akademik, Ibu Dr. Nurhuda, M.Pd Wakil Dekan II Bidang Administrasi dan Keuangan, dan Bapak Drs. Daharis, M.Pd Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
3. Bapak Purba Andy Wijaya, M.Pd selaku pembimbing dan Ketua Program Prodi Pendidikan Akuntansi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
4. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen FKIP UIR Khususnya Program Studi Pendidikan Akuntansi yang telah memberi ilmu kepada pemulid, serta Staf Tata Usaha yang telah memberikan pelayanan kepada penulis dalam penulisan proposal ini.
5. Terima kasih kepada Ayan dan Ibu, yang telah memberikan dukungan baik

berupa moral dan material, doa dan motivasi, serta kasih sayangnya dalam menyemangati penulis untuk tabah dan semangat dalam menghadapi kesulitan selama proses penulisan skripsi ini.

6. Terima kasih kepada calon Suamiku Roby Riandy Siregar, yang telah memberikan dukungan baik berupa moral dan semangat, doa dan motivasi, serta kasih sayangnya dalam menyemangati penulis untuk tabah dan semangat dalam menghadapi kesulitan selama proses penulisan skripsi ini.
7. Terima kasih kepada sahabat- sahabatku Fajar Ria, Husna Haryendah, Ria lestari, yang telah menjadi sahabat karipku selama kuliah dan juga membantu dalam menyemangati penulis dalam mengerjakan skripsi ini.
8. Terima kasih pada diriku sendiri yang tetap semangat dan mau terus berusaha untuk melakukan penulisan skripsi ini hingga selesai teruslah berusaha dan tetap semangat.

Penulis menyadari jika Skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan, serta masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis tetap mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca untuk kesempurnaan proposal penelitian ini.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pekanbaru, Juni 2022

Rezky Putri Utami

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRACK.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>v</b>
<b>BAB I: PENDAHULUAN</b>	
1. 1 Latar Belakang .....	1
1. 2 Identifikasi Masalah .....	5
1. 3 Batasan Masalah .....	5
1. 4 Rumusan Masalah.....	5
1. 5 Tujuan Penelitian.....	6
1. 6 Manfaat Penelitian .....	6
1. 7 Definisi Oprasional .....	6
<b>BAB II: TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2. 1 Pembelajaran .....	8
2. 2 Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	10
2. 3 Media Pembelajaran Video Interaktif .....	16
2. 4 Media Video.....	21
2. 5 Hasil belajar .....	23
2. 6 Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang.....	24
2. 7 Penelitian Relevan.....	30
2. 8 Kerangka Konseptual .....	32
2. 9 Kerangka Berfikir.....	35
2.10 Hipotesis Penelitian.....	36
<b>BAB III: METODE PENELITIAN</b>	
3. 1 Jenis Penelitian.....	38
3. 2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	39
3. 3 Prosedur Penelitian.....	39
3. 4 Teknik Pengambilan Sampel.....	41
3. 5 Teknik Pengumpulan Data .....	41
3. 6 Teknik Analisis Data.....	41
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>50</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1 <i>Problem Based Learning</i> .....	34
Tabel 3.2 Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....	38
Tabel 3.3 Data Populasi Penelitian Siswa Kelas XI SMK 1 Pangkalan Kerinci	41
Tabel 3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	41
Tabel 3.5 Kategori Validasi Butir Soal.....	46
Tabel 3.6 Kategori Reliabilitas Butir Soal .....	47
Tabel 3.7 Kategori Tingkat Kesukaran .....	48
Tabel 3.8 Kategori Daya Pembeda.....	49



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Contoh Media Pembelajaran .....	17
Gambar 2.2 Contoh Media Video Interaktif .....	22
Gambar 2.3 Siklus Akuntansi.....	25
Gambar 2.4 Contoh Jurnal Umum .....	26
Gambar 2.5 Contoh Buku Besar Pembantu .....	26
Gambar 2.9 Kerangka Berfikir.....	36



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Silabus Kelas Kontrol.....	88
Lampiran 2 Silabus Kelas Eksperimen 1 .....	91
Lampiran 3 Silabus Kelas Eksperimen 2 .....	94
Lampiran 4 Rancangan Perangkat Pembelajaran Kelas Kontrol.....	97
Lampiran 5 Rancangan Perangkat Pembelajaran Kelas Eksperimen 1 .....	99
Lampiran 6 Rancangan Perangkat Pembelajaran Kelas Eksperimen 2 .....	101
Lampiran 7 Lembar Kegiatan Peserta Didik Pertemuan 1 .....	103
Lampiran 8 Lembar Kegiatan Peserta Didik Pertemuan 2 .....	104
Lampiran 9 Kisi-Kisi Soal Pengetahuan Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang.....	105
Lampiran 10 Daya Pembeda.....	122
Lampiran 11 Rekap Analisis Butir Soal.....	124
Lampiran 12 Tingkat Kesukaran .....	126
Lampiran 13 Soal <i>Pretest</i> .....	128
Lampiran 14 Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> .....	135
Lampiran 15 Soal <i>Postest</i> .....	136
Lampiran 16 Kunci Jawaban Soal <i>Postest</i> .....	143
Lampiran 17a Distribusi Jawaban Pretest Kelas Eksperimen 1 .....	142
Lampiran 17b Distribusi Jawaban Postest Kelas Eksperimen 1 .....	144
Lampiran 18a Distribusi Jawaban Pretest Kelas Eksperimen 2 .....	147
Lampiran 18b Distribusi Jawaban Postes Kelas Eksperimen 1 .....	149
Lampiran 19a Distribusi Jawaban Pretest Kelas Kontrol .....	151
Lampiran 19b Distribusi Jawaban Postest Kelas Kontrol .....	153
Lampiran 20 Rekapitulasi Pretest Dan Postest Eksperimen 1.....	156
Lampiran 21 Rekapitulasi Pretest Dan Postest Eksperimen 2 .....	158
Lampiran 22 Rekapitulasi Pretest Dan Postest Kontrol .....	160
Lampiran 23 Uji Normalitas Pretes Kelas Eksperimen1, Eksperimen 2 dan Kontrol.....	162
Lampiran 24 Uji Normalitas Postest Kelas Eksperimen1, Eksperimen 2 dan Kontrol.....	164
Lampiran 25 Uji Homogenitas Pretes Kelas Eksperimen1, Eksperimen 2 dan Kontrol.....	167
Lampiran 26 Uji Homogenitas PostestKelas Eksperimen1, Eksperimen 2 dan Kontrol.....	162
Lampiran 27 Uji Analisis Uji One Way Kelas Eksperimen 1, Eksperimen 2 dan Kontrol.....	168

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. 1 Latar Belakang

Pertumbuhan teknologi di abad ke-21 ini berakibat sangat pesat, tidak terkecuali memasuki pada dunia pendidikan. Adanya akibat dari teknologi mewajibkan kita untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan harus didukung dengan perubahan struktur berpikir dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang semula berpusat pada guru (teacher-centric) dan berbasis teks, telah berubah menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centric) dan kontekstual (Kinaseh, 2015). Dalam mengajar, komponen utama berupa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi pembentukan kemampuan siswa, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun perilaku, yang selanjutnya akan menentukan kualitas dan mutu pembelajaran. pendidikan.

Kurikulum 2013 berarti jenis kurikulum yang menekankan pada pengetahuan, ketangkasan (skill) dan karakter. Siswa diminta memahami konsep materi, aktif bertukar pikiran dan presentasi, serta memiliki tata krama dan disiplin yang tinggi (Panjaitan, 2020). Padahal, di lapangan, dalam proses pendidikan, guru terkadang lebih aktif daripada siswa. Pertanyaan ini tidak sesuai dengan kurikulum yang berlaku saat ini yaitu kurikulum 2013, sehingga masalah utama dalam pengajaran adalah siswa masih belum mempelajari materi dengan baik, yang mengarah pada hasil belajar yang buruk. Rendahnya hasil belajar yang diterima siswa menyedihkan, antara lain karena contoh (model) dan alat peraga yang digunakan guru kurang beragam. Guru kurang memperhatikan seluruh suasana pembelajaran. dan tidak sering menggunakan teknologi yang ada di sekolah. Selama proses pembelajaran di kelas, metode yang dominan digunakan guru merupakan ceramah, tanya jawab, penugasan, dan siswa ditunjukkan buat menghafal berita dan rumus-rumus, tidak sering peserta didik dihadapkan terhadap persoalan yang kontekstual (Turnip serta Maidita, 2015).

Akuntansi merupakan bagian dari mata pelajaran ekonomi. Akuntansi termasuk sulit untuk dipahami karena terkenal dengan angka yang jumlahnya tidak sedikit, sehingga senantiasa berkaitan dengan perhitungan. Senada dengan hal tersebut, Aghni (2018) mengatakan bahwa pembelajaran Akuntansi bukan hanya bersifat teori, tetapi juga bersifat analisis. Dengan demikian bisa dikatakan bahwa belajar Akuntansi bukan hanya menghafal tetapi juga bersifat hitungan yang memerlukan ketelitian dan kelihaihan siswa dalam menalar untuk menganalisis soal. Salah satu materi pembelajaran Akuntansi kelas XI adalah Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang, dan materi ini terkategori rumit sebab konsep berhubungan dengan permasalahan, yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu menyokong siswa untuk meningkatkan kemahiran berpikir dan keterampilan penyelidikan dalam menanggulangi permasalahan ialah berbentuk PBL.

*Problem Based Learning* (PBL) adalah pembelajaran yang menitikberatkan pada masalah yang dipilih sehingga siswa tidak hanya mempelajari konsep-konsep yang terkait dengan masalah tersebut, tetapi juga prosedur ilmiah untuk memecahkan masalah tersebut. *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu model dimana peserta didik diharapkan dapat memahami dan memecahkan masalah dengan menggunakan konsep dan pengetahuan yang telah dipelajarinya. Model PBL ini bertujuan untuk meningkatkan keahlian serta kecakapan kognitif siswa dalam membongkar permasalahan. Oleh karena itu, siswa tidak hanya menguasai konsep yang relevan menggunakan konflik yang dipelajari, akan tetapi juga mendapatkan pengalaman belajar yang berhubungan menggunakan keterampilan pemecahan masalah. PBL bisa menjadi alternatif model pembelajaran inovatif yang dapat



memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa, serta memperbolehkan dikembangkannya keterampilan berfikir untuk memecahkan suatu masalah. Pembelajaran berdasarkan *Problem Based Learning* adalah "interaksi antara stimulus dan respon (reaksi), ialah ikatan antara dua arah belajar dan lingkungan".

Eggen dan Kauchak (2012:307) berkomentar bahwa *Problem Based Learning* adalah seperangkat model mengajar yang memakai masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan permasalahan, materi, serta pengaturan diri. Inti dari *Problem Based Learning* adalah penyajian kasus yang autentik serta bermakna kepada siswa. Beberapa penelitian menunjukkan keberhasilan penerapan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran Akuntansi didalam kelas. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Beberapa penelitian menunjukkan keberhasilan penerapan pembelajaran berbasis masalah (PBL) pada mata pelajaran akuntansi di kelas. Berdasarkan hasil penelitian, menyatakan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada bidang akuntansi. Penelitian lain mengklaim bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis masalah berpengaruh positif terhadap kemampuan analisis siswa, jika pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dapat ditingkatkan aktivitasnya dan hasil belajar Akuntansi siswa. Riset lain menyatakan bahwa pemakaian pendekatan model *Problem Based Learning* berpengaruh positif terhadap kemampuan analisis yang dimiliki siswa (Purwanto, 2016).

Namun, salah satu kendala dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah adalah masalah minat atau perhatian siswa untuk memecahkan suatu kasus. Membawa perhatian siswa pada proses pemecahan masalah merupakan langkah penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran dengan media yang tepat dapat membantu guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Dalam pembelajaran yang mengenakan media maka akan membangkitkan kemauan dan

hasrat baru, membangkitkan motivasi, merangsang belajar dan memberikan dampak psikologis bagi siswa sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan .

Salah satu alat pembelajaran inovatif yang dirancang untuk mendukung kesuksesan adalah alat video. Video adalah bahan ajar yang direkam pada kaset video dan kemudian dilihat melalui VCD player atau video yang dihubungkan ke layar televisi. Salah satu media audio-visual yang didalamnya terdapat pesan pembelajaran, baik didalamnya terdapat berisi prinsip, konsep, prosedural teori guna untuk membantu pemikiran terhadap sesuatu materi pembelajaran disebut dengan pembelajaran. Menurut Pratowo (2014:370), video interaktif didefinisikan media pembelajaran yang didalamnya mengombinasikan komponen suara, gerak, gambar, teks, maupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunanya. Biasanya, video pembelajaran di kelas dikembangkan dengan asumsi bahwa proses komunikasi selama proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa dan membuat materi lebih mudah dicerna, karena penyajiannya bersifat interaktif sehingga seluruh mata pelajaran dapat disajikan dengan cara yang mudah diakses. cara. sesuai dengan kebutuhan program dan alokasi waktu dengan menggunakan berbagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara serta observasi dengan guru bidang studi Akuntansi yang sudah dilaksanakan di SMKN 1 Pangkalan Kerinci, Kabupaten Pelalawan masih ada sebagian permasalahan dalam penerapan pembelajaran Akuntansi, antara lain: pendekatan dan metode pembelajaran yang digunakan guru ialah metode ceramah, dan berfokus pada buku mata pelajaran, minimnya tingkatan intensitas siswa dalam belajar ditandai dengan siswa sering berbicara kepada teman disampingnya pada saat guru menerangkan materi pembelajaran, rendahnya hasil belajar siswa terbukti dalam hasil belajar siswa masih banyak yang dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang sudah diresmikan oleh sekolah ialah 75 dengan ketuntasan 40%.

Integrasi video interaktif dalam model *Problem Based Learning* dalam

penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar siswa pada aktivitas pembelajaran Akuntansi materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang. Bersumber pada latar belakang tersebut, timbul ketertarikan untuk merancang suatu penelitian dengan judul Pengaruh Model *Problem Based Learning* Dengan Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Kelas XI Akuntansi di SMKN 1 Pangkalan Kerinci.

### **1. 2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, hingga permasalahan penelitian terkait pengaruh model *Problem Based Learning* dengan media pembelajaran video interaktif terhadap hasil belajar Akuntansi materi Siklus Akuntansi Perusahaan dagang kelas XI Akuntansi SMKN 1 Pangkalan Kerinci. Perihal ini di tinjau dari tanda-tanda yang terlibat SMKN 1 Pangkalan Kerinci, ialah:

1. Rendahnya hasil belajar Akuntansi siswa.
2. Kurangnya minat Belajar pada siswa.
3. Guru belum melaksanakan pembelajaran dengan memakai model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

### **1. 3 Batasan Masalah**

Agar pokok kasus yang diteliti tidak terlalu luas, dan untuk memudahkan menguasai permasalahan, maka permasalahan dibatasi sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan ialah *Problem Based Learning* (PBL) pada Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang kelas XI Akuntansi, dengan dukungan media pembelajaran video interaktif.
2. Hasil belajar yang diteliti ialah hasil belajar Akuntansi pada materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang kelas XI Akuntansi.
3. Materi yang disampaikan adalah materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang. Kompetensi Dasar (KD): 4.5 Memahami siklus Akuntansi.

#### 1. 4 Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh model *Problem Based Learning* dengan media video interaktif terhadap hasil belajar Akuntansi materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang kelas XI Akuntansi SMKN 1 Pangkalan Kerinci?

#### 1. 5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* dengan media video interaktif terhadap hasil belajar Akuntansi materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang kelas XI Akuntansi di SMKN 1 Pangkalan kerinci.

#### 1. 6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Memberikan informasi terkait dengan *Problem Based Learning* dengan media video interaktif terhadap hasil belajar Akuntansi materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang kelas XI Akuntansi di SMKN 1 Pangkalan Kerinci.
  - b. Bagi peneliti selanjutnya Menjadi bahan referensi dalam rangka meningkatkan kemampuan menulis dalam penelitian ilmiah serta memperoleh data informasi mengenai pengaruh model *Problem Based Learning* dengan media video interaktif terhadap hasil belajar Akuntansi materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang kelas XI Akuntansi di SMKN 1 Pangkalan Kerinci.
2. Manfaat Praktis
  - c. Bagi lembaga pendidikan FKIP UIR, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam meningkatkan perkembangan pendidikan, terutama dalam meningkatkan minat siswa menjadi guru.

- d. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengaruh model *Problem Based Learning* dengan media video interaktif terhadap hasil belajar Akuntansi materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang kelas XI Akuntansi di SMKN 1 Pangkalan Kerinci.
- e. Bagi Sekolah Sebagai bahan informasi bagi pihak-pihak yang terlibat dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah agar dapat mengambil langkah-langkah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### 1. 7 Definisi Operasional

- a. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yaitu model dimana siswa dituntut untuk menguasai dan menuntaskan masalah dengan terkait konsep dan pengetahuan yang sudah siswa pelajari (Kinaseh, 2015).
- b. Media video adalah salah satu media audio serta visual yang berisikan pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedural teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Luhulima, 2017).
- c. Hasil belajar ialah seluruh wujud perubahan siswa pada ranah pengetahuan, sikap, maupun keterampilan (Susanto, 2016).

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### 2.1 Pembelajaran

#### 2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata dasar “belajar”. Pembelajaran diartikan sebagai suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan bahan ajar yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu (Aryanti, 2017). Proses interaksi antara guru dengan lingkungannya, sehingga siswa mendapatkan ilmu pengetahuan dan potensi untuk pengembangan diri serta mempelajari kemampuan dan nilai yang baru disebut dengan pembelajaran (Akhiruddin, 2019). Pane (2017) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa untuk melakukan proses belajar. Pembelajaran juga didapat dari usaha seorang guru, untuk menolong siswanya agar bisa belajar sesuai dengan keinginan dan atensinya masing-masing. Suatu usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa hanya dapat ditemukan dalam pembelajaran.

Menurut Huda (2015:6), konsep belajar diartikan sebagai fenomena kompleks yang dipengaruhi oleh banyak faktor yang menyebabkan terjadinya rekonstruksi (pemulihan) pengalaman masa lalu dan selanjutnya mempengaruhi perilaku dan kemampuan individu atau kelompok. Pembelajaran dijadikan sebagai proses utama yang berlangsung dalam kehidupan sekolah. mengajar secara sistematis digunakan untuk memfasilitasi belajar siswa, ada sejumlah kegiatan yang berkaitan dengan informasi dan lingkungan (Suprihatiningrum, 2016: 75). Terdapat komponen kegiatan pembelajaran yaitu: siswa, guru, media, model, lingkungan, sarana, dan prasarana pembelajaran yang saling berkaitan agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang terjadi interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan siswa serta komponen lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rusman, 2015). Suyono dan Hariyanto (2014) mengatakan bahwa pembelajaran serupa dengan pengajaran, dimana guru mengajar atau membimbing siswa menuju proses kedewasaan diri (Setiawan, 2017). Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 23 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran merupakan proses korelasi antara guru dengan siswa, serta sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Peran guru pada pembelajaran ialah sebagai pembimbing siswa, dalam menanggapi permasalahan belajar. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila terciptanya perubahan pada siswa.

Dari beberapa pendapat yang dijabarkan diatas, pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya atau cara yang dilakukan secara bersama (guru dan siswa) untuk berbagi informasi (pengetahuan), dengan harapan dapat bermanfaat bagi diri siswa, serta diharapkan adanya perubahan yang lebih baik untuk mencapai suatu peningkatan yang positif. Umumnya ditandai dengan pergantian perilaku seseorang untuk menciptakan proses belajar yang efektif serta efisien. Ada beberapa faktor dalam proses pembelajaran yang dapat mempengaruhinya. Faktor-faktor ini dapat berkontribusi pada keberhasilan proses pendidikan. Berikut ini adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran menurut Suprihatiningrum (2016: 85-93), yaitu:

- a) Peserta didik. Peserta didik sering disebut juga sebagai siswa, murid, pelajar, mahasiswa, anak didik, pembelajaran dan sejenisnya. Pada umumnya, siswa adalah seorang anak yang membutuhkan pengarahan belajar dari seseorang yang mempunyai ilmu yang lebih tinggi darinya. Karakteristik peserta didik sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, karena peserta didik yang berperan sebagai penerima materi dan pencapaian tujuan pembelajaran. Ada beberapa karakteristik siswa, antara lain: keahlian, dukungan, afeksi, tanggapan, pengetahuan, penyimpanan, dan sebagainya. Tiap sifat yang dimiliki siswa mempunyai pengaruh pada keberlangsungan proses pembelajaran.

- a) Siswa. Mahasiswa sering disebut dengan istilah mahasiswa, pelajar

mahasiswa, mahasiswa, pelajar, pelajar, dan sejenisnya. Pada umumnya siswa adalah anak yang membutuhkan bimbingan belajar dari seseorang yang memiliki pengetahuan lebih tinggi darinya. Karakteristik siswa mempunyai pengaruh yang sangat kuat terhadap proses pembelajaran, karena siswa berperan sebagai penerima materi dan mencapai tujuan pembelajaran.

