

Efektivitas Penerapan *Problem Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Dengan *Software Adobe Flash Professional CS6* Terhadap Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Kelas X Di SMK Prapanca 2 Surabaya

Wahyuni Susilowati

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Surabaya, e-mail : wahyunisusilo95@yahoo.com

Joni Susilowibowo

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Surabaya, e-mail : jonisusilowibowo@unesa.ac.id

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang ada, sehingga perlu adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menerapkan *Problem Based Learning* dengan berbantuan dan tanpa berbantuan media pembelajaran interaktif dengan *Software Adobe Flash CS6*, (2) Untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran interaktif dengan *Software Adobe Flash CS 6* di SMK Prapanca 2 Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode *True Experiment* (eksperimen murni) dengan desain *Pretest Posttest Control Group Design*. Populasi pada penelitian ini berjumlah 74 siswa dari dua kelas X AK di SMK Prapanca 2 Surabaya. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X AK 1 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas X AK 2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah masing-masing 37 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan angket. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen yang semula 57.30 meningkat menjadi 88.65. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata hasil belajar yang semula 59.86 meningkat menjadi 82.30. Serta berdasarkan hasil uji t dari nilai rata-rata hasil belajar diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.718 > 1.993$), serta nilai signifikansi yang diperoleh adalah $0.000 < 0.05$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan untuk respon siswa kelas eksperimen mencapai 81.62% dengan kriteria sangat baik sehingga dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif dengan *software Adobe Flash Professional CS6* efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci : Media pembelajaran interaktif, *Adobe Flash Professional CS6*, Hasil belajar

Abstract

Problems in this study is less teachers make us of the instructional media so that need for innovation in learning activities at school. So the purpose of this study (1) for knowing the difference in student learning outcomes that applying of Problem Based Learning using interactive instructional media and without using interactive instructional media with Adobe Flash Professional CS6 software. (2) for knowing student responses towards applying problem based learning using interactive instructional media with Adobe Flash Professional CS6 software in SMK Prapanca 2 Surabaya. This study used True Experiment with Pretest Posttest Control Group Design. Population in this study is 74 students from 2 class of Accounting in SMK Prapanca 2 Surabaya. Subject of this study is student of X AK 1 class as experiment class and student of X AK 2 as control class with the amount of each classes is 37