- b) Pendidik. Pendidik sering disebut sebagai guru, dosen, pegawai negeri, dan sebagainya. Pendidik atau guru memiliki pengalaman atau manfaat diberikan kepada orang lain atau siswa yang mereka ajar. Setiap orang dituntut memiliki empat kompetensi, yaitu kompetensi pribadi (personal), sosial, profesional dan pedagogis (ilmu pedagogik).
- c) Tenaga non pendidik. tenaga non pendidik meliputi supervisor (pengawas), staf administrasi dan staf pendukung. Pemimpin bertanggung jawab atas pengelolaan dan pengendalian lembaga pendidikan. Staf administrasi atau administrasi adalah staf non-guru yang memberikan bantuan administrasi kepada setiap manajer. Kemudian untuk tenaga pendukung, biasanya non-administratif, seperti: supir, tukang pos, dll, yang berperan penting dalam penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan.
- d) Lingkungan. Lingkungan sangat mempengaruhi keberhasilan proses pendidikan. Kedudukan dan keadaan dimana lembaga pendidikan berada disebut lingkungan eksternal. Lingkungan juga bisa diartikan sebagai keadaan masyarakat atau lokasi dari suatu lembaga pendidikan.

## 2. 2 Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

### 2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran ialah kerangka konseptual yang digunakan guru sebagai pedoman untuk melakukan kegiatan untuk menghidupkan, merangsang, mengarahkan dan mempercepat perubahan proses perilaku (Sari, 2018). Kegiatan pembelajaran memungkinkan siswa untuk lebih aktif menggunakan informasi yang diterima guru, yang kemudian diterapkan dalam kehidupan nyata siswa.



Agar lebih interaktif antara guru dan siswa, kegiatan pembelajaran lebih difokuskan pada tujuan yang telah ditetapkan oleh guru sebelum dimulainya kegiatan pembelajaran, agar siswa dapat menguasai materi pembelajaran secara utuh.

Arends (1997:7) berpendapat bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, meliputi tujuan pembelajaran, tahapan kegiatan pembelajaran, lingkungan belajar, dan pengelolaan kelas (Triyadi, 2018). Diharapkan setiap model pembelajaran dapat memandu guru dalam merancang pembelajaran, yang dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Trianto (2009) juga berpendapat bahwa setiap model memberikan peran yang berbeda kepada siswa dalam ruang fisik dan sistem kelas sosial.

Model pembelajaran terbentuk dari gambaran pembelajaran, yang secara konkrit disajikan oleh guru dari awal hingga akhir kegiatan pendidikan. Dengan demikian, model pembelajaran merupakan wadah pelaksanaan pendekatan, strategi, metode, teknik dan taktik pembelajaran (Triyadi, 2018). Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah cetak biru yang menggambarkan prosedur berurutan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan mendefinisikan sarana pembelajaran sambil memberikan instruksi kepada guru di kelas.

### **2.2.2 Hakikat Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)**

Model dimana peserta didik harus memahami dan memecahkan masalah dengan menggunakan konsep dan pengetahuan yang telah dipelajarinya disebut *Problem Based Learning* (PBL) atau disebut juga *Problem Based Learning* (Kinaseh, 2015). Menurut Darmady (2017), pembelajaran berbasis masalah adalah pendekatan pembelajaran yang menimbulkan masalah kontekstual untuk mendorong peserta didik belajar. Di kelas yang menggunakan model pembelajaran berbasis masalah, siswa bekerja sama sebagai tim untuk memecahkan masalah dunia nyata. Tugas yang diberikan kepada siswa digunakan untuk menghubungkan rasa ingin tahu dengan pembelajaran yang dipelajari.

Menurut Hamdayama (2016), ia berpendapat bahwa model pembelajaran berbasis masalah berfokus pada masalah kehidupan bermakna siswa. Sedangkan

menurut Abdullah (2014), model pembelajaran berbasis masalah diartikan sebagai pembelajaran yang pelaksanaannya dilakukan dengan mengajukan masalah, mengajukan pertanyaan, memfasilitasi penelitian dan membuka dialog. Model pembelajaran berbasis masalah menuntut siswa untuk aktif mengikuti ujian dan sekaligus memecahkan suatu masalah guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa.

Untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, para ahli pembelajaran telah menyarankan penggunaan model pembelajaran bermakna untuk belajar mengajar di kelas. Perubahan model pembelajaran, terjadi perubahan pusat (fokus) pembelajaran dari pembelajaran yang berorientasi pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Maksudnya adalah ketika mengajar di kelas, guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang dapat membangkitkan minat belajar siswa atau memungkinkan siswa berperan aktif dalam mengkonstruksi konsep-konsep yang dipelajarinya.

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri, hal inilah yang selanjutnya membedakan model pembelajaran yang satu dengan model pembelajaran lainnya. Berikut ini adalah beberapa karakteristik model pembelajaran berbasis masalah (PBL) yang dijelaskan oleh Barrow (dalam Liu 2005:2), yaitu:

1. Pembelajaran berpusat pada siswa (*Learning is student-centered*)

*Problem Based Learning* lebih menitikberatkan pada siswa untuk belajar. Oleh karena itu, *Problem Based Learning* didukung juga oleh teori konstruktivisme dimana siswa didorong untuk dapat mengembangkan pengetahuannya.

2. Masalah otentik dari fokus pengorganisasian untuk pembelajaran (*Authentic problems from the organizing focus for learning*)

Masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah yang orisinal (asli), sehingga siswa mampu memahami masalah tersebut, serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya dimasa yang akan datang.

3. Informasi baru diperoleh melalui pembelajaran mandiri (*New information is acquired through self-directed learning*)

Saat melakukan proses pemecahan masalah membolehkan siswa yang belum mengetahui, dan mendalami seluruh wawasan prakondisinya, maka dari itu siswa berupaya untuk mencari melalui banyak sumber.

4. Pembelajaran terjadi dalam kelompok kecil (*Learning occurs in small groups*)

Pelaksanaan *Problem Based Learning*, menciptakan korelasi ilmiah dan diskusi dalam usaha untuk membangun pengetahuan secara kolaboratif, sehingga *Problem Based Learning* dilaksanakan dalam bentuk kelompok kecil.

5. Guru bertindak sebagai fasilitator (*Teacher act as fasilitators*)

Dalam melaksanakan pembelajaran berbasis masalah, guru berperan sebagai fasilitator (pemasok). Namun, guru harus selalu memantau kemajuan siswa dan mendorong siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sementara itu, Trianto (2009:93) mengemukakan bahwa ciri-ciri model pembelajaran berbasis masalah, yaitu: (1) adanya pertanyaan atau masalah, (2) fokus pada koneksi interdisipliner, (3) penelitian otentik (fakta), (4) produksi suatu produk atau pekerjaan dan pengirimannya, dan (5) kerjasama. Model *Problem Based Learning* (PBL) juga diartikan sebagai metode pembelajaran dimana siswa mencoba memecahkan masalah dalam beberapa tahapan metode saintifik, sehingga siswa diharapkan lihai dalam memecahkan kasus. Menurut Sari (2018), pembelajaran berbasis masalah memiliki ciri-ciri sebagai berikut: Belajar biasanya dimulai dengan adanya suatu masalah:

1. Memastikan bahwa masalah yang diberikan berkorelasi dengan dunia nyata (*real*).
2. Mengintegrasikan pelajaran disekeliling masalah, bukan dikitar disiplin ilmu.

3. Memberikan amanat yang besar pada siswa untuk membentuk serta menjalankan secara langsung proses belajar mengajar mereka sendiri.
4. Menggunakan kelompok kecil.
5. Menuntut siswa untuk mempertunjukkan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk suatu kelompok atau grup.

Adapun beberapa pemecahan persoalan dalam *Problem Based Learning* harus sesuai dengan tahap metode ilmiah, berikut tahap metodenya adalah:

1. Kegiatan pertama yang dilaksanakan dalam model ini ialah menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh guru, selanjutnya penjelasan terkait logistik atau peralatan yang diperlukan.
2. Guru dapat membantu siswa dalam mengartikan, serta menstrukturkan tugas belajar berkaitan dengan persoalan yang dipaparkan.
3. Guru mendorong siswa dalam mengumpulkan informasi yang valid, memotivasi siswa untuk melaksanakan eksperimen (percobaan), dan untuk mendapat penjelasan dari suatu permasalahan.
4. Guru menolong siswanya saat mewujudkan perencanaan dan memperagakan karya, misalnya: laporan, video ataupun model. Sehingga guru dapat membantu siswa untuk berbagi tugas antar anggota dalam kelompoknya masing-masing.
5. Guru membantu siswa dalam melakukan penggambaran atau evaluasi terhadap pemeriksaan mereka dalam setiap proses yang digunakan.

Jadi, *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah dapat ditarik kesimpulan bahwasannya merupakan suatu strategi pembelajaran yang menggunakan masalah yang di dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar mengenai cara berpikir kritis, dan keahlian pemecahan dalam suatu permasalahan.

### 2.2.3 Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Berdasarkan pendapat Rahmawati (2018), model pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* ternyata mempunyai beberapa kelebihan saat menggunakannya dikelas yaitu, sebagai berikut:

1. Suatu teknik yang bagus untuk mendalami pelajaran yaitu menggunakan pemecahan masalah.
2. Pemecahan masalah dapat melalui kapabilitas siswa, serta memberikan pemenuhan untuk menggali pengetahuan atau pemahaman baru bagi siswa.
3. Dapat meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran siswa.
4. Dapat menolong siswa bagaimana mengalihkan pengetahuan siswa untuk memahami persoalan dalam kehidupan nyata.
5. Dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya, dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang siswa lakukan.
6. Melalui pemecahan masalah dapat mempertunjukkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran (matematika, IPA, sejarah dan lain – lain) pada dasarnya merupakan cara berpikir, dan dimengerti oleh siswa, tetapi tidak hanya belajar dari buku ataupun guru.
7. Adanya pemecahan dalam suatu masalah dianggap lebih mengasyikkan dan disukai oleh siswa.
8. Dapat mengelaborasi keahlian siswa untuk berpikir kritis, serta membangun kemampuan mereka dalam menyesuaikan pengetahuan baru.
9. Dapat memberikan peluang pada siswa yang menerapkan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
10. Siswa lebih mampu mengeksplorasi atensi atau minat siswa untuk belajar, walaupun belajar pada pendidikan formal sudah selesai (tamat)

### 2.2.4 Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Selain itu, menurut Anggraini (2021), ternyata model pembelajaran *Problem Based Learning* juga memiliki beberapa kekurangan, sebagai berikut:

1. Siswa tidak mempunyai atensi ataupun tidak mempunyai keyakinan jika permasalahan yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, hingga mereka merasa malas untuk mencoba.
2. Suatu kemajuan strategi pembelajaran melalui *Problem Based Learning* memerlukan waktu lama untuk persiapannya.
3. Tanpa pemahaman, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka hendak pelajari.

## **2. 3 Media Pembelajaran Video Interaktif**

### **2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa latin yaitu “*medium*” yang memiliki makna sebagai perantara ataupun pengantar (Susilana, 2009). Menurut istilah, media merupakan suatu wujud perlengkapan komunikasi untuk menyampaikan materi. Alat bantu belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik (Tafonao, 2018). Bagi Arsyad (2011), media pembelajaran adalah media (perantara) yang membawa pesan atau data yang memiliki tujuan pembelajaran atau pengajaran dari sumber yang diterimanya. Menurut Tella (2007), tanpa sokongan media pembelajaran, aktivitas belajar mengajar yang hanya memakai buku pelajaran sebagai sumber belajar oleh siswa, menjadikan atmosfer belajar menjadi kurang menarik, dan membosankan serta membuat anak kurang meningkatkan keahlian dan kreativitas siswa pada materi tersebut.

Pada tahun 50-an, media disebut sebagai alat bantu audio-visual, karena pada masa itu peranan media memang semata-mata untuk membantu guru dalam mengajar. Tetapi kemudian, namanya lebih populer sebagai media pengajaran atau media belajar. Berbagai bentuk media dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar ke arah yang lebih konkret. Pengajaran dengan menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (simbol verbal), sehingga diharapkan diperolehnya hasil pengalaman belajar yang lebih berarti bagi peserta didik.

Media pendidikan memiliki kekuatan-kekuatan yang positif dan sinergi yang mampu merubah sikap dan tingkah laku mereka ke arah perubahan yang kreatif dan dinamis. Peran media pendidikan sangat dibutuhkan dalam pembelajaran di mana dalam perkembangannya saat ini media pendidikan bukan lagi dipandang sekedar alat bantu tetapi merupakan bagian yang integral dalam sistem pendidikan dan pembelajaran (Nana, 1990).

Adapun Nilai-nilai praktis media pembelajaran yang dapat dijelaskan, sebagai berikut:

- 1) Dengan media dapat meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berpikir dan dapat mengurangi verbalisme.
- 2) Dengan media dapat memperbesar minat dan perhatian peserta didik untuk belajar.
- 3) Dengan media dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar bertambah mantap.
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata dan dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada setiap peserta didik.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan.
- 6) Membantu tumbuhnya pemikiran dan memantau berkembangnya kemampuan berbahasa.
- 7) Memberikan pengalaman yang tak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi dan pengalaman belajar yang lebih sempurna.
- 8) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik, dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 9) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 10) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai sarana untuk mendorong motivasi belajar peserta didik, memperjelas, dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap. Kemudian dengan adanya pengaruh teknologi, lahirlah berbagai alat peraga audiovisual yang menekankan pada penggunaan pengalaman yang konkret untuk menghindari verbalisme. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dan suatu yang kongkrit sampai pada yang abstrak Azhar(2010).

Menurut Wahid (2018) penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran. Keanekaragaman media yang masing-masing mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna.



Gambar 2.1 Contoh Media Pembelajaran (Sumber: Syafitri, 2021)

Media pembelajaran merupakan sarana yang bisa digunakan untuk mengantarkan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran. Pemakaian media sangat berarti untuk membantu kekurangan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Lautfer (1999), media pembelajaran itu ialah suatu perlengkapan mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreativitas siswa, serta meningkatkan atensi siswa dalam proses pembelajaran (Tafonao, 2018).



Menurut Sudjana (2010), terdapat sebagian tipe media pembelajaran yang umumnya digunakan dalam proses pengajaran ialah media grafis, semacam: gambar, foto, grafik, bagan, poster, komik, kartun, video, dan lain-lain. Media grafis ini dikategorikan dalam media dua dimensi, karena mempunyai dimensi panjang dan lebar. Dalam penelitian ini, peneliti memakai media grafis berupa media komik.

Berdasarkan penafsiran para ahli penulis, menarik kesimpulan jika media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala suatu usaha yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang atensi, minat pikiran, dan perasaan siswa dalam aktivitas belajar untuk menggapai tujuan belajar.

#### a. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai kedudukan penting dalam penerapan proses pembelajaran yakni sebagai alat perlengkapan untuk menyampaikan pesan berbentuk materi pembelajaran, serta mampu memberikan variasi saat melakukan proses belajar mengajar di kelas. Menurut Asnawir (2002), adapun beberapa fungsi dari pemakaian media pembelajaran, ialah:

1. Mempermudah siswa dalam belajar dan memudahkan guru dikala mengajar dalam proses pembelajaran.
2. Membagikan pengalaman yang lebih nyata (abstrak menjadi konkret).
3. Menarik atensi siswa.
4. Seluruh indra bisa diaktifkan.
5. Lebih menarik dan atensi siswa dalam belajar.

Menurut Sudjana (2010), beliau mengemukakan sebagian manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain sebagai berikut:

1. Bahan pengajaran hendak lebih jelas maknanya.
2. Metode mengajar akan lebih beraneka ragam.
3. Pengajaran dapat menarik atensi siswa.
4. Siswa lebih banyak melakukan aktivitas belajar.

Nurrita (2018), menambahkan jika manfaat media pembelajaran bagi proses belajar siswa adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan atensi siswa.
2. Membagikan pengalaman nyata dan langsung.
3. Membantu meningkatkan pemikiran yang tertib dan sistematis.
4. Meningkatkan perilaku eksploratif (melaksanakan uji coba).
5. Membangkitkan dukungan aktivitas belajar dan membagikan pengalamanyang menyeluruh.

Dari paparan diatas, fungsi dan manfaat dari media pembelajaran merupakan suatu kesatuan yang sangat berarti dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa manfaat pembelajaran untuk menolong siswa dan guru dalam melakukan proses belajar mengajar, sehingga guru lebih mudah dalam menerangkan materi pelajaran kepada siswa.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Seiring waktu, alat peraga harus menjadi akrab dengan persyaratan waktu. Setiap media memiliki jenis masing-masing media tersebut yang disesuaikan dengan fungsi dari media itu sendiri. Untuk mengetahui fungsi dari masing- masing alat pembelajaran khususnya dalam proses belajar mengajar, maka guru terlebih dahulu harus memahami masing-masing alat tersebut. Ada beberapa karakteristik media pembelajaran yang umum digunakan dalam proses belajar mengajar khususnya di Indonesia menurut Susilana (2008), yaitu:

1. Media grafis

adalah media visual yang menyajikan fakta, ide ataupun gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, serta simbol tau gambar. Yang tercantum media grafis antara lain: grafik, diagram, baga, sketsa, komik, poster, papan flannel, dan *bulletin board*.

2. Media Bahan Cetak

Media bahan cetak ialah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/*printing* ataupun *offset*. Jenis media bahan cetak ini diantaranya: bukuteks, modul, dan bahan pengajaran terprogram.

3. Media gambar diam

Media gambar diam adalah media visual berupa gambar yang dibuat melalui proses fotografi, seperti foto.

#### 4. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi senyap adalah media visual yang diproyeksikan, atau media yang memproyeksikan pesan-pesan yang hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur gerak. Jenis media tersebut antara lain: OHP dan OHT, media proyektor buram, media slide, media strip film.

#### 5. Media Audio

Media suara adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat dirasakan oleh telinga. Jenis media audio tersebut antara lain: media radio dan media alat perekam pada pita magnetik..

#### 6. Media Audio Visual Diam

Media audiovisual senyap adalah media yang penyampaian pesannya dapat dirasakan oleh indera penglihatan dan pendengaran, dan gambar yang dihasilkan berupa gambar diam atau memiliki unsur gerak yang kecil.

#### 7. Film

Gambar hidup atau film dikatakan sebagai rangkaian gambar diam yang bergerak cepat dan diprediksi akan memberikan kesan hidup dan bergerak.

#### 8. Televisi

Televisi merupakan media yang dapat menayangkan pesan-pesan dalam bentuk audiovisual dan gerak (mirip dengan sinema). Jenis media televisi antara lain: media televisi terbuka, media televisi terbatas. (TVST), media video *cassete recorder* (VCR).

#### 9. Multimedia

Multimedia adalah sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan ajar yang membentuk satu kesatuan atau paket.

Dengan terdapat karakteristik media diatas, dapat mempermudah guru dalam memilih media pembelajaran sesuai kebutuhan yang hendak digunakan dalam proses pembelajaran.

## 2.4 Media Video

Video merupakan perangkat pembelajaran dua dimensi yang tergabung dalam perangkat grafis dan merupakan alternatif untuk mengatasi hasil belajar yang rendah, termasuk kemampuan mengkonsep materi. Selain itu, penggunaan video sebagai media pembelajaran saat ini dapat berkontribusi pada kelangsungan pembelajaran jarak jauh. Video berasal dari bahasa latin “video-vidi-visum” yang berarti “melihat”, “mengamati” dan “mengontrol”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video adalah gambar, rekaman atau acara televisi yang diputar secara real time melalui televisi, dengan kata lain video adalah tampilan gambar bergerak disertai suara. Video merupakan media yang sangat efektif membantu proses pembelajaran, baik pembelajaran massal, pembelajaran individu maupun pembelajaran kelompok (Daryanto, 2016).

Salah satu jenis media audiovisual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak mengikuti suara alam atau suara yang sesuai disebut video (Wiarso, 2016). Menurut Prastowo (2014), video merupakan bahan ajar yang memuat informasi dan lugas untuk digunakan dalam pembelajaran dan disampaikan langsung dihadapan peserta didik sehingga peserta didik seperti berada di suatu tempat atau peristiwa yang terdapat dalam siaran video.

Dari beberapa sumber yang telah dijelaskan diatas, ditarik kesimpulan bahwa video ialah suatu bahan ajar pembelajaran yang dapat dilihat serta didengar (audio visual), dan dipakai untuk menampilkan pesan ataupun materi pelajaran. Menurut Agustini (2020), video pembelajaran yaitu suatu media yang dirancang secara sistematis dengan mengacu pada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut dapat memudahkan dan menarik siswa mencemarti materi pelajaran. Video pembelajaran bersifat edukatif, disebabkan kemampuan video lumayan efisien untuk memvisualisasikan materi yang bersifat dinamis. Tidak hanya itu, video dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran karena dapat membagikan pengalaman tertentu kepada siswa.

Luluhima (2017) Salah menunjukkan bahwa ada satu alat audiovisual yang memuat pesan-pesan instruksional baik yang mengandung prinsip, konsep, dan konsep prosedural penerapan pengetahuan untuk membantu memahami materi pembelajaran, yang disebutnya sebagai alat bantu video.

Sejalan dengan pendapat Luluhima, pengertian media video menurut

Daryanto (2016) yaitu keseluruhan yang memungkinkan sinyal audio dapat dipadukan dengan gambar secara sekuensial. Implementasi media video mempunyai daya tarik tertentu karena mampu menumbuhkan atensi belajar siswa. Aplikasi media video siswa bisa meneliti secara langsung..

#### 2.4.1 Media Video Interaktif



Gambar 2.2 Contoh Media Video Interaktif (Sumber: Syafitri, 2021)

Kata “*Interaktif*” artinya ada hubungan timbal balik (*feedback*) yang diberikan oleh media kepada siswa yang memberikan perintah kepada media yang digunakan. Diperkuat dengan pendapat Yasa (2017), bahwa suatu media dikatakan interaktif apabila terjalin keterlibatan antara siswa dengan media tersebut, sehingga siswa tidak hanya memandang ataupun mencermati materi di dalam media tersebut saja. Berkat adanya video interaktif, siswa dapat berdiskusi dan mengungkapkan pendapatnya tentang video yang telah mereka tonton bersama (Busyaeri, Ahmad, Tamsik Udin, 2016). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video pendidikan interaktif adalah video yang direncanakan untuk difilmkan atau dimaksudkan untuk diajarkan untuk tujuan pendidikan agar siswa tidak hanya mendengar dan melihat gambar, tetapi juga dapat secara aktif bereaksi atau bereaksi dalam proses pembelajaran.

Biasanya, video interaktif dilengkapi dengan petunjuk suara yang jelas dan mudah dipahami dalam bahasa Indonesia untuk membantu siswa memperdalam materi. Penggunaan perangkat pembelajaran video interaktif dapat merangsang perkembangan area kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Materi pembelajaran audiovisual (video) merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran online saat ini. Oleh karena itu, dapat

disimpulkan bahwa media tersebut dapat meningkatkan fokus belajar siswa karena siswa dapat mendengarkan dan melihat gambar dalam materi video.

Menurut Prastowo (2014), Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunanya.

Pengertian lain dijelaskan oleh Niswa, (2012), bahwa: Video interaktif berisi tuntunan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami dan dikemas dalam program autorun, sehingga dengan cd interaktif siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materi.

Di dalam video interaktif, terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Yasa, dkk., (2017), bahwa suatu media dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut, sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut saja. Salah satu komponen penting yang harus ada di dalam video interaktif adalah perangkat komputer.

Komputer digunakan secara terintegrasi di dalam pembelajaran. Dengan demikian, akan terjadi interaksi antara pengguna dengan komputer tersebut. Dalam hal ini, komputer berperan sebagai media yang dapat membantu guru di dalam menjelaskan materi pembelajaran (Priyanto, 2009). Selain itu, komputer juga digunakan sebagai pembuat program aplikasi untuk video yang sedang dikembangkan, sekaligus sebagai alat untuk menayangkan hasil akhir video yang telah dibuat.

#### **2.4.2 Manfaat Media Video Interaktif**

Menurut Gunawan (2019), ada beberapa manfaat media pembelajaran video interaktif dibandingkan dengan media pembelajaran lain yaitu:

1. Media video membagikan kepada siswa banyak pengalaman dalam proses pembelajaran, pengalaman tersebut dapat berupa cerita, yang dapat dilihat lebih nyata dalam video, daripada hanya mendengarkan penjelasan guru.
2. Menunjukkan refleksi yang lebih realistis dari materi yang dipelajari oleh siswa dan mampu menunjukkan apa yang sulit untuk dijelaskan secara lisan.

3. Pemakaian media video interaktif dapat membagikan peluang pada guru untuk menyajikan materi yang lebih mudah dipahami siswa, misalnya video dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan, serta mendemonstrasikan pergantian dari waktu ke waktu.
4. Pemanfaatan video dapat digunakan juga untuk menampilkan presentasi riset permasalahan sehingga dapat memancing dialog siswa.
5. Video dapat digunakan untuk menampilkan sebuah cara atau *tutorial* dari pemakaian suatu perlengkapan
6. Video bisa memeragakan keahlian yang hendak digunakan.
7. Video dapat digunakan untuk menampilkan suatu tahapan prosedur.

Seiring berkembangnya teknologi, muncullah berbagai macam bahan ajar baru yang semakin canggih, mulai dari berkembangnya bentuk bahan ajar cetak, lalu merambah ke bahan ajar audio, hingga bahan ajar audio-video. Ini semua menunjukkan bahwa bentuk bahan ajar selalu mengikuti perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Hal ini diperkuat dengan pendapat Webster ( Arsyad, 2011).

Manfaat media video menurut Andi Prastowo (2012 : 302), antara lain : a. memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik, b. memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat, c. menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu, d. memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu, dan e. menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

## 2.5 Hasil Belajar

### 2.5.1 Pengertian Hasil Belajar

Sebelum menjelaskan lebih lanjut, kata hasil belajar terdiri dari 2 kata, yaitu: “hasil” dan “belajar”. Hasil dapat diartikan sebagai akibat yang ditimbulkan, sedangkan belajar ialah perbuatan yang menciptakan perubahan perilaku, pengetahuan dan karakter siswa. Seseorang dikatakan belajar bila dapat diasumsikan dalam diri orang itu terjadi perubahan tingkah laku. Hasil belajar ialah semua bentuk transformasi siswa pada ranah pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. (Susanto, 2016). Dimayati (2006) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh dari proses belajar dan pembelajaran. Pendapat yang disampaikan oleh Aunurrahman (2016), bahwa hasil belajar merupakan

kegiatan yang meliputi transformasi tingkah laku. Selain itu Menurut Rusmono (2017) menyatakan bahwa Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar

Berdasarkan pengertian tersebut dapat kita simpulkan bahwa belajar adalah rangkaian atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang secara sadar dan mengarah pada perubahan dalam dirinya berupa akumulasi pengetahuan atau keterampilan berdasarkan pengalamannya.

Sari (2018), mengutarakan bahwa hasil belajar Akuntansi adalah nilai yang dicapai siswa dari suatu tes atau uji hasil belajar pada setiap pertemuan di kelas, baik pertengahan ataupun akhir semester. Dari segi hasil belajar, kita sebagai guru mengetahui derajat perubahan perilaku siswa setelah proses pembelajaran dan mengetahui apakah tujuan pembelajaran telah tercapai sehingga dapat dilakukan tindakan pembelajaran, seperti melakukan perubahan strategi pembelajaran. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh cara seseorang belajar, jika belajar dengan baik maka hasil belajar dapat dicapai. Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa hasil belajar akuntansi tidak dapat dibagi. Metode yang digunakan untuk mencapai hasil belajar yang baik dimungkinkan dengan upaya yang optimal untuk mengasimilasi dan memahami materi yang dipelajari dan apa yang telah dipelajari sesuai dengan kemampuan intelektual siswa.

Oleh karena itu, guru perlu memiliki pengalaman dalam mengembangkan dan mengimplementasikan berbagai sumber, serta model pengajaran, guna menjamin efektivitas pengajaran, dengan memperhatikan sesuai dengan minat, bakat dan kemampuan siswa, sesuai dengan kemampuan. siswa tersebut untuk menguasai materi yang dipelajari dan apa yang dipelajari sesuai dengan kemampuan intelektual siswa.



## 2.6 Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang



Gambar 2.3 Siklus Akuntansi (Sumber: Gramedia.com, 2021)

Materi siklus Akuntansi perusahaan dagang merupakan materi tingkat SMK yang diberikan kepada siswa kelas XI dengan Kompetensi Dasar (KD): 4.5 yaitu menguasai siklus Akuntansi. Materi siklus akuntansi perusahaan komersial adalah proses penyusunan laporan keuangan perusahaan komersial untuk periode tertentu. Secara umum, siklus akuntansi perusahaan dagang selalu dimulai dari transaksi hingga penyusunan laporan keuangan perusahaan, diikuti dengan adanya neraca tertutup dengan jurnal penutup hingga jurnal terbalik. Menurut Jurnal.id (2017), ada beberapa tahapan, yaitu: Mencatat Transaksi di Jurnal Umum

Mencatat semua transaksi dalam buku besar adalah langkah pertama dalam siklus akuntansi dan digunakan untuk mencatat semua transaksi dan peristiwa bisnis dalam sistem akuntansi. Ketika peristiwa bisnis terjadi selama periode akuntansi, entri jurnal ditulis ke jurnal umum untuk menunjukkan bagaimana peristiwa tersebut telah berubah dalam persamaan akuntansi. Misalnya, ketika sebuah perusahaan membelanjakan uang tunai untuk membeli mobil baru, akun kas dikurangi atau dikreditkan dan akun kendaraan ditambah atau didebit.

	No Transaksi	Tanggal	Uang
2.000 Laba Ditahan			10.000,00
0.0000 Hutang Dagang			10.000,00
5.000 Kas			10.000,00
			10.000,00

Gambar 2.4 Contoh jurnal umum (Sumber: Jurnal.id, 2017)

1. Mencatat di Buku Besar Pembant

Gambar 2.5 Contoh buku besar pembantu (Sumber: Jurnal.id, 2017)

Setelah entri jurnal dibuat dalam buku besar, maka harus diposting dan ditransfer ke akun buku besar, dan ini termasuk dalam tahap kedua dari siklus akuntansi perusahaan perdagangan. Tujuan penjurnalan adalah untuk mencatat perubahan dalam persamaan akuntansi yang dihasilkan dari peristiwa bisnis. Akun buku besar mengklasifikasikan perubahan ini atau debit dan kredit ke dalam akun tertentu sehingga manajemen dapat memiliki data yang berguna untuk penganggaran dan sasaran kinerja.

## 2. Membuat Neraca Saldo Belum Disesuaikan

Neraca saldo yang belum disesuaikan adalah catatan semua akun bisnis yang muncul pada laporan keuangan sebelum entri jurnal penyesuaian akhir tahun dibuat. Oleh karena itu, mereka mengatakan bahwa saldo tidak disesuaikan. Langkah ini merupakan langkah ketiga dalam siklus akuntansi. Setelah semua entri jurnal telah diposting ke akun buku besar, Anda dapat menyiapkan neraca saldo yang belum disesuaikan. Menempatkan akun pada neraca saldo yang tidak disesuaikan cukup mudah. Pada dasarnya, saldo akun individu dipindahkan dari akun buku besar ke neraca saldo. Semua rekening yang bersaldo debit dicantumkan di kolom sebelah kiri, dan semua rekening yang bersaldo kredit dicantumkan di kolom sebelah kanan. Karena manajemen menggunakan akun buku besar ini, entri jurnal diposting ke akun buku besar secara teratur. Beberapa perusahaan memiliki sistem akuntansi terkomputerisasi yang memperbarui akun buku besar segera setelah entri jurnal dimasukkan ke dalam perangkat lunak akuntansi. Sistem akuntansi manual biasanya diinstal secara mingguan atau bulanan. Seperti halnya logging, entri dibuat selama setiap periode akuntansi.

### 3. Jurnal Penyesuaian

Entri akuntansi yang digunakan pada akhir periode dan untuk akun giro sebelum menyiapkan laporan keuangan disebut jurnal penyesuaian. Jurnal penyesuaian termasuk dalam tahap keempat dari siklus akuntansi. Prinsip pencocokan pendapatan dan pengeluaran dalam periode tertentu digunakan sesuai dengan prinsip entri korektif. Ada 3 jenis entri jurnal korektif:

- a. Pembayaran di muka
- b. Akrua
- c. Pengeluaran non tunai

Setiap entri di atas menyesuaikan pendapatan atau pengeluaran sesuai dengan penggunaan periode berjalan. Konsep ini didasarkan pada prinsip periode waktu, yang menyatakan bahwa akun dan aktivitas dapat dipisahkan menjadi periode waktu yang terpisah.

### 4. Neraca Saldo Telah Disesuaikan

Neraca saldo yang disesuaikan adalah catatan semua akun perusahaan yang akan muncul dalam laporan keuangan. perusahaan dagang dan merupakan langkah terakhir sebelum menyusun laporan keuangan.

Ada 2 metode utama untuk menyiapkan neraca saldo yang disesuaikan. Kedua metode ini berguna tergantung pada situs web perusahaan (situs web) dan bagan akun yang digunakan. Anda dapat menempatkan akun pada saldo yang disesuaikan menggunakan metode yang sama yang digunakan untuk membuat neraca percobaan yang belum disesuaikan. Saldo akun ditarik dari akun buku besar dan ada saldo percobaan yang belum dikonfirmasi. Biasanya, Anda hanya membatasi proses ini kecuali akun buku besar umum menyertakan entri penyesuaian akhir tahun. Anda juga dapat mengambil saldo percobaan yang tidak dilibatkan, dan cukup memajukan penyesuaian ke akun yang sudah diganti. Hal ini akan lebih cepat bagi perusahaan kecil, sebab sangat sedikit akun yang perlu diganti. Perhatikan bahwa hanya akun aktif yang akan timbul pada laporan keuangan yang wajib dicantumkan pada neraca saldo. Bila akun mempunyai saldo nol, tidak butuh mencantulkannya di neraca.

### 5. Membuat Laporan Keuangan

Penyusunan laporan keuangan umum, termasuk neraca, laporan laba rugi, laporan laba ditahan dan laporan arus kas, merupakan hal yang sangat penting dalam siklus akuntansi karena itulah tujuan akuntansi keuangan. Dengan kata lain, konsep pelaporan keuangan dan proses siklus akuntansi difokuskan pada penyediaan data yang berguna bagi pengguna eksternal dalam bentuk laporan keuangan. Laporan-laporan ini adalah produk akhir dari sistem akuntansi di perusahaan mana pun..

#### 6. Membuat Lembar Kerja Akuntansi

Lembar kerja akuntansi adalah alat yang membantu akuntan menyelesaikan siklus akuntansi dan menyiapkan laporan akhir tahun seperti neraca saldo yang belum disesuaikan, jurnal penyesuaian, neraca saldo setelah penyesuaian, dan laporan keuangan. Lembar buku besar biasanya melacak setiap langkah dalam siklus akuntansi. Biasanya lembar kerja ini terdiri dari 5 (lima) set kolom, dimulai dengan akun neraca saldo yang belum disesuaikan dan diakhiri dengan laporan keuangan. Lembar kerja akuntansi pada dasarnya adalah lembar kerja yang menampilkan semua langkah utama dalam siklus akuntansi sekaligus. Setiap langkah atau tahap termasuk debit dan kredit dengan total dihitung di bagian bawah. Seperti neraca pengujian, lembar kerja memiliki judul yang terdiri dari nama perusahaan, judul laporan, dan jangka waktu dalam dokumen laporan.

#### 7. Membuat Jurnal Penutup

Entri penutup adalah entri yang dibuat pada akhir periode pelaporan untuk menghapus semua akun sementara dan mentransfer saldonya ke akun permanen. Dengan kata lain, akun tersebut ditutup sementara atau direset pada akhir tahun. Ini biasa disebut dengan menutup buku. Akun sementara adalah akun laporan laba rugi yang digunakan untuk

melacak kegiatan Akuntansi selama periode Akuntansi. Misalnya, akun pendapatan mencatat jumlah pendapatan yang diterima untuk periode pelaporan, dan bukan untuk seluruh periode keberadaan perusahaan. Akun permanen adalah akun saldo yang menampilkan aktivitas yang berlangsung lebih lama dari periode pelaporan. Misalnya, akun kendaraan adalah akun aset tetap yang diposting di neraca. Mobil ingin berbagi keuntungan untuk perusahaan di tahun-tahun mendatang, sehingga dianggap sebagai akun permanen.

#### 8. Membuat Ringkasan Penghasilan

Akun pendapatan konsolidasi adalah akun sementara yang digunakan untuk menyimpan saldo akun laporan laba rugi, pendapatan, dan beban selama fase entri terakhir dari siklus akuntansi. Dengan kata lain, akun ikhtisar laba rugi hanyalah pengganti saldo akun pada akhir periode pelaporan, ketika jurnal penutup dibuat.

#### 9. Neraca Saldo Setelah Tutup Buku

Neraca saldo buku besar pasca-penutupan adalah daftar semua akun dan saldo mereka setelah entri penutup telah dicatat dan kemudian diposting ke buku besar. Dengan kata lain, neraca saldo setelah penutupan bukanlah daftar akun atau akun permanen yang masih memiliki saldo setelah entri penutupan. Dalam daftar ini, akun-akun yang identik atau mirip dengan akun-akun yang tertera di neraca. Ini masuk akal karena semua akun laporan laba rugi telah ditutup dan tidak lagi memiliki saldo saat ini. Tujuan pembuatan neraca saldo setelah penutupan adalah untuk memverifikasi bahwa semua akun sementara telah ditutup dengan benar dan bahwa total debit dan kredit dalam sistem akuntansi sama dengan setelah transaksi penutupan.

#### 10. Membuat Jurnal Pembalik

Entri jurnal yang dibuat pada awal periode Akuntansi untuk memutar atau menolak jurnal-jurnal penyesuaian yang dibuat pada akhir periode

Akuntansi sebelumnya disebut sebagai jurnal pembalik. Ini adalah langkah terakhir dalam siklus akuntansi. Pembalikan entri dibuat karena akrual dari tahun sebelumnya, maka uang muka akan diselesaikan atau digunakan pada tahun baru dan tidak perlu lagi ditampilkan sebagai kewajiban dan aset. Log ini opsional tergantung pada apakah ada log khusus yang perlu dibalik.

#### 11. Transaksi

Transaksi pemasukan yang telah diterima di muka, dimana saat penjurnalan dicatat selaku pemasukan maupun digunakan untuk transaksi bayaran berbentuk piutang atau dibayar dimuka.

### 2.7. Penelitian Relevan

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Sari (2018) mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Pendekatan *Active Knowledge Sharing* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS Di SMA Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pelajaran 2017/2018”, dari penelitian tersebut didapat simpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan pendekatan *Active Knowledge Sharing* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil pengolahan data uji hipotesis hasil belajar dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,086 > 1,687$ ). Selanjutnya adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan pendekatan *Active Knowledge Sharing* terhadap hasil belajar Akuntansi siswa kelas XI IPS SMA Muhammadiyah 01 Medan. Sebelum dilakukan tindakan, rata – rata skor yaitu 77 dan setelah dilakukan tindakan rata – rata skor yaitu 86. Sehingga Model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan pendekatan *Active Knowledge Sharing* ini sangat layak digunakan.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Kinaseh (2015), Mengenai “Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah menggunakan animasi Flash terhadap hasil belajar dan aktivitas siswa”, hasil penelitian menunjukkan

perbedaan yang signifikan antara kedua kelas ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ). Uji n-gain menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen memiliki n-gain sebesar 74,29% dalam kategori tinggi dan 25,71% dalam kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dengan perangkat animasi flash berpengaruh terhadap hasil belajar dan aktivitas siswa.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Purwanto, dkk (2016) mengenai “Penggunaan Model *Problem Based Learning* Dengan Media *Powerpoint* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”, Diketahui dari penelitian bahwa pembelajaran berbasis masalah meningkatkan perhatian dan minat siswa dalam kombinasi dengan alat peraga. Oleh karena itu, perlu adanya dukungan perangkat pembelajaran untuk merangsang perhatian siswa dalam belajar. Media yang dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran antara lain: media video, foto, *PowerPoint*, dan teks. Dari beberapa media yang dijelaskan tadi, *PowerPoint* lah akan dipilih untuk membantu model *Problem Based Learning*.

Penelitian terkait oleh Hasana dkk (2019) tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Video Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMPN 8 Pontianak”, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis masalah memiliki dampak terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPS 8 Pontianak pada materi pencemaran lingkungan yang diajarkan melalui media video memperoleh nilai rata-rata post-test sebesar 16,04. perhitungan effect size menghasilkan nilai 0,80 dengan kategori tinggi. Oleh karena itu, dimungkinkan untuk menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan video hasil belajar siswa di SMPN 8 Pontianak. Penelitian relevan yang dilakukan oleh Panjaitan (2020), mengenai “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Menggunakan Video Pembelajaran Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Laju Reaksi”, dari penelitian tersebut didapat hasil bahwa dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media Video Pembelajaran lebih tinggi dari Aktivitas siswa yang menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL). Untuk korelasi, menunjukkan korelasi positif antara hasil belajar dengan aktivitas siswa dengan  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0.72 > 0.381$ ).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *pembelajaran Problem Based Learning* menggunakan video pembelajaran berpengaruh pada aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi laju reaksi. Dengan kontribusi aktivitas siswa terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen 1 yaitu sebesar 51,84%.

Yang menjadi persamaan dan pembeda adalah peneliti menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Sementara itu yang menjadi pembeda yakni peneliti akan melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran interaktif.

## 2.8 Kerangka Konseptual

Bagi Rusman, terdapat suatu perubahan metode wawasan siswa yang dijadikan sebagai objek, kemudian menjadi subjek dalam proses pembelajaran sebagai titik tolak, sehingga banyak ditemukan bermacam pendekatan pembelajaran yang inovatif. Guru dituntut dapat memilah model pembelajaran yang dapat memacu semangat setiap siswa untuk aktif turut dalam pengalaman belajarnya, salah satu alternatif model pembelajaran yang memungkinkan dikembangkan keahlian berpikir siswa dalam memecahkan masalah yaitu dengan pembelajaran berdasarkan masalah (Arianti, 2017).

Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya nilai siswa pada mata kuliah akuntansi adalah pemilihan model pengajaran akuntansi yang kurang tepat, khususnya pada mata kuliah siklus akuntansi perusahaan dagang. Untuk itu perlu dilakukan peninjauan kembali terhadap proses belajar mengajar di sekolah guna meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya guru harus benar mencermati model pembelajaran yang digunakan dikala mengajar. Pembelajaran modern lebih menarik pada media pembelajaran *Problem Based Learning* memakai video, dimana siswa belajar melalui pengalaman langsung. Dengan begitu, siswa dapat memperoleh pengetahuan, pemahaman, keterampilan, serta perilakunya, termasuk sikap nilai. Sehubungan dengan hal tersebut, pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa, pemikiran, serta kerjasama siswa untuk memecahkan masalah yang sudah guru tampilkan.



Jadi model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan bantuan media video interaktif sangat sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran yang membawa siswa yang mengaitkan siswa secara langsung dalam tiap proses pembelajaran, sehingga tidak terdapat lagi siswa yang bersifat pasif sepanjang proses pembelajaran berlangsung. Dengan memakai pembelajaran *Problem Based Learning* dengan bantuan media video interaktif, siswa bisa dilibatkan secara langsung dalam setiap proses berlangsungnya pembelajaran sehingga hasil belajar siswa bertambah. Menurut Suprijono dalam Noly (2015), pembelajaran bersumber pada permasalahan terdiri dari 5 fase serta sikap atau perilaku. Fase-fase dan perilaku tersebut ialah aksi berpola. Pola ini diciptakan supaya hasil pembelajaran dengan pengembangan pembelajaran berbasis masalah dapat diwujudkan. Sintak pembelajaran berdasarkan masalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Problem Based Learning**

Fase-fase	Perilaku Guru
Fase 1: Membagikan orientasi tentang kasus kepada siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, mendeskripsikan bermacam kebutuhan logistik penting, dan memotivasi siswa untuk ikut serta dalam menanggulangi masalah
Fase 2: Mengoordinasikan siswa untuk mengusut permasalahan	Guru membantu siswa dalam mengartikan, serta mengelompokkan tugas belajar yang berkaitan dengan persoalannya
Fase 3: Membantu penyelidikan yang dilakukan secara mandiri dalam Kelompok	Guru menunjang siswa untuk mendapatkan data yang tepat, melaksanakan eksperimen (percobaan), serta mencari uraian serta penyelesaian
Fase 4: Meningkatkan dan mempresentasikan artefak serta <i>exhibit</i>	Guru menolong siswa dalam merancang serta mempersiapkan artefak-artefak yang sesuai, seperti: laporan, rekaman video, dan model-model serta membantu mereka untuk menyampaikan kepada orang lain
Fase 5: Menjabarkan dan menguji prosedur saat mengatasi kasus	Guru menolong siswa saat melakukan bayangan terhadap observasinya, dan tahap yang digunakan

Sumber: Suprijono (2013:74)

Menurut Suprijono (2013:74), pada fase awal yang perlu dielaborasi antara lain:

- 1) Arah tujuan pembelajaran bukan untuk menekuni beberapa besar informasi atau data baru, tetapi untuk menginvestigasi bermacam kasus bermakna dan menjadi pembelajaran mandiri.
- 2) Kasus persoalan diinvestigasi tidak
- 3) k mempunyai jawaban absolut atau mutlak “benar”, dan sebagian besar kasus rumit (kompleks) memiliki banyak pemecahan yang berlawanan.
- 4) Selama tahap penyelidikan pelajaran, siswa disokong untuk memecahkan permasalahan, serta mencari informasi data. Guru membagikan dorongan, namun siswa diupayakan berusaha bekerja secara mandiri ataupun dengan teman lainnya.
- 5) Tahap analisis dan deskripsi pelajaran, siswa dianjurkan untuk mengutarakan idenya dengan leluasa.

Pada fase *kedua*, guru diwajibkan untuk meningkatkan keahlian kerja sama diantaranya siswa, dan menolong mereka untuk menginvestigasikan masalah secara bersama-sama. Pada sesi ini, guru diwajibkan menolong siswa merencanakan tugas investigasi serta pelaporannya. Pada fase *ketiga*, guru membantu siswa menentukan tata cara investigasi. Penentuan didasarkan pada sifat permasalahan yang hendak dicari jawabannya ataupun solusinya. Pada fase *keempat*, penyelidikan diiringi dengan pembuatan artefak serta *exhibits*, artefak bisa berbentuk laporan tertulis, terhitung rekaman proses, serta keadaan yang bermasalah, cara pemecahan memperlihatkan keadaan yang bermasalah dan pemecahan yang diusulkan. Penemuan atau artefak dapat berbentuk model yang mencakup perwakilan wajah, dan juga atmosfer dari permasalahan atau solusinya. *Exhibits* yaitu pendemonstrasian atau produk hasil investigasi atau artefak tersebut. Fase *kelima*, tugas guru adalah membantu siswa dalam menilai dan menganalisis proses berfikir siswa sendiri, dan kemahiran penyelidikan yang siswa pakai.

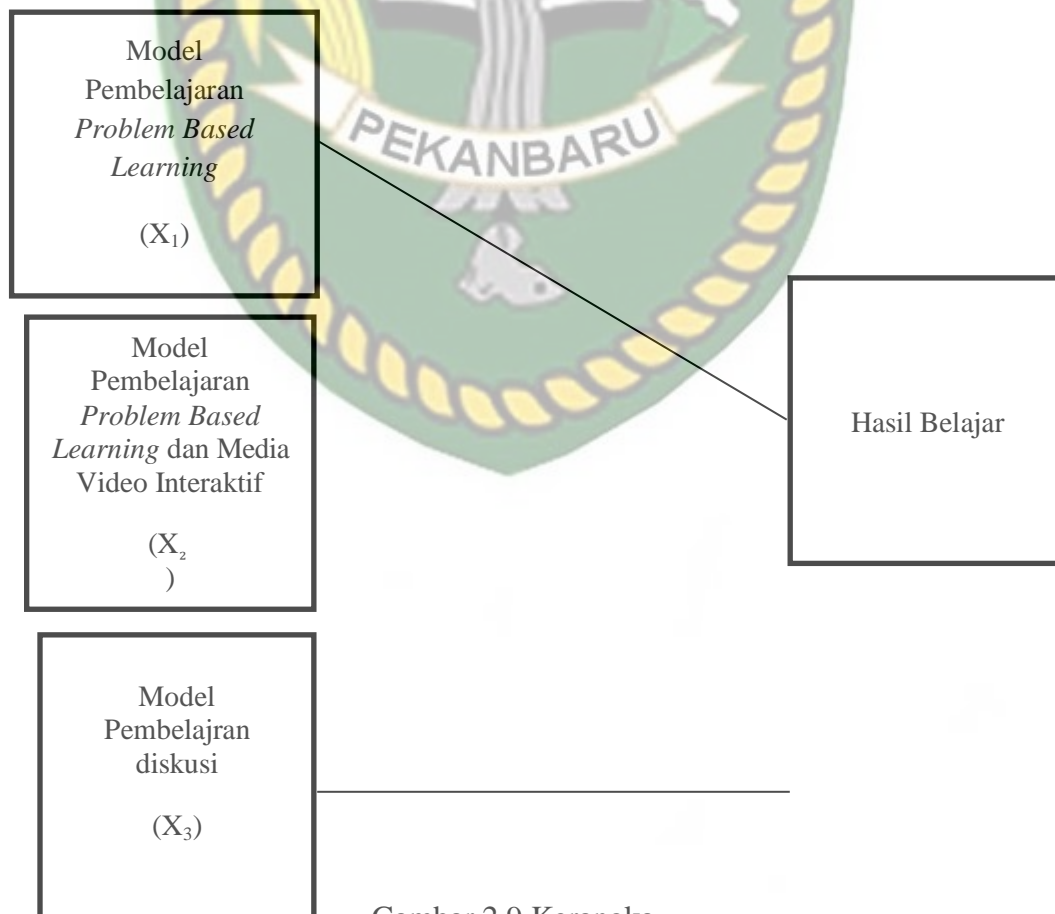
Asyhar (2011:73) mengatakan bahwa media video bisa diklasifikasikan sebagai media audio-visual. Meski wujud fisiknya berbeda, media ini mempunyai kesamaan dengan film, yakni mampu menayangkan gambaran bergerak. Media video diartikan sebagai suatu rekaman gambar dan suara dalam kaset pita video ke

dalam pita magnetik. Rekaman gambaran dan suara dalam pita kaset video dapat ditayangkan ke dalam layar televisi dengan memakai fitur keras yang disebut dengan *Video Tape Recorder* (VCR).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis melihat bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media video memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa, dengan demikian metode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan media video mempunyai peranan yang cukup positif, dan baik dalam suatu pengajaran Akuntansi kepada siswa untuk mennggapai belajar yang baik.

## 2.9 Kerangka Berfikir

Adapun kerangka berfikir dari model pembelajaran *Problem Based Learning* ini dengan memakai media video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar Akuntansi pada materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang kelas XI Akuntansi digambar berikut ini:



Gambar 2.9 Kerangka

## 2.10 Hipotesis Penelitian

Suatu prediksi hasil riset yang akan dilakukan dalam penelitian disebut dengan hipotesis. Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka hipotesis dari penelitian ini adalah:

Ho : Tidak ada perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media video interaktif dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan secara konvensional.

H<sub>1</sub> : Ada ada perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media video interaktif dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan secara konvensional.



## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (quasi eksperimen). Metode ini memiliki tipe kelompok kontrol, tetapi tidak dapat sepenuhnya berfungsi untuk mengontrol variabel-variabel eksternal yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam jenis penelitian ini adalah non-equivalent control group design. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam desain ini tidak dipilih secara acak (random).

Dalam penelitian ini terdapat dua kelompok siswa yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam praktiknya, kedua kelompok diujicobakan terlebih dahulu kemudian dilanjutkan dengan jenis perlakuan yang berbeda. Kelompok eksperimen diperlakukan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah, sedangkan kelompok kontrol diperlakukan dengan menggunakan pembelajaran konvensional, sejalan dengan yang diterapkan di sekolah yaitu diskusi. Setelah mengidentifikasi perbedaan sikap antara kedua kelompok, dilakukan post-hoc test untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa pada kedua kelompok. Desain penelitian yang digunakan ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 3.2 Desain Jenis Penelitian *Nonequivalent Control Group Design***

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen 1	T1	PBL	T2
Eksperimen 2	T1	PBL dan Video	T2
Kontrol	T1	Diskusi	T2

(Sumber franklin)

Keterangan:

T<sub>1</sub> : *Pretest* (Tes Awal)

T<sub>2</sub> : *Posttest* (Tes Akhir)

Eksperimen 1: Pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar peserta didik.

Eksperimen 2: Pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan media video interaktif terhadap hasil belajar peserta didik.

Kontrol : Pembelajaran di kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu diskusi.

### 3. 2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Pangkalan Kerinci, serta pengambilan data pada penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022.

### 3. 3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri dari tiga fase, yaitu fase awal, fase implementasi, dan fase akhir:

#### 1. Tahap Awal

Tahap awal adalah tahap persiapan penelitian. Tahapan ini meliputi studi pendahuluan dengan mengamati kebutuhan siswa dan mewawancarai guru, dilanjutkan dengan perumusan masalah yang akan diteliti, telaah teori-teori yang terkait dengan kajian yang relevan, penyusunan RPP dan LKPD, serta pembuatan perangkat penelitian dalam pembelajaran. bentuk keterampilan berpikir kritis. alat tes, serta alat non tes berupa angket jawaban siswa tentang penerapan model PBL. Alat yang dibuat tetap menggunakan uji kelayakan dengan validator ahli dan uji coba lapangan untuk siswa kelas XI yang telah mempelajari konsep. Alat-alat yang lolos uji kelayakan kemudian dianalisis untuk digunakan pada tahap implementasi.

#### 2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahap pengambilan data. Tahap ini diawali dengan memberikan *pretest* kepada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol untuk mengetahui tingkat keterampilan

berpikir kritis siswa sebelum diberikan perlakuan. Kedua kelompok diberikan perlakuan yang berbeda. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning*, Belajar bagaimana mengontrol kelompok bicara dibahas. Setelah mendapat perlakuan yang berbeda, kedua kelompok diberikan post-test untuk mengetahui apakah terjadi perubahan tingkat kemampuan berpikir kritis, khususnya pada kelompok sampel. *Problem Based Learning*.

### 3. Tahap Akhir

Tahap terakhir adalah tahap analisis dan pelaporan. Pada tahap akhir ini, peneliti mengolah dan menganalisis hasil dari tahap implementasi. Peneliti kemudian menelaah hipotesis penelitian dan menarik kesimpulan.

### 3.4 Teknik Pengambilan Sampel

Suatu kelompok kecil dari populasi secara utuh disebut dengan sampel. Sampel penelitian menggambarkan dan memprediksi seberapa jauh sampel ini dapat digunakan untuk memperkuat kesimpulan penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *simple random sampling*, yang mana sampel diambil dengan maksud atau tujuan tertentu.

Populasi ialah sejumlah anggota atau kelompok yang menjadi perhatian peneliti, dan dari kelompok tersebut peneliti membuat keseluruhan hasil penelitiannya. Populasi yang digunakan pada penelitian ini yakni seluruh siswa kelas XI Akuntansi 1, XI Akuntansi 2, dan XI Akuntansi 3 di SMKN 1 Pangkalan Kerinci semester genap tahun ajaran 2022.

**Tabel 3.3 Data Populasi Penelitian Siswa Kelas XI SMK 1 Pangkalan Kerinci**

No	Kelas	Jumlah
1	XI Akuntansi 1 Eksperimen 1	36

2	XI Akuntansi 2 Kelas Eksperimen 2	36
3	XI Akuntansi 3 Kelas Kontrol	33
<b>Jumlah</b>		<b>105</b>

### 1. 5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ini dilakukan pada saat studi pendahuluan, berkenaan pada tahap pelaksanaan penelitian berupa pemberian soal *pretest* dan *posttest* untuk kelompok eksperimen dan kontrol.

**Tabel 3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Sumber Data	Instrumen	Jumlah Soal	Alokasi Waktu
Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada saat <i>Pretest</i>	Soal tes pilihan berganda	30	Menit
Kelompok eksperimen dan kontrol pada saat <i>Posttest</i>	Soal tes pilihan berganda	30	Menit

Pada saat *Pretest* terdapat kelompok eksperimen dengan subjek penelitian pada kelas XI Akuntansi 1 dan XI Akuntansi 2 pada SMKN 1 Pangkalan Kerinci. Untuk kelompok kontrol, subjek penelitiannya adalah pada kelas XI Akuntansi 3 pada SMKN 1 Pangkalan Kerinci. Kedua kelompok memakai instrumen tes pilihan soal berganda dengan jumlah 30 soal, dalam alokasi waktu yang telah ditentukan selama 90 menit. Pada saat *Posttest* terdapat kelompok eksperimen dengan subjek penelitian pada kelas XI Akuntansi 1 dan XI Akuntansi 2, sedangkan XI Akuntansi 3 dijadikan sebagai kelompok kontrol. Ketiga kelompok nantinya akan menggunakan instrumen tes pilihan soal berganda dengan jumlah 30 soal dalam alokasi waktu yang telah ditentukan 90 menit. Ada pun penjelasan uji Instrumen sebagai berikut:

1. Uji Validitas
  - a. Validitas Butir Soal



Untuk mengetahui dukungan suatu butir soal terhadap skor total dilakukan suatu uji yang bernama uji validitas butir soal. Biasanya, skor-skor yang ada pada butir soal yang dimaksud dihubungkan dengan skor total. Suatu soal dikatakan mempunyai validitas (kebenaran) yang tinggi, apabila nilai skor soal mempunyai peran besar untuk skor total (keseluruhan). Setiap butir soal digambarkan dalam bentuk korelasi (hubungan), dan untuk mendapatkan nilai kebenaran dari butir soal dapat memakai rumus korelasi (hubungan). Perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus hubungan (korelasi) *Pearson Product Moment* (Arikunto, 2013) sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

X : Skor butir soal

Y : Skor total

N : Jumlah subyek

Hasil perhitungan  $r_{xy}$  dikonsultasikan atau disesuaikan dengan tabel *r Product Moment*, jika  $r_{xy} > r_{\text{tabel}}$  maka butir soal tersebut valid (benar). Sehingga dapat diperoleh dari tabel dengan banyaknya subjek, dan taraf signifikan sebesar  $\alpha = 0,05$  (5%). Penjelasan mengenai besarnya koefisien korelasi dapat dilihat pada Tabel 3.5 sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Kategori Validitas Butir Soal**

Koefisien	Kategori
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r_{xy} \leq 0,20$	Sangat Rendah

(Sumber: Arikunto, 2013)

## 2. Uji Reliabilitas

### b. Reliabilitas Soal

Menurut Arikunto (2013), realibilitas dikatakan baik saat saat alat ukur (*instrument*) dikatakan memiliki reliabilitas yang baik apabila alat ukur itu memiliki konsistensi yang reliabel walaupun dikerjakan oleh siapapun (dalam level yang sama), dimanapun dan kapanpun berada. Untuk menghitung reliabilitas, dapat menggunakan metode *Kuder Richardson-21* (KR-21) yakni sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{\sigma}{\sigma - 1} \right) \left( 1 - \frac{\sigma (\sigma - \sigma)}{\sigma \sigma} \right)$$

Keterangan:

- $R_{11}$  : Reliabilitas instrument  
 $K$  : Banyaknya butir soal atau butir pertanyaan  
 $M$  : Skor rata-rata  
 $V_t$  : Varians total

Hasil perhitungan koefisien reliabilitas  $r_{11}$  dibandingkan dengan aturan keputusan, jika  $r_{11} > r_{tbl}$  maka reliabel. Jika  $r_{11} < r_{tbl}$  maka ini tidak dapat diandalkan. Perhitungan ini akan dijelaskan dalam tabel berikut:

**Tabel 3.6 Kategori Reliabilitas Butir Soal**

Koefisien	Kategori
$0,80 < r_{11} \leq 1.00$	Sangat sulit
$0,60 < r_{11} \leq 0.80$	Sulit
$0,40 < r_{11} \leq 0.60$	Sedang
$0,20 < r_{11} \leq 0.40$	Mudah
$r_{11} \leq 0.20$	Sangat Mudah

(Sumber: Arikunto, 2013)

c. Tingkat Kesukaran Butiran Soal

Tingkat kesukaran (kesulitan) dari setiap item soal dihitung dengan menggunakan persamaan (Arikunto, 2013) sebagai berikut :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Indeks Kesukaran (kesulitan)

B : Jumlah siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar

JS : Jumlah semua siswa peserta tes atau uji

Tes kemampuan berpikir kreatif dengan tingkat kesukaran, diperoleh berdasarkan perhitungan menggunakan anates 4.0. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dapat dilihat pada tabel 3.7.

**Tabel 3.7 Kategori Tingkat Kesukaran**

Koefisien	Kategori
$0,00 < TK \leq 0.15$	Sangat Sukar
$0,15 < TK \leq 0.30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0.50$	Sedang
$0.50 < TK \leq 0.80$	Mudah
$0.80 < TK \leq 1.00$	Sangat Mudah

(Sumber: Arikunto, 2013)

d. Daya Pembeda Butir Soal

Kemampuan suatu soal atau pertanyaan untuk membedakan antara siswa yang memiliki kemampuan berpikir tinggi, dengan kemampuan siswa berkemampuan rendah, ini dinamakan dengan daya pembeda butir soal. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut *indeks diskriminasi test* atau daya pembeda (D). Daya pembeda dapat dihitung menggunakan rumus (Arikunto, 2013).

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

$J$  : Jumlah peserta tes

$J_A$  : Banyaknya peserta kelompok atas

$J_B$  : Banyaknya peserta kelompok bawah

$B_A$  : Jumlah siswa kelompok atas yang menjawab pertanyaan dengan benar

$B_B$  : Jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab pertanyaan dengan benar

$P_A$  : Perbandingan kelompok atas yang menjawab benar ( $P$  dinyatakan sebagai indeks kesukaran atau kesulitan)

$P_B$  : Perbandingan kelompok bawah yang menjawab benar

Kategori daya pembeda soal dapat dilihat pada tabel 3.8 dibawah ini:

**Tabel 3.8 Kategori Daya Pembeda**

Batasan	Kategori
$0,00 < DP \leq 0.20$	Jelek ( <i>poor</i> )
$0,20 < DP \leq 0.40$	Cukup ( <i>satisfactory</i> )
$0,40 < DP \leq 0.70$	Baik ( <i>good</i> )
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat baik ( <i>excellent</i> )

(Sumber: Arikunto, 2013)

## 2. 6 Teknik Analisis Data

Dalam melakukan penelitian, sebelum menggunakan alat d, penyidik harus menganalisis data dengan menggunakan kalibrasi alat, yaitu verifikasi dan penyesuaian keakuratan alat ukur. Kalibrasi alat dilakukan untuk mengetahui kemungkinan penggunaannya dalam penelitian. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan: *pretest* dan uji hipotesis. Dalam proses kalibrasi instrumen, tes pertama kali dilakukan pada siswa kelas XI akuntansi yang sedang mempelajari materi siklus akuntansi perusahaan dagang.

### 1. Uji Prasyarat

#### a. Uji Normalitas

Untuk mengetahui distribusi dari suatu data diperlukan uji normalitas. Suatu data dapat dikatakan normal melalui sebaran regresi merata pada setiap nilai. Pada hal tersebut, salah satu metode yang digunakan untuk menguji kenormalan data yaitu memakai kaidah *Kolmogorov Smirnov* (KS-23). Rumus uji *Kolmogorov Smirnov*:

$$KS = |Fn_{(Y_i - 1)} - Fo_{(Y_i)}|$$

Keterangan:

KS : Nilai KS taksir atau hitung ( $KS_{hitung}$ )

$Fn_{(Y_i - 1)}$  : Frekuensi (kekerapan) persentasi kumulatif saat sebelum i

$Fo_{(Y_i)}$  : Frekuensi (kekerapan) data sebaran normal pada saat i

Berdasarkan pendapat Sugiyono (2010), nilai KS hitung yang telah didapat selanjutnya dibandingkan dengan nilai KS dari tabel. Apabila nilai  $KS_{hitung} < KS_{tabel}$ , berarti  $H_0$  merupakan data model regresi sederhana, ataupun regresi berganda yang menyertai edaran rerata. Sebaliknya jika nilai KS hitung  $>$  KS tabel maka tolak  $H_0$ , diartikan bahwa data model regresi sederhana atau regresi berganda tidak mengikuti sebaran normal.

b. Uji Homogenitas

Pada data penelitian terdapat suatu keseragaman yang didapat dari pengujian homogenitas. Dalam analisis regresi, data penelitian diebut baik apabila data memiliki sebaran yang homogen. Sehingga metode yang digunakan untuk mengujinya adalah uji *Levene* (*Levene Test*). Rumus uji *Levene* (*Levene Test*) adalah sebagai berikut (Sugiyono, 2010):

$$L = \frac{(N - k) \sum ni (Vi - l)}{(k - 1) \sum (\bar{V}_{ij} - \bar{V})}$$

$$V_{ij} = |X_{ij} - \bar{X}|$$

Keterangan:

L : Nilai *Levene* hitung

X : Nilai data residual

$\bar{x}$  : Rata – rata data residual

N : Jumlah sampel

K : Jumlah kelompok

Perolehan nilai *Levene* yang diperoleh nantinya akan dibandingkan dengan tabel atau memanfaatkan perbandingan signifikan  $\alpha$  5%. Apabila nilai yang diterima  $Levene_{hitung} < Levene_{tabel}$ , ataupun  $p_{value} > 5\%$ , sehingga data (informasi) dapat digolongkan sebagai regresi sederhana atau regresi berganda yang memiliki macam yang seragam (homogen). Jika nilai  $Levene_{hitung} > Levene_{tabel}$  atau  $p_{value} < 5\%$ , maka data regresi sederhana atau regresi berganda digolongkan mempunyai ragam yang tidak homogen (tidak seragam).

## 2. Uji Hipotesis

### a. Uji *One Way ANOVA*

ANOVA ialah singkatan dari "*Analysis Of Varian*", yaitu satu uji komparatif yang digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata (*mean*) data yang lebih dari dua kelompok, adalah melalui pengetesan variansinya. Jenis ANOVA yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-way ANOVA* atau ANOVA satu jalur, ini dikarenakan hanya memperhatikan satu perubah saja yaitu peningkatan hasil belajar siswa.

Teknik statistika parametrik yang digunakan dalam uji perbedaan (variansi) kelompok rerata (*mean*) menggunakan teknik analisis variansi satu jalur, yang mana dibagi dalam beberapa kelompok untuk satu variabel bebas serta satu variabel terikat. Diambil dari pernyataan Widiyanto (2013), pada teknik Anova satu jalur biasanya digunakan dalam penelitian eksperimen atau pun *Ex-Post-Facto*. Adapun hipotesis matemastikanya dapat dilihat sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2 \dots = \mu_k$$

1. *Mean* segala populasi yakni sama.

2. Tidak ada kesepakatan *mean* di kelompok (dampak *treatment*).

**H<sub>1</sub> : Tidak semua mean (rata-rata) populasi sama (tidak berubah)**

- 1) Sedikitnya terdapat 1 *mean* (rata-rata) populasi yang berlainan.
- 2) Ada efek perlakuan (*treatment*).
- 3) Tidak semua rata-rata populasi berbeda (ada beberapa yang sama).

Hipotesis dikatakan fleksibel, jika tidak menyebutkan secara pasti  $\mu$  yang berbeda dengan yang lainnya. Sehingga ini termasuk ke dalam hipotesis alternatif. Ini diartikan bahwa  $\mu$  mana yang tidak sama, bukan merupakan masalah dalam penolakan hipotesis nol.  $H_0$  pada *One Way ANOVA* yaitu tidak ada perbedaan signifikan dari rata-rata sampel yang ada. Jika  $H_0$  ditolak, maka analisis datanya belum dikatakan selesai, sehingga perlu analisis lanjutan. Kemudian dilakukan analisis lanjutan setelah ANOVA, dan lanjutannya ini sering disebut *Post Hoc* ataupun pasca-ANOVA. Adapun macam pasca-ANOVA, yakni sebagai berikut:

1. Jika pengujian rata-rata (*mean*) dibandingkan dengan sebelumnya yang sudah diagendakan, biasanya akan digunakan *Least Significance Difference (LSD)*. Uji ini biasanya dilakukan untuk melakukan uji t di antara seluruh pasangan kelompok *mean*.
2. Uji ini menyatakan beda yang nyata, dimana ialah perbaikan dari uji LSD, sebab untuk membandingkan rata-rata (*mean*) tanpa perencanaan dulu disebut dengan uji Tukey (*Honestly Significant Difference-HSD*).
3. Selain uji Turkey, adapun alternatif lainnya yaitu *Tukey's-b*.
4. Untuk mempertahankan tingkat signifikansi yang ditetapkan, dan juga untuk menguji perbedaan di antara semua pasangan perlakuan dari percobaan tersebut, digunakan *Duncan*.
5. *Student Newman Keuls (S-N-K)*, merupakan perluasan dari *Duncan* serta *Duncan*.
6. *Dunnett*, digunakan untuk membandingkan rata-rata dari semua

perlakuan dengan mean perlakuan kontrol.

7. *Scheffe*, biasanya dipakai untuk pembeda yang tidak memerlukan *orthogonal*.

Rumus variansi (perbedaan) rerata dengan uji ANOVA dapat ditulis sebagai berikut:

$$F = \frac{RJK_a}{RJK_i}$$

Keterangan:

$RJK_a$  = Corak antar kelompok atau grup (Rata-rata Jumlah Kuadrat antar)

$RJK_i$  = Corak penyimpangan penentuan sampel (Rata-rata Jumlah Kuadrat inter)

J = Jumlah seluruh data

N = Banyak data

k = Banyak kelompok

$n_j$  = Banyak anggota kelompok-j

$J_j$  = Jumlah data dalam kelompok-j

Taraf signifikansi  $\alpha = 0,5$  dilakukan pada uji hipotesis, adapun kriteria pengujian sebagai berikut:

$F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak,

serta  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , sehingga  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.



## BAB IV

### Hasil Penelitian Dan Pembahasan

#### A. Gambaran Objek Penelitian

##### 1. Sejarah Sekolah

SMKN 1 Pangkalan Kerinci Pelalawan Riau merupakan Sekolah Menengah Kejuruan Pertama di Kabupaten Pelalawan, yang dirintis sejak bulan Desember 2001 dan diresmikan oleh Bupati Pelalawan H. Tengku Azmun Jaafar,SH pada tanggal 11 Februari 2003. Sekolah ini sudah mulai beroperasi dengan menerima siswa baru sejak bulan Juni 2002 dengan jumlah 98 siswa. Pada awalnya gedung yang dipakai oleh SMK Negeri 1 Pangkalan Kerinci ini merupakan gedung kantor unit transmigrasi yang berdiri sejak tahun 1989 sampai 2001 di Pangkalan kerinci. Kemudian gedung ini resmi menjadi milik SMK Negeri 1 Pangkalan Kerinci, dengan diadakannya pembangunan gedung persekolahan.

Kehadiran sekolah ini berawal dari pesatnya perkembangan Kabupaten Pelalawan khususnya di daerah Pangkalan Kerinci, maka didirikanlah SMK Negeri 1 Pangkalan Kerinci dengan satu bidang keahlian saja yaitu Teknik Kimia Industri. SMK Negeri 1 Pangkalan Kerinci ini mengalami perubahan menjadi SMK Modern yang memiliki Standart Intenasional. Satu demi satu segalanya mengalami perubahan, tidak hanya bentuk fisik gedung SMK, akan tetapi moralitas staf dan guru pendidikan berubah secara individual menjadi kebersamaan yang mengarah pada suatu ketakwaan terhadap Allah SWT. kini SMK Negeri 1 Pangkalan Kerinci bukan lagi sebuah SMK klasik yang tidak memiliki sebuah harapan akan tetapi sudah menjadi sebuah SMK Multi Program yang menjadi kiblat bagi sekolah - sekolah di Kabupaten Pelalawan Bahkan di Propinsi Riau. Sebagai bentuk nyata dari perkembangan ini, kini SMK Negeri 1 Pangkalan Kerinci sudah memiliki 16 bidang keahlisan yang disesuaikan dengan kebutuhan tenaga kerja daerah, yang meliputi: Teknik Kimia Industri, Teknik Otomotif, Akuntansi, Teknik Video-Audio, Teknik Komputer Jaringan, Teknik Alat Berat, Usaha Jasa Wisata, Teknik Las Fabrikasi, Teknik Pendingin dan Tata Udara, Teknik Konstruksin Bangunan Sederhana, Tata Busana, Teknik Pemakaian

Tenaga Listrik, Agronomi Tanaman Perkebunan, Akomodasi Perhotelan, Agrobisnis Tanaman Pangan & HoltiKultur dan Rekayasa Perangkat Lunak.



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## 2. Profil Sekolah

- 1) Nama Sekolah : SMKN 1 Pangkalan Kerinci
- 2) Kepsek : Nurasia
- 3) Operator : Rahmat Hidayat
- 4) Alamat : Jl. Hangtuah Desa Makmur SP VI  
Kecamatan : Pangkalan Kerinci  
Kabupaten : Pelalawan  
Provinsi : Riau
- 5) Kode pos : 28300
- 6) Kurikulum : Kurikulum 2013
- 7) Telp : 081378186607
- 8) NPSN : 10494319
- 9) Setatus : Negeri
- 10) Bentuk pendidikan : SMK
- 11) Status Kepemilikan : Pemerintah Daerah
- 12) SK pendiri Sekolah : 020702/PPSMK.RIAU/01
- 13) Tanggal SK Pendir : -
- 14) SK Izin Operasional : PEKANBARU
- 15) Tahun Mulai Beroperasi : 2002
- 16) Akreditasi : A
- 17) NO.SK Akreditasi : 053/ BAN-SM/ SK/2019
- 18) Tanggal SK. Akreditasi : 21-01-2019
- 19) Status BOS : Bersedia Menerima
- 20) Sertifikat ISO : Belum Bersertifikat
- 21) Sumber listrik : PLN
- 22) Daya Listrik : 32000
- 23) Akses Internet : Tidak Ada

### 3. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah SMK Negeri 1 Pangkalan Kerinci

#### a) Visi Sekolah

Terwujudnya SMK Negeri 1 Pangkalan Kerinci Sebagai Pusat Pendidikan Dan Pelatihan Dengan Lulusan Yang Mampu Berkarya Berdaya Guna Dan Terpakai.

#### b) Misi Sekolah

- 1). Membentuk sumber daya manusia unggul, produktif, inovatif dan professional.
- 2). Menjalankan manajemen mutu terpadu dan memberikan pelayanan prima kepada siswa dan masyarakat.
- 3) Melaksanakan proses pembelajaran tuntas yang bersinergi dengan kebutuhan dan perkembangan teknologi serta informasi di dunia usaha dan industri
- 4) Menempatkan guru model dalam proses pembelajaran tuntas.

#### c) Tujuan Sekolahs

- 1) Tercapainya implementasi Kurikulum 2006 dan system penilaian berbasis kompetensi (KSPBK ) dan life skill
- 2) Tercapainya peningkatan penggunaan model-model pembelajaran diluar KBM
- 3) Tercapainya peningkatan kemampuan komunikasi berbahasa asing
- 4) Tercapainya peningkatan keterampilan menggunakan media Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)
- 5) Tercapainya peningkatan keterampilan menggunakan peralatan laboratorium
- 6) Tercapainya peningkatan kemampuan guru menyusun silabus dan alat penilaian
- 7) Tercapainya peningkatan perolehan rata - rata ujian akhir nasional
- 8) Tercapainya penigkatan kedisiplinan dan ketertiban siswa dala

mewujudkan program kesiapsiagaan

- 9) Tercapainya peningkatan kuantitas dan kualitas fasilitas/sarana dilingkungan sekolah.
- 10) Tercapainya peningkatan jumlah lulusan yang diterima di perguruan tinggi negeri melalui jalur PMDK dan SMPTN.

#### **d) Sarana dan Prasarana**

Sarana dan prasarana SMK 1 Pangkalan Kerinci semua dalam kondisi baik. Mulai dari ruang kelas sampai dengan kantin.

#### **B. Deskripsi Kegiatan Sebelum Tindakan**

Sebelum di terapkanya model pembelajaran *problem based learning* dengan menggunakan media video pada kelas XI Akuntansi 2 di SMK 1 Pangkalan Kerinci, pada proses belajar mengajar, siswa tampak kurang aktif, kritis dan kurangnya tingkat keseriusan siswa siswa hanya terpaku pada penjelasan yang di beri guru dan hanya dua atau tiga yang mau bertanya dan sisanya hanya diam dan kurang memperhatikan pada saat pembelajaran. Siswa kurang tertarik saat pembelajaran berlangsung, dikarenakan pembelajaran yang cenderung membosankan karena siswa sebagai pendengar setia guru dalam menyampaikan materi belajar, membuat daya serap rendah, cepat hilang, karena bersifat menghafal sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar nya. Pemahaman siswa siswi tentang pembelajaran tergolong rendah dilihat dari banyaknya nilai siswa di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 dengan Ketuntasan klasikal 40%.

#### **C. Deskripsi Pelaksanaan Sebelum Tindakan**

Sebelum dilakukan tindakan, waktu jam pelajaran disetiap kelas memiliki waktu jam pelajaran berbeda-beda kelas XI Akuntansi 3 kelas control 2x45 menit pada hari selasa dan hari kamis 1x45 menit, ekperimen 1 kelas X1 Akuntansi 1 2x45 menit pada hari rabu dan hari jumat 1x45 menit dan ekperimen 2 kelas X1 Akuntansi 2 2x45 menit pada hari senin1x45 menit pada hari kamis dan setelah

itu dilakukan penyusunan silabus pembelajaran, penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran, bahan ajar buku panduan, video pembelajaran, lembar kerja siswa, soal *postest* dan pretes untuk menentukan kelas yang *experiment*, *control*, hasil uji coba soal yang di lakukan di kelas XI Akuntansi . Uji coba instrumen ini untuk mengetahui Reabilitas, Validitas, Daya pembeda, dan tingkat kesukaran.

Hasil uji coba instrumen yang didapat 40 soal yang valid, soal ini akan di sebarakan ke 3 kelas untuk menentukan kemampuan awal (*pretest*) penyebaran soal di berikan pada kelas XI Akuntansi 1, XI Akuntansi 2 dan XI Akuntansi 3.

Hasil pengolahan data penelitin dilakukan dengan cara uji dengan SPSS 22.0 Statistik uii homogenitas di peroleh kelas *experiment* kelas X1 Akuntansi 2 menerapkan model *problem based learning* dengan media video, X1 Akuntansi 1 menerapkan model *problem based learning* dan Kelas *control* kelas X1 Akuntansi 3 menterapkan model ceramah.

#### **D. Deskripsi Pelaksanaan kelas eksperimen 1 (XI Akuntansi 1)**

##### **1. Pertemuan pertama**

Pertemuan pertama pada hari Rabu 6 April 2022 dengan alokasi waktu dari jam 08.15 samapai 11.30. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai guru mengarahkan siswa untuk memastikan kelas dalam keadaan bersih, dimulai dengan berdo'a dan mengucapkan yang di pimpin ketua kelas. Peneliti mengawali dengan perkenalan diri, melanjutkan pelajaran yang mengacu pada RPP, meberikan gambaran tentang materi yang akan di pelajari yaitu Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang, kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini digunakan untuk pengambilan data *pretest*, dilakukan selama satu jam stengah. Setelah itu Sebelum pembagian kelompok siswa di beri pertanyaan dan gambaran tentang Siklus Akuntansi Perusahaan dagang guna untuk mengetahui kempuan siswa di kelas. Setelah itu guru membagi siswa yang berjumlah 36 siswa kedalam 3 kelompok, dan setiap kelompok terdiri dari 12 orang siswa diberikan soal yang mana masing-masing kelompok di beri 3 soal untuk di dikusikan. Setelah itu siswa memprsiapkan diri dengan berdo'a untuk persiapan pulang.

## 2. Pertemuan kedua

Pertemuan ke dua dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 8 April 2022 melanjutkan pertemuan pada tanggal 6 April 2022 sebelum kegiatan belajar mengajar di mulai guru mengarahkan siswa untuk memastikan kelas dalam keadaan bersih, kemudian diawali dengan salam guru meminta ketua kelas menyiapkan dan memimpin do'a dengan jumlah siswa 36.

Melanjutkan pertemuan tentang materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang guru menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) yang selanjutnya siswa melakukan kegiatan berdiskusi dari jam 08.30 sampai jam 09.40 kemudian dilanjutkan setelah istirahat, kemudian setelah istirahat kelompok yang belum siap untuk melanjutkan diskusinya. Kemudian setelah diberi waktu hingga jam 10.30 kelompok satu menerangkan hasil diskusinya di depan kelas dan diiringi guru bertanya pada siswa yang kurang aktif. Kemudian setelah itu di lanjutkan hari berikutnya, siswa bersiap untuk pulang ke rumah dan berdo'a sebelum pulang.

## 3. Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 13 April 2022, sebelum melanjutkan kegiatan belajar mengajar di mulai guru mengarahkan siswa untuk memastikan kelas dalam keadaan bersih. kemudian diawali dengan salam guru meminta ketua kelas menyiapkan dan memimpin do'a dengan jumlah siswa 36.

Melanjutkan materi pembelajaran guru meminta kelompok kelompok melanjutkan hasil diskusi yang kemarin yang mana pada saat menerangkan hasil diskusi guru memberi pertanyaan kepada siswa yang kurang aktif di kelas. Waktu diskusi telah selesai pada jam 10.30.

Setelah selesai guru membagikan soal *posttest* kepada siswa di kelas eksperimen 1 , setelah selesai mengerjakan soal *posttest* siswa mengembalikan soal dan lembaran jawaban dengan tertib. Guru menyampaikan jika pembelajaran telah berakhir pada hari ini, dan guru meminta maaf kepada

siswa jika ada kesalahan selama proses pembelajaran dan berterimakasih kepada siswa atas kerjasama sehingga proses pembelajaran berjalan baik dan lancar.

## **E. Deskripsi Pelaksanaan Kelas Eksperimen 2 ( XI Akuntansi 2)**

### **1. Pertemuan pertama**

Pertemuan pertama pada hari Senin tanggal 4 April 2022 di SMK Negeri 1 Pangkalan Kerinci, dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran dengan jumlah siswa 36 kemudian guru meminta ketua kelas menyiapkan kelasnya dan ber do'a agar proses pembelajaran berjalan lancar setelah itu peneliti mengawali dengan perkenalan diri.

Pada pertemuan ini guru mensosialisasikan tentang metode *problem based learning* dengan menggunakan media video dan melanjutkan pelajaran yang mengacu pada RPP, menyampaikan materi yang akan di pelajari yaitu Siklus Akuntansi, kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini digunakan untuk mengambil data pretest. Setelah itu guru menampilkan video dengan menggunakan infokus yang telah tersedia materi yang akan diajarkan tentang Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang dimana setiap siswa mencatat apa yang telah mereka lihat di vidio tersebut. setelah itu siswa Kemudian dibagi menjadi 3 kelompok dan di berikan soal, masing-masing kelompok di berikan 5 soal untuk di kerjakan.

Sebelum guru mengakhiri pelajaran guru memberitaukan kepada setiap kelompok agar memahami soal yaang di berikan dan memperlajari dirumah buat pertemuan selanjutnya.

### **2. Pertemuan kedua**

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis 7 April 2022. sebelum memulai pelajaran guru mengarahkan ketua kelas untuk menyiapkan kelas dan berdoa untuk melanjutkan pertemuan tentang materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang. guru menyuruh mendiskusikan kembali soal yang telah mereka pahami di rumah. Setelah itu jam 9.00- 11.30 siswa menjelaskan hasil



diskusinya di depan kelas mulai dari kelompok 1 sampai 3 kemudian diselingi guru bertanya kepada siswa yang kurang aktif di kelas.

Diakhir pertemuan guru menjelaskan kembali hasil dari menampilkan video tentang Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang, setelah itu guru memberikan kata-kata motifasi agar siswa lebih semangat lagi dalam menuntut ilmu

### 3. Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Senin 11 April 2022. Sebelum melanjutkan pelajaran guru mengarahkan siswa untuk berdo'a sebelum memulai pelajaran setelah itu guru memberikan motivasi agar siswa lebih semangat dalam belajar.

Kemudia siswa di beri pertanyaan oleh guru tentang materi yang telah di pelajari sebelumnya apakah mereka masih ingat dan masih memahami materi tersebut.

Setelah itu guru membagikan soal *postest* yang sama di kelas eksperimen 2 tentang pembelajaran yang telah di pelajari, guru mengarahkan siswa untuk mengerjakan soal dengan benar sesuai dengan apa yang telah di pelajari dan menjawab di lembaran jawab yang telah disediakan. Siswa mengerjakan soal + selama I jam pelajaran yaitu 45 menit, setelah selesai mengerjakan soal *postest* siswa mengembalikan soal dan lembaran jawaban dengan tertib.

Guru menyampaikan jika pembelajaran telah berakhir pada hari ini, dan guru meminta maaf kepada siswa jika ada kesalahan selama proses pembelajaran dan berterimakasih kepada siswa atas kerjasama sehingga proses pembelajaran berjalan baik dan lancar.

## F. Deskripsi Pelaksanaan Kelas Kontrol (XI Akuntansi 3)

### 1. Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 5 April 2022 dengan jumlah siswa 33 dengan alokasi waktu 3x45 menit, Sebelum kegiatan proses pembelajaran dimulai guru memastikan kelas dalam keadaan bersih dan

guru mengkoordinasikan ketua kelas menyiapkan kelas dan ber do'a sebelum pelajaran dimulai.

Pada pertemuan ini peneliti mengawali dengan memperkenalkan diri kepada siswa setelah itu guru membagikan soal *pretest* kepada siswa, setelah semua mendapatkan soal yang dibagikan guru mengingatkan siswa mengerjakan sepengetahuan mereka dengan waktu 90 menit, setelah semua menyelesaikan soal yang telah di berikan kepada siswa guru melanjutkan proses pembelajaran dengan materi Siklus Akuntansi perusahaan dagang. Dimana pada pembelajaran ini guru meminta siswa membaca buku tentang materi tersebut. Diakhir pembelajar guru mengingatkan kembali kepada siswa agar membaca dan memahami materi tentang Siklus Akuntansi.

## **2. Pertemuan kedua**

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis 7 April 2022 dengan jumlah siswa 31 dan 2 orang tidak hadir dengan keterangan sakit. Pada kelas control guru menggunakan metode ceramah bervariasi, guru menjelaskan garis-garis besar materi yang akan dipelajari yaitu tentang Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang. Pada saat guru selesai menjelaskan materi tentang koperasi, guru memberikan kesempatan kepada siswa bertanya mengenai materi yang belum dipahami.ada 2 orang siswa yang bertanya kemudian guru menjelaskan kembali apa yang belum dipahami siswa tersebut.

Guru membagi 3 kelompok setiap kelompok diberikan pertanyaan 5 soal dan di diskusikan bersama kelompok diberikan waktu dari jam 9.00 sampai jam 10.00 kemudian istirahat. Setelah itu di lanjutkan menjawab soal- soal di papan tulis papan tulis di mulai dari kelompok 1 kemudian di lanjutkan kelompok berikutnya. Karena pertemuan kali ini hanya 1 kelompok saja yang berkesempatan untuk mengerjakan di depan maka pertemuan selanjutnya di lanjutkan oleh kelompok 2 dan 3.

Diakhir proses belajar guru menjelaskan materi dan jawaban pertanyaan dari setiap kelompok I tersebut dan guru mengingatkan kepada kelompok yang belum tampil agar mempelajari materinya dirumah yang akan dipresentasikan

pada pertemuan selanjutnya dan kepada seluruh siswa juga harus belajar di karenakan diakhir pertemuan selanjutnya akan dibagi soal *postest*.

### 3. Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Selasa 12 April 2022 dengan jumlah siswa 33. sebelum kegiatan belajar dimulai guru mengkordinasikan kepada ketua kelas menyiapkan kelas dan berdoa sebelum proses belajar dimulai.

Melanjutkan pertemuan sebelumnya guru menyuruh kelompok yang belum tampil mempersentasikan hasil disukusnya yang tampil pertama yaitu kelompok 2 karena kelompok 1 sudah menjawab di petemuan sebelumnya. Pada saat menjawab soal di papan tulis guru sedikit memberikan pertanyaan pada siswa yang kurang aktif dikelas dan menunjuknya maju jika tidak bisa menjawab. Setelah selesai menjawab soal hingga kelomok 3 guru memberikan sedikit penjelasan dari materi yang telah di pelajari sebelumnya.

Sesuai seperti guru bilang di akhir pembelajaran guru membagikan soal *postest* kepada siswa dengan soal yang sama pada kelas kontrol guru meminta siswa mengerjakan soal tersebut dengan teliti dan benar di lebaran jawaban yang telah disediakan. Setelah siswa selesai menjawab soal yang diberikan guru meminta mengumpulkan soal dan lembaran jawaban ke meja guru, setelah itu guru menyampaikan pembelajaran telah berakhir pada hari ini, dan guru meminta maaf kepada siswa ika ada kesalahan selama pembelajaran dan berterimakasih atas kerjasamanya dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik.

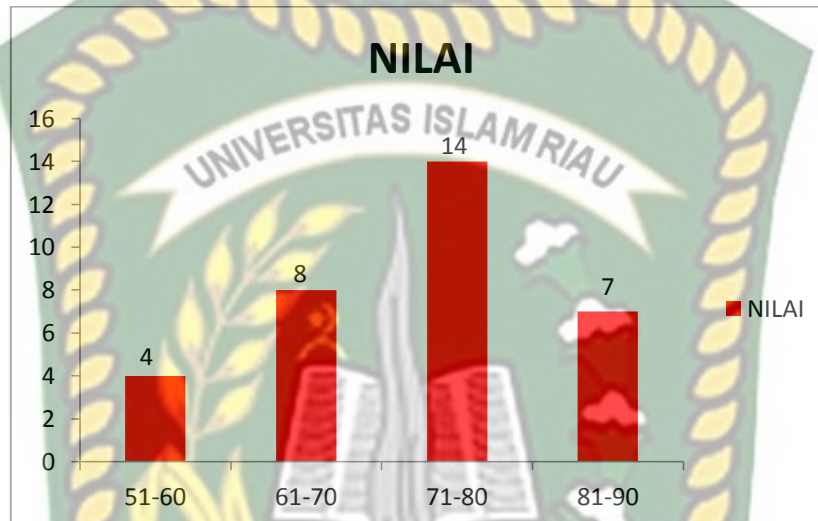
## G. Deskripsi Hasil Penelitian

### 1. Deskripsi Hasil *Pretest*

#### a. Kelas XI Akuntansi 3

Pada kelas kontrol yaitu kelas XI Akuntansi 3 yang berjumlah 33 siswa. Tes berlangsung pada jam 08.45-09.30, masing-masing siswa diberikan I lembar kertas soal *pretest* yang berisi 30 soal. Setelah mengerjakan soal,

Setiap siswa diminta untuk mengumpulkan lembar soal beserta jawaban. Berdasarkan hasil belajar dari data *pretest* yang dilakukan mendapat nilai rata-rata 73,13. Nilai paling tinggi yaitu 90 dan nilai yang paling rendah yaitu 57.



**Gambar 4.1 Data Hasil *Pretest* Kontrol**

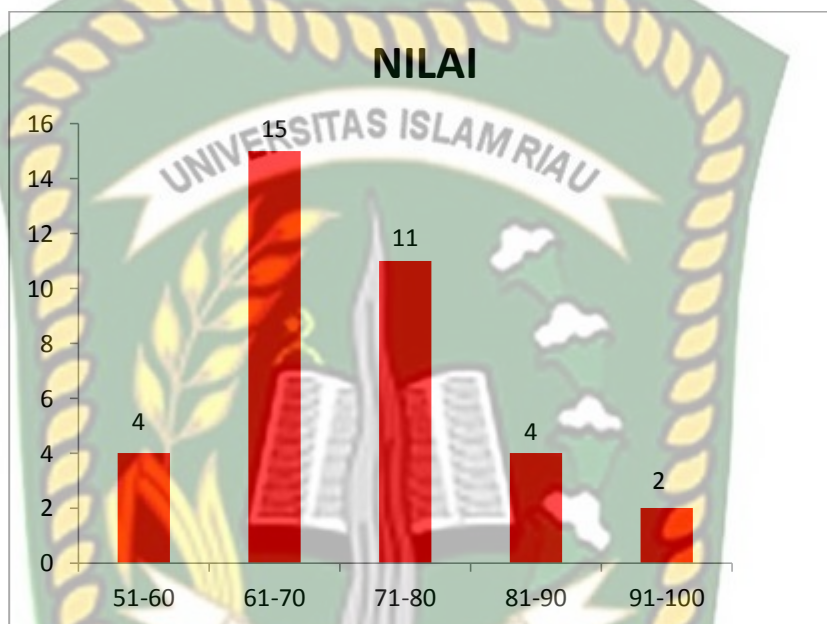
Hasil dari *pretest* pada kontrol menunjukkan data yang tersaji dalam grafik di atas. Pada kelas kontrol 4 siswa (12,12%) siswa memperoleh nilai dengan rentang antara 51-60, kemudian 8 siswa (24,24%) siswa memperoleh nilai dengan rentang 61-70, 14 siswa (42,42%) dengan rentang 71-80, serta 7 siswa (21,21%) dengan rentang 81-90. Melihat sebaran nilai yang diperoleh siswa, siswa masih berada di bawah level 75, atau di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sehingga hal tersebut menunjukkan prestasi belajar siswa pada standar kompetensi yang bersangkutan mengalami masalah.

#### **b. Kelas XI Akuntansi 2**

Pada kelas eksperimen 2 yaitu kelas XI Akuntansi 2 yang berjumlah 36 siswa. Tes berlangsung pada jam 08.45-09.30, masing-masing siswa diberikan 1 lembar kertas soal *pretest* yang berisi 30 soal. Setelah

mengerjakan soal, setiap siswa diminta untuk mengumpulkan lembar soal beserta jawaban.

Berdasarkan hasil belajar dari data *pretest* yang dilakukan mendapat nilai rata-rata 73,06 . Nilai yang paling tinggi yaitu 100 dan yang paling rendah yaitu 56,67.

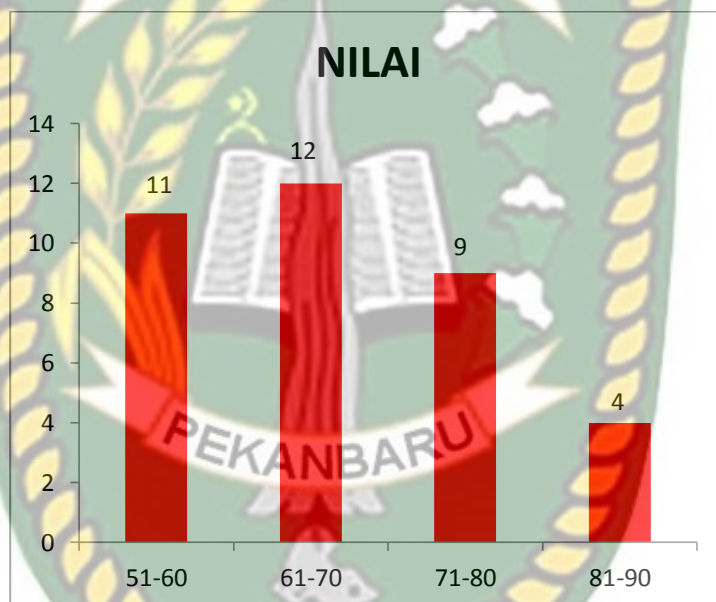


**Gambar 4.2 Data Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen 2**

Hasil dari *pretest* pada kelas eksperimen 2 menunjukkan data yang tersaji dalam grafik di atas. Pada kelas eksperimen 2 , 4 siswa (11,11%) siswa memperoleh nilai dengan rentang antara 51-60 , kemudian 15 siswa (41,67%) siswa memperoleh nilai dengan rentang 61-70 dan 11 siswa ( 30,56%) pada rentang 71-80 serta Pada rentang nilai 81-90 terdapat 4 siswa (11,11%) yang memperolehnya dan 2 siswa (5,56%) dengan rentang 91-100. Melihat sebaran nilai yang diperoleh siswa, siswa masih berada di bawah level 75, atau di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sehingga hal tersebut menunjukkan prestasi belajar siswa pada standar kompetensi yang bersangkutan mengalami masalah.

### c. Kelas XI Akuntansi 1

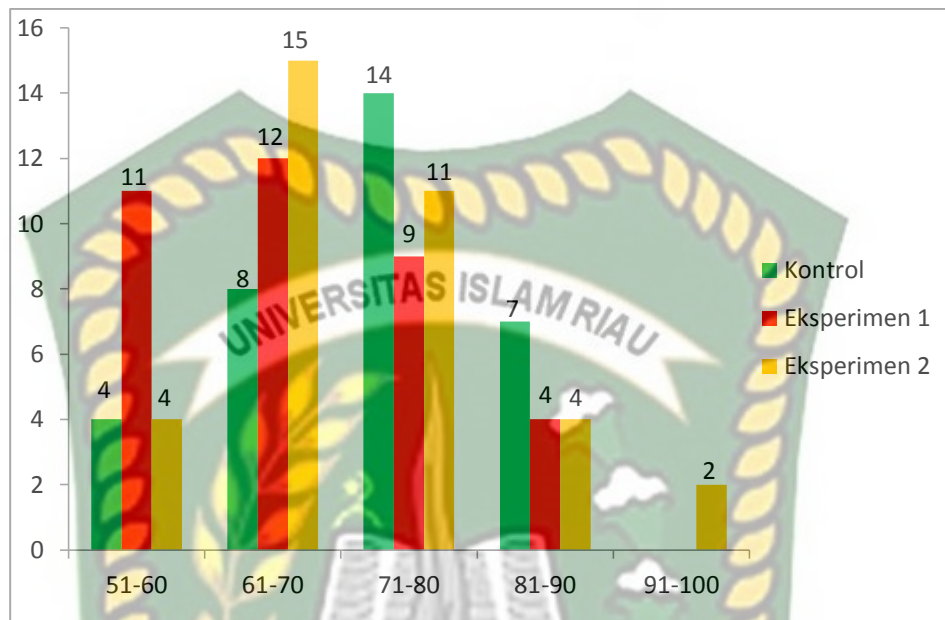
Pada kelas Eksperimen 1 yaitu kelas XI Akuntansi 1 dengan jumlah 36 siswa. Tes berlangsung pada jam 09.45-10.30, masing-masing siswa diberikan 1 lembar kertas soal *pretest* yang berisi 30 soal. Setelah mengerjakan soal, setiap siswa diminta untuk mengumpulkan lembar soal beserta jawaban. Berdasarkan hasil belajar dari data *pretest* yang dilakukan mendapat nilai rata-rata 68,61. Nilai paling tinggi yaitu 86,67 dan nilai yang paling rendah yaitu 50.



**Gambar 4.3 Data Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen 1**

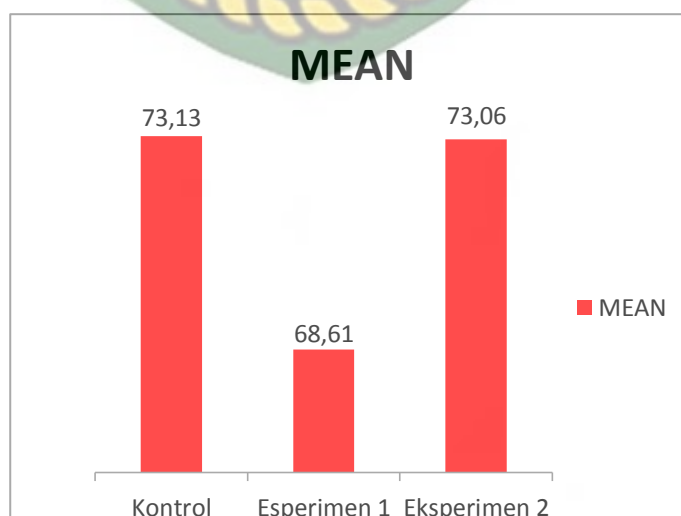
Hasil dari *pretest* pada kelas Eksperimen 1 menunjukkan data yang tersaji dalam grafik di atas. Pada kelas Eksperimen 1, 11 siswa (30,56%) siswa memperoleh nilai dengan rentang antara 51-60, kemudian 12 siswa (33,33%) siswa memperoleh nilai dengan rentang 61-70 dan pada rentang nilai 71-80 terdapat 9 siswa (25%) serta 4 siswa (11,1%) memperoleh nilai dengan rentang 81-90. Melihat sebaran nilai yang diperoleh siswa, sebagian siswa masih berada di bawah level 75, atau di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sehingga hal tersebut menunjukkan prestasi belajar siswa pada standar kompetensi yang bersangkutan mengalami masalah.

Bila dibandingkan dalam interval nilai yang sama maka perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:



**Gambar 4,4 Perbandingan Nilai *Pretest* Kelas Kontrol, Eksperimen 1 dan Eksperimen 2**

Nilai yang diperoleh antara kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak jauh. Rata-rata kelompok eksperimen 1 adalah 68,61. kelas eksperimen 2 adalah 73,06 dan kelompok kontrol adalah 73,13. Berikut ini perbandingan rata-rata nilai (mean) dan simpangan baku antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

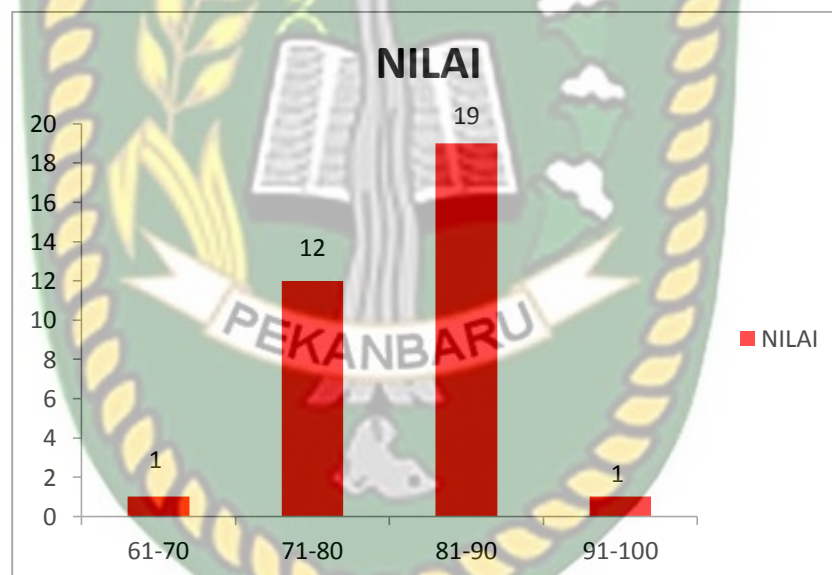


**Gambar 4.5 Perbandingan Rata-Rata/ Mean antara Kelas Kontrol, Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2**

## 2. Deskripsi Hasil *Postest*

### a. Kelas Kontrol (XI Akuntansi 3)

Pada kelas kontrol yaitu kelas XI Akuntansi 3 yang berjumlah 33 siswa. Tes berlangsung pada jam 12.45-13.30. masing-masing siswa diberikan 1 lembar kertas soal *Postest* yang berisi 30 soal. Setelah mengerjakan soal, setiap siswa diminta untuk mengumpulkan lembar soal beserta jawaban. Berdasarkan hasil belajar dari data *postest* yang dilakukan mendapat nilai rata-rata 82,73. Nilai paling tinggi yaitu 90 dan nilai yang paling rendah yaitu 70.



**Gambar 4.6 Data Hasil *Postest* Kelas Kontrol**

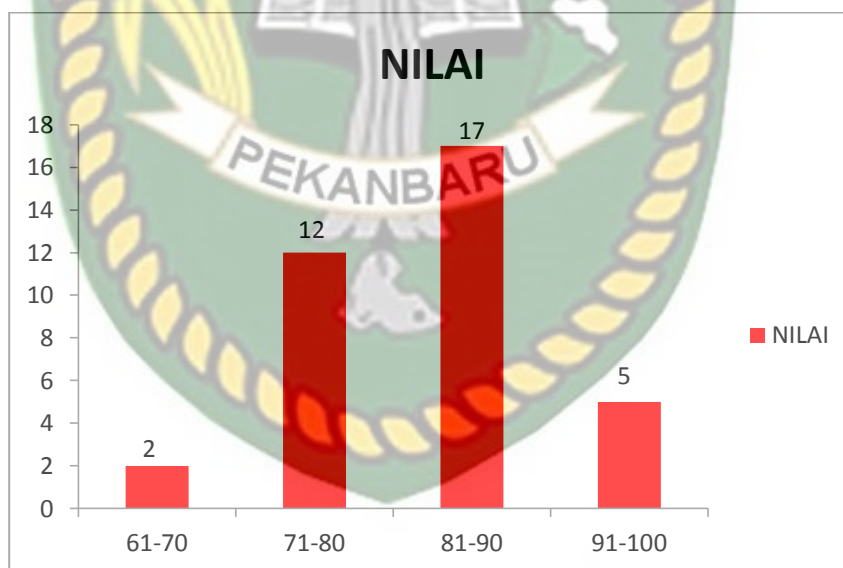
Hasil *postest* pada kelas kontrol diperoleh tanpa adanya perlakuan. Dari grafik di atas bisa ditafsirkan, telah terjadi peningkatan hasil dengan nilai *pretest* dengan rentang nilai yang sama. Pada saat *pretest*, rentang nilai terendah adalah 56,67 dan tertinggi adalah 90. Pada *postest* rentang nilai terendah adalah 70, sedangkan tertinggi menjadi 90. Pada kelas kontrol 1 siswa (3,03%) siswa memperoleh nilai dengan rentang antara 61-70, kemudian 12



siswa (36,36%) siswa memperoleh nilai dengan rentang 71-80, pada rentang 81-90 terdapat 19 siswa (57,57%). dan pada rentang nilai 91-100 terdapat 1 siswa (3,03%) yang memperolehnya. Dengan demikian terjadi perubahan komposisi siswa yang memenuhi KKM, dari 39%, menjadi 90% lulus KKM yaitu 75.

**b. Kelas Eksperimen 1 (XI Akuntansi 1)**

Pada kelas eksperimen I yaitu kelas XI Akuntansi 1 yang berjumlah 36 siswa. Tes berlangsung pada jam 08.45-10.30, masing-masing siswa diberikan 1 lembar kertas soal *posttest* yang berisi 30 soal. Setelah mengerjakan soal, setiap siswa diminta untuk mengumpulkan lembar soal beserta jawaban. Berdasarkan hasil belajar dari data *posttest* yang dilakukan mendapat nilai rata-rata 84,07. Nilai paling tinggi yaitu 100 dan nilai yang paling rendah yaitu 70.



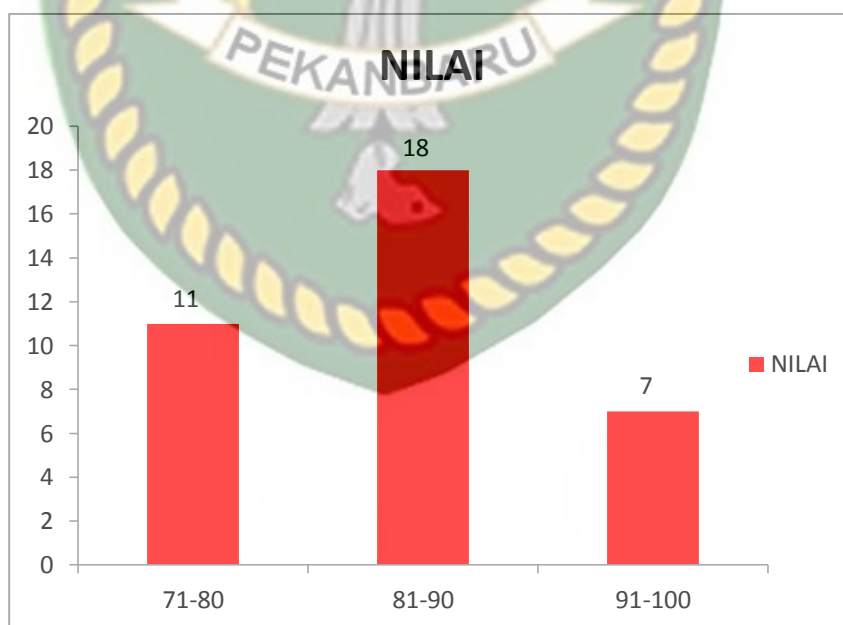
**Gambar 4.7 Data Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen 1**

Hasil *posttest* pada kelas eksperimen 1 diperoleh dengan adanya perlakuan. Dari grafik di atas bisa ditafsirkan, telah terjadi perbedaan hasil dengan nilai pretes. Pada saat *pretest*, rentang nilai terendah adalah 50 dan tertinggi adalah 86,67. Pada *posttest* rentang nilai berubah menjadi 70,

sedangkan tertinggi menjadi 100. Pada kelas eksperimen 2 siswa (5,56%) siswa memperoleh nilai dengan rentang antara 61-70, kemudian 12 siswa (33,33%) siswa memperoleh nilai dengan rentang 71-80 dan ada rentang nilai 81-90 terdapat 17 siswa (47,22%) yang memperolehnya dan 5 orang siswa (13,9%) dengan rentang nilai 91-100 . Dengan demikian terjadi perubahan komposisi siswa yang memenuhi KKM. dari 27,8%, menjadi 83,3% lulus KKM yaitu 75.

### c. Kelas Eksperimen 2 (X1 Akuntansi 2)

Pada kelas eksperimen 2 yaitu kelas X1 Akuntansi 2, yang berjumlah 36 siswa. Tes berlangsung pada jam 08.45-09.30. masing-masing siswa diberikan 1 lembar kertas soal *posttest* yang berisi 30 soal. Setelah mengerjakan soal. setiap siswa diminta untuk mengumpulkan lembar soal beserta jawaban. Berdasarkan hasil belajar dari data *posttest* yang dilakukan mendapat nilai rata-rata 86,02. Nilai paling tinggi yaitu 100 dan nilai yang paling rendah yaitu 73,33.

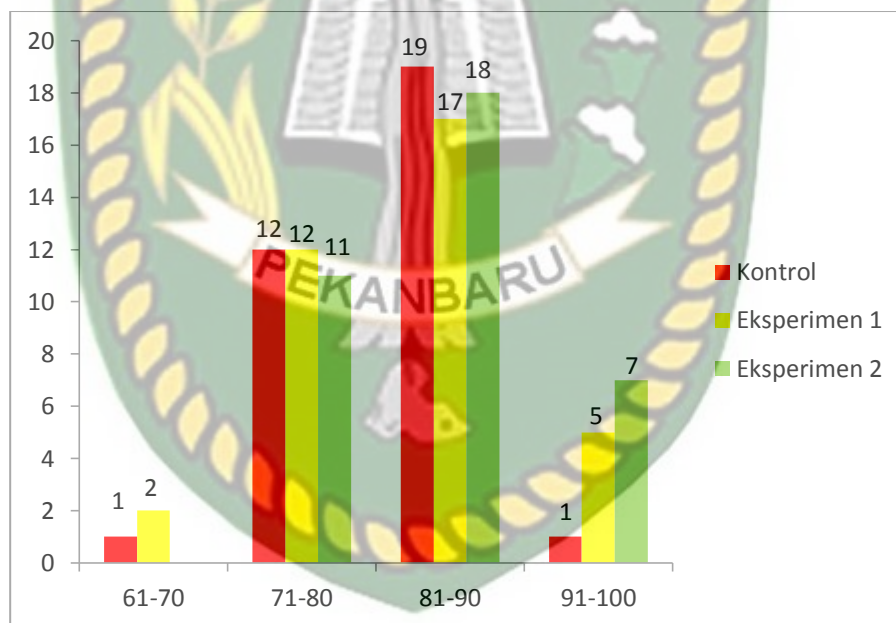


Gambar 4.8 Data Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen 2

Hasil *posttest* pada kelas eksperimen 2 diperoleh dengan adanya

perlakuan. Dari grafik di atas bisa diartikan, telah terjadi perbedaan hasil dengan nilai pretes. Pada saat *pretest*, rentang nilai terendah adalah 56,67 dan tertinggi adalah 100. Pada *posttest* rentang nilai berubah menjadi 73,33, sedangkan tertinggi menjadi 100. Pada kelas eksperimen 2, 11 siswa (30,56%) siswa memperoleh nilai dengan rentang antara 71-80, kemudian 18 siswa (50%) siswa memperoleh nilai dengan rentang 81-90 dan ada rentang nilai 91-100 terdapat 7 siswa (10,44%) yang memperolehnya. Dengan demikian terjadi perubahan komposisi siswa yang memenuhi KKM, dari 44%, menjadi 94,44 % lulus KKM yaitu 75.

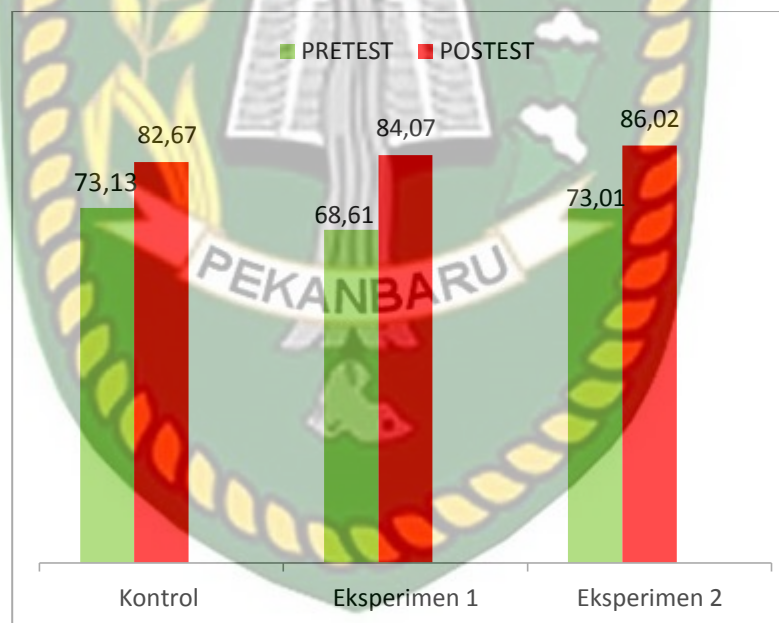
Bila dibandingkan dalam interval nilai yang sama, maka perbandingan nilai *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bisa dilihat pada grafik dibawah ini:



**Gambar 4.9 Perbandingan Nilai *Posttest* Kelas Kontrol, Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2**

Dari grafik perbandingan di atas, sangat terlihat pada nilai tertinggi dan terendah. Pada nilai terendah yaitu antara interval 61-70, pada kelas kontrol masih terdapat 1 orang dan 2 orang pada kelas Eksperimen 1 yang memperoleh nilai tersebut. Pada interval nilai 71-80, kelompok kontrol dan

Eksperimen 1 memperoleh interval ini sebanyak 12 orang, sedangkan pada eksperimen 2 memperoleh nilai pada interval ini hanya sebanyak 11 orang. Pada interval nilai 81- 90, kelompok eksperimen 1 memperoleh nilai pada interval ini sebanyak 17 orang, eksperimen 2 18 orang, sedangkan kelas kontrol 19 orang. Pada interval nilai tertinggi adalah 91-100, dan pada interval tertinggi ini kelas eksperimen 1 sebanyak 5 siswa, kelas eksperimen 2 sebanyak 7 siswa dan kelas kontrol hanya 1 siswa orang yang memperoleh nilai tersebut. Dari sebaran-sebaran angka tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pada kelas eksperimen 1, eksperimen 2 maupun kelas kontrol telah terjadi peningkatan dalam perolehan nilai antara *pretest* dan *posttest*. Untuk melihat lebih jelas perubahan yang terjadi, bisa dilihat dari perubahan mean di bawah ini:



**Gambar 4.10 Perbandingan Perubahan Mean antara Kelompok Kontrol, Ekperimen 1 dan Kelompok Eksperimen 2**

Dari grafik di atas bisa diartikan, telah terjadi perbedaan mean antara kelas kontrol, eksperimen 1, dan eksperimen 2. Pada kelas kontrol saat *pretest*, perubahan mean adalah 73,13 dan pada *posttest* perubahan mean adalah 82,67. Pada kelas eksperimen 1, saat *pretest* perubahan mean adalah 68,61 dan pada *posttest* perubahan mean adalah 84,07. Pada kelas eksperimen

2, saat *pretest* perubahan mean adalah 73,01 dan pada *posttest* perubahan mean adalah 86,02.

## H. Hasil Uji Coba Instrumen

### 1. Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan dengan mengkorelasikan antara skor item instrumen dengan seluruh skor total. Dalam menentukan layak atau tidaknya item yang digunakan, biasanya digunakan signifikansi koefisien korelasi pada taraf signifikansi 0,05, artinya suatu item dianggap valid jika berkorelasi signifikansi terhadap skor total. Pada uji coba soal yang dilakukan ada 50 soal. setelah diuji dengan menggunakan SPSS dari 50 soal tersebut, terdapat beberapa item soal yang valid dan tidak valid. Diantaranya soal yang valid ada 40 soal. yaitu terdapat pada nomor 1, 2, 4, 5, 7, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 31, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 40, 41, 42, 43, 44, 46, 47, 48, 49, 50. Soal dengan kategori mudah terdapat pada nomor 1, 2, 20, 22, 29, 30, 31, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 40. Soal dengan kategori sedang terdapat pada nomor 4, 5, 7, 9, 10, 11, 12, 14, 16, 17, 24, 25, 26, 27, 43, 44, 46, 47. Soal dengan kategori sukar terdapat pada nomor 15, 18, 21, 41, 42, 48, 49, 50. Soal yang tidak valid terdapat pada nomor 3, 6, 8, 13, 19, 23, 28, 32, 39, 45. Soal yang valid akan digunakan untuk soal *pretest*, sedangkan untuk soal yang tidak valid dibuang karena tidak dipakai dalam pengambilan data. Data ini menggunakan 30 soal yang terdiri dari nomor 1,2, 4, 5, 7, 10, 11, 12, 14,15, 16, 17, 20, 21, 22, 24, 25, 25, 27, 30, 31, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 50 dalam soal *pretest*.

### 2. Uji Reliabilitas

Sebuah soal dikatakan reliabel apabila hasil-hasil tersebut menunjukkan ketepatan atau tidak berubah-ubah. Dari hasil data reliability statistic di lampiran didapatkan nilai Alpha sebesar 0,744. Maka dapat disimpulkan bahwa butir-butir soal tersebut reliabel.

### 3. Daya Pembeda

Pada lampiran (hal) tidak terlihat bahwa hasil nol (0), tidak terdapat pada. lampiran menunjukkan bahwa butir soal tersebut tidak memiliki perbedaan. Kemudian tidak menunjukkan kelompok atas lebih banyak yang menjawab soal dengan benar dibandingkan dengan siswa kelompok bawah. Dengan demikian hasil dengan daya pembeda nol sudah jelas tidak ada dan semua memiliki daya beda masing-masing, soal tersebut dapat digunakan lagi pada tes berikutnya.

Menurut Anas (2013:386) salah satu dasar yang dipegangi untuk menyusun butir-butir item tes hasil belajar adalah item tes hasil belajar itu haruslah mampu memberikan hasil tes yang mencerminkan adanya perbedaan-perbedaan kemampuan yang terdapat dikalangan testee tersebut. Untuk lebih jelasnya mengenai hasil analisis daya pembeda dapat dilihat pada tabel berikut ini

**Tabel 4.1 Presentase Daya Pembeda Butir Soal**

Kriteria	Jumlah Soal	Persentase
Jelek	7	17,5%
Cukup	13	32,5%
Baik	11	27,5%
Baik Sekali	9	22,5%

Dalam tabel 4.1 di atas dapat disimpulkan bahwa hasil analisis daya pembeda pada tiap-tiap butir soal sudah dapat menjalankan fungsinya dengan baik, karena banyak soal yang sudah memiliki daya pembeda pada kriteria baik. Setelah dilakukan indentifikasi butir soal tes terhadap daya pembeda soal maka perlu dilakukan beberapa hal sebagai tindak lanjut atas hasil penganalisan mengenai daya pembeda tersebut adalah:

- a. Untuk butir soal yang daya pembedanya jelek yaitu sebanyak 7 soal (14, 17, 44, 46, 47, 48, 50).
- b. Untuk butir soal yang daya pembedanya cukup yaitu sebanyak yaitu sebanyak 13 soal (4, 15, 16, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 34, 35, 37, 38). Soal

dengan daya pembeda cukup baik ini dapat diambil tindak lanjut yaitu dengan cara ditelusuri untuk kemudian diperbaiki dan setelah diperbaiki dapat diajukan lagi dalam tes hasil belajar yang akan datang. Selanjutnya item tersebut dianalisis lagi apakah daya pembedanya meningkat atau tidak.

- c. Untuk butir soal yang daya pembedanya baik yaitu sebanyak 11 soal (5, 7, 18, 20, 31, 36, 40, 41, 42, 43, 49) Soal dengan daya pembeda baik tersebut pada tes hasil belajar yang akan dapat diajukan lagi.
- d. Untuk butir soal yang daya pembedanya sangat baik yaitu sebanyak 9 soal (1, 2, 9, 10, 11, 12, 21, 29, 30). Soal dengan daya pembeda sangat baik tersebut pada tes hasil belajar yang akan dapat diajukan lagi.

#### 4. Tingkat kesukaran butir soal

Pada lampiran dapat diketahui bahwa hasil analisis tingkat kesukaran setiap butir soal. Adapun jumlah butir soal seluruhnya berada dalam kategori sedang yaitu sebanyak 27 soal (4, 5, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 24, 25, 26, 27, 32, 36, 37, 38, 39, 43, 44, 45, 46 dan 47).

**Tabel 4.2 Persentase Tingkat Kesukaran Butir Soal**

Kriteria	Jumlah Soal	Persentase
Sukar	8	20%
Sedang	18	45%
Mudah	14	35%

### I. Uji Prasyarat

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data yang digunakan sebagai data masukan telah berdistribusi normal. Uji normalitas yang digunakan adalah kolmogoron-sumirnoy dengan dasar pengambilan keputusan : Bila nilai probabilitas  $< 0,05$  maka distribusi tidak normal dan

Bila nilai probabilitas  $> 0.05$  maka distribusi normal.

**a) Tes Kemampuan Awal (Pretes) pada kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data kemampuan awal siswa diperoleh berdistribusi secara normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah uji normalitas *Kolmogorow-Sumirnow*.

**Tabel 4.3 Statistik Uji Normalitas *Pretest* Kelas Eksperimen1, Eksperimen 2 dan Kelas Kontrol**

KELAS		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
NILAI		Statistik	Df	Sig.	Statistik	df	Sig.
	XI AKUNTANSI 1	.141	36	.069	.961	36	.232
	XI AKUNTANSI 2	.145	36	.052	.952	36	.119
	XI AKUNTANSI 3	.146	33	.072	.973	33	.565

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan pengujian *pretest*, diperoleh nilai probabilitas hasil belajar XI Akuntansi 1 diperoleh sig 0,069, untuk kelas XI Akuntansi 2 diperoleh sig 0,052 dan untuk kelas XI Akuntansi 3 diperoleh sig 0,072. Berdasarkan data diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ketiga kelas tersebut berdistribusi normal karena probabilitas sig lebih besar dari sig 0.05. Karena data dapat dikatakan normal jika sig  $> 0,05$ .

**b) Tes Kemampuan Akhir (Posttest) pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

**Tabel 4.4 Statistik Uji Normalitas *Posttest* Kelas Eksperimen1, Eksperimen 2 dan Kelas Kontrol**



## Tests of Normality

### Tests of Normality

KELAS	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statisti c	Df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
NILAI XI AKUNTANSI 1	.104	36	.200	.971	36	.448
XI AKUNTANSI 2	.129	36	.137	.956	36	.158
XI AKUNTANSI 3	.155	33	.043	.960	33	.259

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan pengujian *Postest*, diperoleh nilai probabilitas hasil belajar XI Akuntansi 1 sig 0,200, untuk kelas XI Akuntansi 2 diperoleh sig 0,173 dan untuk kelas XI Akuntansi 3 diperoleh sig 0,043. Berdasarkan data diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ketiga kelas tersebut berdistribusi normal karena probabilitas sig lebih besar dari sig 0.05. Karena data dapat dikatakan normal jika sig >0,05.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah ketiga sampel mempunyai variasi yang homogen atau tidak. Uji homogenitas ini dianalisis dengan menggunakan varians terbesar disbanding varians terkecil. Kriteria yang digunakan adalah jika signifikansi > 0,05 maka sampel penelitian dikatakan homogeny. Dan jika signifikasi < 0,05 maka sampel penelitian dikatakan tidak homogen. Untuk pengolahan data uji homogenitas peneliti menggunakan *SPSS statistics*.

**Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas *Pretest***

### Test of Homogeneity of Variances

NILAI

Levene Statistic	df1	df2	Sig.

.903	2	102	.409
------	---	-----	------

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa ketiga kelas yaitu kelas XI Akuntansi 1, XI Akuntansi 2, XI Akuntansi 3 diperoleh populasi yang berdistribusi homogen. Hal ini dapat dilihat dari tabel di atas bahwa ketiga signifikan untuk Hasil Belajar signifikannya mencapai  $0.409 > 0.05$  sehingga dapat dikatakan bahwa data kemampuan akhir (*posttest*) adalah homogen, ini artinya ketiga kelas tersebut memiliki peluang yang sama untuk menjadi sampel.

**Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas Posttest**

**Test of Homogeneity of Variances**

NILAI

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.406	2	102	.250

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa ketiga kelas yaitu kelas XI Akuntansi 1, XI Akuntansi 2, XI Akuntansi 3 diperoleh populasi yang berdistribusi homogen. Hal ini dapat dilihat dari tabel di atas bahwa ketiga signifikan untuk Hasil Belajar signifikannya mencapai  $0,250 > 0.05$  sehingga dapat dikatakan bahwa data kemampuan awal (*pretest*) adalah homogen, ini artinya ketiga kelas tersebut memiliki peluang yang sama untuk menjadi sampel.

### 3. Uji Hipotesis

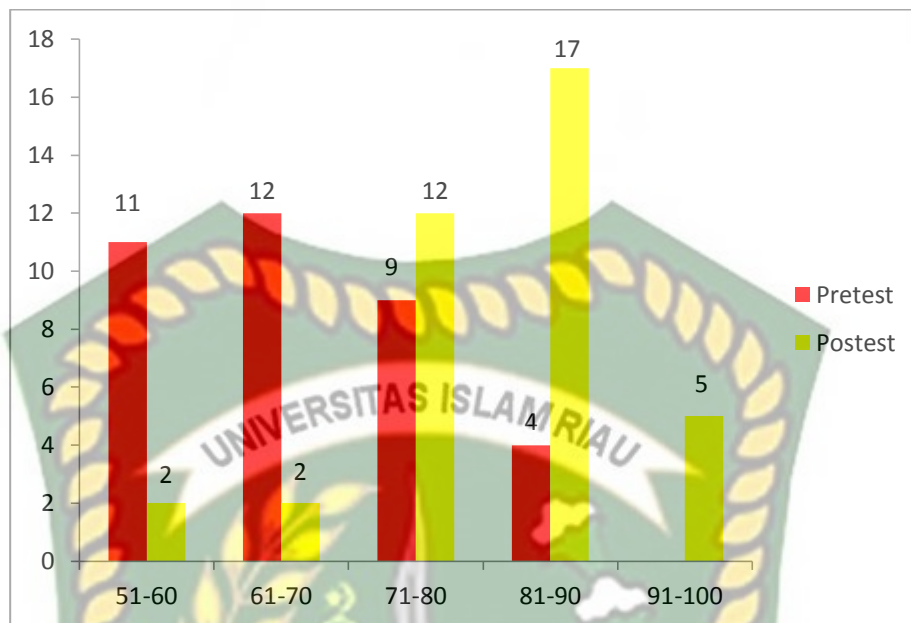
Untuk menguji hipotesis pada penelian ini, maka analisis data yang digunakan adalah Uji One Way Anova dengan menggunakan kemampuan akhir (*posttest*). Hasil dari hipotesis dapat dijelaskan sebagai berikut:

**Tabel 4.7 Ringkasan Hasil Analisis Uji One Way Anova Kelas Eksperimen 1, Eksperimen 2 dan Kelas Kontrol**  
ANOVA

Hasil					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1897269.931	2	948634.966	2.050	.134
Within Groups	47198811.116	102	462733.442		
Total	49096081.048	104			

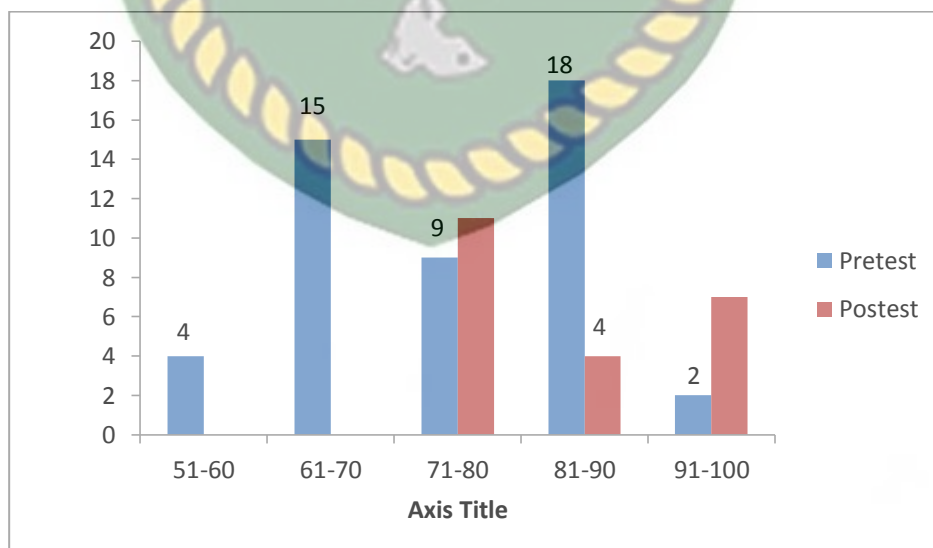
Dari hasil uji One Way Anova pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa sig  $0,134 > 0,05$  dan  $f_{hitung} = 2,050 > 1,245$ , berarti  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima. Artinya ada pengaruh yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen 2 XI Akuntansi 2 yang menerapkan model pembelajaran *Problem based learning* dengan menggunakan media video, kelas eksperimen 1 XI Akuntansi yang menerapkan model pembelajaran *Problem based learning* dengan kelas kontrol X IPS1 yang menerapkan metode ceramah pada mata pelajaran ekonomi di SMK Negeri 1 Pangkalan Kerinci.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dari model pembelajaran *Problem based learning* dengan menggunakan video dan metode ceramah dari hasil *posttest* mempunyai pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Dimana terdapat perbedaan hasil belajar antara ketiga kelas yaitu kelas eksperimen 1, kelas eksperimen 2 dan kelas kontrol.



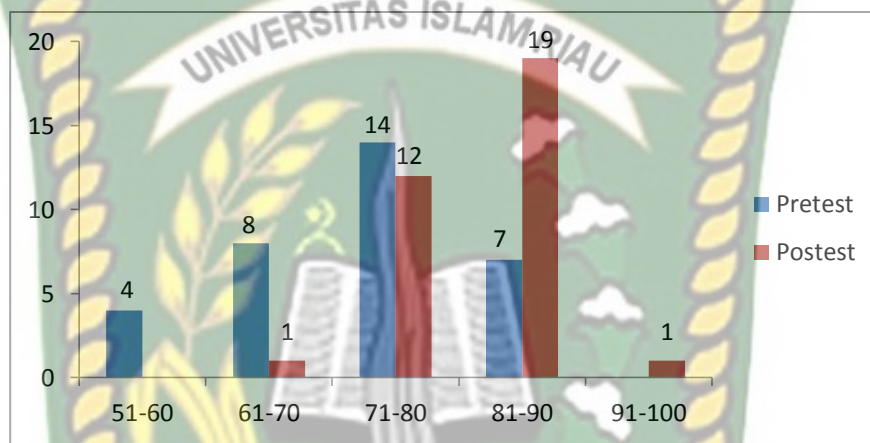
**Gambar 4.11** Perbandingan Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen 1

Berdasarkan grafik perbandingan di atas, terlihat peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen 1 saat *pretest* dan *posttest*. Pada *pretest* siswa yang mendapatkan rentang nilai 51-60 sebanyak 11 siswa, sedangkan pada *posttest* hanya 2 siswa. Pada *pretest* nilai tertinggi yaitu rentang nilai 61-70 sebanyak 12 siswa, sedangkan pada saat *posttest* sebanyak 2 siswa.



**Gambar 4.12** Perbandingan Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen 2

Berdasarkan grafik perbandingan di atas, terlihat peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen saat *pretest* dan *posttest*. Pada *pretest* siswa yang mendapatkan rentang nilai terendah 51-60 sebanyak 3 siswa, sedangkan pada *posttest* tidak terdapat nilai siswa yang rendah. Pada *pretest* nilai tertinggi yaitu pada rentang nilai 71-80 sebanyak 18 siswa, sedangkan pada saat *posttest* sebanyak 12 siswa.



**Gambar 4.13 Perbandingan Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol**

Berdasarkan grafik perbandingan di atas, terlihat peningkatan hasil belajar siswa kelas kontrol saat *pretest* dan *posttest*. Pada *pretest* siswa yang mendapatkan rentang nilai terendah 51-60 sebanyak 4 siswa, sedangkan pada *posttest* tidak terdapat nilai siswa yang rendah. Pada *pretest* nilai tertinggi yaitu rentang nilai 71- 80 sebanyak 14 siswa, sedangkan pada saat *posttest* sebanyak 12 siswa, sedangkan pada *posttest* nilai tertinggi pada rentang 81-90 yaitu 19 siswa sedangkan *pretest* 7 siswa.

## K. Pembahasan Hasil Penelitian

Model *Problem based learning* (PBL) menguraikan bahwa PBL merupakan pembelajaran yang dihasilkan dari suatu proses pemecahan masalah yang disajikan di awal proses pembelajaran. Siswa belajar dari masalah yang nyata dalam kehidupan sehari-hari, mengorganisasi, merencana, serta memutuskan apa yang dipelajari dalam kelompok kecil (Barrett, 2011) dan Media video

pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Cheppy Riyana, 2007). Dengan penerapan model pembelajaran dengan menggunakan media berbasis video ini, dapat mendorong siswa untuk mengerti apa makna tujuan materi dalam belajar, manfaat belajar, dalam proses belajar mengajar siswa lebih terfokus pada materi pembelajaran dan kekompakan siswa terlihat pada saat video masalah koperasi ditampilkan diakhir proses pembelajaran dan proses belajar pikiran siswa lebih terbuka dengan berbagai masalah yang telah di tampilkan pada video tersebut terlihat dalam motode yang diberikan ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dan nilai siswa dan pemahaman siswa lebih baik dari hasil yang telah di dapatkan.

Model *problem based learning* dengan menggunakan video yang di terapkan pada kelas XI Akuntansi 2 berjalan dengan baik, dimana suatu proses pembelajaran siswa terlihat sangat memperhatikan dan rasa ingin tau terhadap masalah koperasi dimana saat di tampilkan media video yang mencakup masalah koperasi siswa sangat berkerjasa sama didalam kelompok nya masing-masing pada saat pembelajaran dimulai setiap kelompok mencari masalah pada Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang yang telah ditampilkan, siswa dengan kelompoknya sama-sama mencari masalah tentang materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang tersebut dan pada akhir pembelajaran setiap kelompok mempersentasikan hasil diskusi masalah tentang koperasi tersebut dan diakhir kelompok diperbolehkan menanyakan kepada penyaji dan diakhir proses pembelajaran peneliti mengevaluasi pemahaman siswa dengan menampilkan video tentang Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang. dimana guru menyangkan video tentang masalah yang terdapat Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang. , disaat video akan dimulai peneliti menyampaikan kepada siswa apa saja yang terdapat dalam video tersebut, makna dalam video tersebut serta ciri-ciri koperasi apa yang terdapat dalam video tersebut. Setelah video selesai ditampilkan salah satu siswa menjelaskan makna cirri-ciri dan manfaat yang terdapat dalam video tersebut.

Sangat memuaskan dalam proses pembelajaran *problem based learning*

dengan menggunakan media video, siswa sangat memperhatikan video tentang masalah Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang, serta materinya tersebut membuat rasa ingin tahu siswa naik. Terlihat dari hasil belajar siswa dan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Dan pada kelas eksperimen 1 yang menerapkan model *problem based learning* berjalan dengan baik dimana setiap siswa dibagi menjadi tiga kelompok setiap kelompok membuat pertanyaan tentang materi yang telah ditetapkan guru setiap kelompok membuat pertanyaan dan pertanyaan setiap kelompok ditukarkan dengan kelompok lain setelah itu setiap kelompok mempersentasikan jawaban pertanyaan dari kelompok lain tersebut.

Pada proses pembelajaran ini ada beberapa siswa yang kurang semangat dalam belajar dan siswa yang lain antusias dalam kelompoknya, hasil proses belajar pada kelas eksperimen dua ini baik terlihat dari proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Pada kelas kontrol proses pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah peneliti menjelaskan pembelajaran mengenai koperasi dengan menggunakan buku ekonomi, setiap siswa memiliki beberapa pegangan buku. Dalam proses belajar ini siswa membaca dan menjelaskan tentang koperasi dan setelah itu guru memperdalam wawasan siswa dengan menjelaskan kembali pelajaran tentang koperasi tersebut.

Pada proses pembelajaran ini ada sebagian siswa cenderung bosan dengan proses pembelajaran dan kurang memperhatikan peneliti dalam menyampaikan ulang pembelajaran koperasi. Hasil dalam proses pembelajaran menggunakan metode ceramah ini cenderung baik dengan dilihat dari hasil belajar siswa pada materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang.

Terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* dengan menggunakan video terhadap hasil belajar, Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu faktor lingkungan, disiplin sekolah, materi pelajaran dan alokasi waktu. Menurut Slameto (2003: 54), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi 2 bagian yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor ekstern yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa. Salah satunya yaitu dari lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah yang mempengaruhi hasil belajar siswa terdiri dari metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa,

hubungan siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung metode belajar dan tugas rumah.

Terlihat dari rata-rata hasil belajar Akuntansi siswa kelas eksperimen 1 pada saat *pretest* sebesar 68,61 dan mengalami peningkatan pada saat *posttest* yaitu sebesar 84,70 hasil belajar ekonomi siswa kelas eksperimen2 pada saat *pretest* 73,06 dan mengalami peningkatan pada saat *posttest* yaitu sebesar 86,02 hasil belajar kelas kontrol pada saat *pretest* sebesar 56,67 dan mengalami peningkatan pada saat *posttest* yaitu sebesar 82,73.

Dapat dijelaskan pada saat melakukan *posttest* dengan soal 30 pada kelas XI Akuntansi 1 sebagai kelas eksperimen 1, pada kelas XI Akuntansi 2 sebagai kelas eksperimen2 dan kelas XI Akuntansi 3 sebagai kelas kontrol didapatkan nilai rata-rata dimana kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai kelas kontrol. Pada hasil *posttest* kelas eksperimen 2 yaitu kelas XI dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dengan menggunakan video dalam pembelajaran yang disajikan pada materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang. mendapat nilai rata-rata 88.68. Nilai yang paling tinggi yaitu 100 dan nilai yang paling rendah yaitu 76. Sedangkan pada kelas eksperimen2 yaitu kelas X3 dengan model pembelajaran *problem based learning* dalam pembelajaran yang disajikan pada materi koperasi mendapat nilai rata-rata 85,31. Nilai yang paling tinggi yaitu 85 dan nilai yang paling rendah yaitu 72.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori sudjana dalam rusmiyat (2010:26) *Problem Based Learning* menjelaskan bahwa model pembelajaran ini akan meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan baik secara individual maupun kelompok Hal ini jelas menunjukkan bahwa model *Problem Based learning* meningkatkan aktivitas dan gairah belajar siswa sehingga proses belajar mengajar lebih aktif dan sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Marfugotul (2015) yang menyimpulkan bahwa penerapan strategi *problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika dan terdapat pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini dapat menyimpulkan peningkatan hasil belajar siswa, dengan kata lain terdapat peningkatan yang



signifikan hasil belajar siswa dalam model pembelajaran *problem based learning* sehingga membuat siswa terlihat lebih aktif dan lebih antusias dalam pembelajaran.

Dari hasil diatas dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* dengan menggunakan video terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi kelas XI SMK Negeri 1 Pangkalan Kerinci



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan adanya pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan video terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari selisih presentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas eksperimen 1, eksperimen 2 dan kelas kontrol.

Jumlah nilai belajar siswa kelas eksperimen I adalah 3027 dengan nilai rata-rata 84,07, ketuntasan individu sebanyak 36 orang siswa dan ketuntasan klasikal sebesar 100%, dan kelas eksperimen 2 adalah 3097 dengan nilai rata-rata 86,02 ketuntasan individu sebanyak 36 orang siswa dan ketuntasan klasikal sebesar 94,28% sedangkan kelas kontrol adalah 2730 dengan nilai rata-rata 82,73. ketuntasan individu sebanyak 33 orang siswa dan ketuntasan klasikal sebesar 80,56%.

Dengan demikian hasil belajar siswa kelas eksperimen 2 lebih tinggi dari pada kelas eksperimen 1 dan kelas kontrol. Berdasarkan uji f dapat disimpulkan bahwa nilai  $f_{hitung} > f_{tabel}$  yaitu  $f_{hitung} 2,050 > 1,245$ , berarti  $H_0$  ditolak  $H_a$ , diterima.. maka  $H_0$  ditolak dan  $h_a$ , diterima artinya ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan video siswa kelas XI SMK Negeri 1 Pangkalan Kerinci pada mata pelajaran Akuntansi.

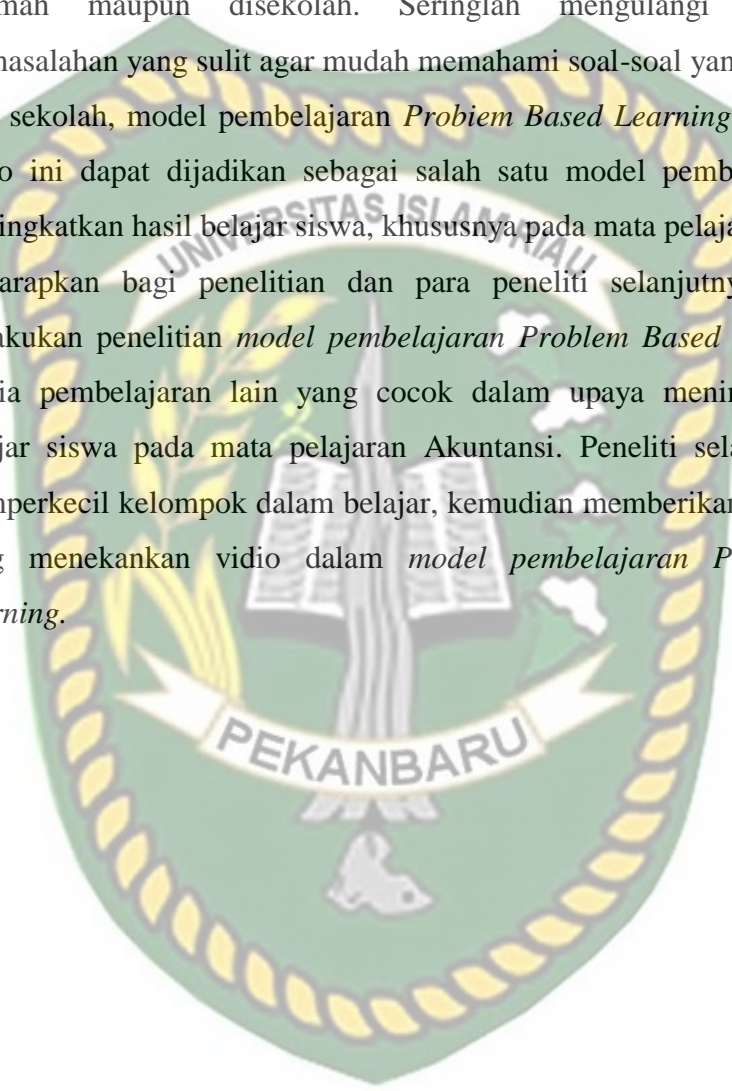
#### B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti menyadari bahwa penelitian masih jauh dari kesempumaan, maka peneliti dapat menggunakan saran sebagai berikut:

- a. Bagi guru hendaknya senantiasa memberikan motivasi yang positif kepada siswa agar terciptanya suasana belajar yang nyaman maupun agar siswa memahami arti penting dari proses pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu, diharapkan dalam proses belajar mengajar guru melakukan atau menerapkan

model pembelajaran yang bervariasi yang tentunya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

- b. Bagi para siswa hendaknya lebih memperhatikan masalah belajar baik di rumah maupun di sekolah. Seringlah mengulangi permasalahan permasalahan yang sulit agar mudah memahami soal-soal yang baru.
- c. Bagi sekolah, model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media video ini dapat dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Akuntansi.
- d. Diharapkan bagi penelitian dan para peneliti selanjutnya agar dapat melakukan penelitian *model pembelajaran Problem Based Learning* serta media pembelajaran lain yang cocok dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi. Peneliti selanjutnya dapat memperkecil kelompok dalam belajar, kemudian memberikan pembelajaran yang menekankan video dalam *model pembelajaran Problem Based Learning*.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S, R. (2014). *Pembelajaran Saintifik Untuk Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Agustini. (2020). Pengembangan vIdео Pembelajaran Untuk Meningkatkan MOTivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(!), 62-78.
- Ajeng, U., Turnip, Betty, M. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Kinematika Gerak Lurus Kelas X SMA Neferi 14 Medan T.P 2013/2014, *jurnal Inpafi*, 2(2).
- Akhiruddin., Sujarwo., Atmowardoyo, H., (2019). Belajar dan Pembelajaran. Makassar: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Andriana, M., Sumarlin, T., & Panjaitan, R. (2020). Pengaruh Teknologi Informasi dan Sistem Informasi Perpajakan Terhadap Kinerja Manajerial Keuangan. *Jesya (Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah)*, 3(1), 74–83.
- Arends, R. (1997:7). *Learning To Teach*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asnawir, Usman Basyiruddin. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Ciputat Pers.
- Aunurrahman. (2016). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Cet. XIII; Jakarta: PT. Rajagrafindi Persada, 2010), h. 3.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Edisi Revisi Ke-2. Yogyakarta: Gava Media.
- Gunawan, D. (2019). Pengaruh Media Video Interkatif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Negeri 3 Karangrejo Trenggalek. *EDUPROXIMAL*, 2(1).
- Hamdayama, J. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayah, Y.F., Siswandari, S., Sudiyanto. (2017). Pengembangan Media Komik

- Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2).
- Huda, M. (2015). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kinaseh. (2015). Pengaruh Model *Problem Based Learning* Dengan Media Animasi *Flash* Terhadap Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Liu. M (2005). *Motivating Students Thorough Problem-Based Learning*. University of Texas - Austin.
- Luhulima, D, A., Degeng, N, S., Ulfa, S. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi Untuk Anak Sekolah Minggu. *Jinotep*, 3(2).
- Nana Sudjana, *Media Pembelajaran*, (Cet. I; Jakarta: Rineka Cipta, 1990), h. 37.
- Niswa, A. (2010). Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia *Flash* Kelas VIII SMP Negeri 1 Kedamean. *Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Vol 1, No 1, 1-18.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1).
- Pane, A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), e- ISSN 2460-2345.
- Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer. *Insania*, Vol 14, No 1, 1–13.
- Purwanto, W., Djatmika, E, T., Hariyono. (2016). Penggunaan Model *Problem Based Learning* Dengan Media *Powerpoint* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 1(9).
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik, dan Penilaian*. Jakarta; Rajawali Pers.
- Sari, L. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Pendekatan *Active Knowledge Sharing* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS Di SMAMuhammadiyah 01 Medan Tahun Pelajaran 2017/2018. Sumatera Utara: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

- Setiawan, M.A. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. Palangkaraya: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sungkono. (2013). *Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul Dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Suprihatiningrum, J. (2016). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Susilana, Riyana. (2009). *Media pembelajaran Hakikat, Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), ISSP: 2549-4163.
- Tella, A. (2007). The impact of motivation on student's academc achievement and learning outcomes in mathematics among secondary school students in Niegria, *Eurasia J. Math. Sci. & Technol. Edu*, 3(2), 149-156.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Kencana.
- Triyadi. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kompetensi Sitem Bahan Bakar Kelas XI TKR SMK Muhammadiyah Prambanan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wahid. A. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar. Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan DDI Pinrang. Volumen V Nomor 2, Maret 2018*.
- Wiarso, G. (2016). *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta:Claksitas.
- Widodo., Widayanti, L. (2013). Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode *Problem Based Learning* Pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Dnomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, 17(49).
- Yasa, K. A., dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik untuk Kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, Vol 14, No 2, 199–209.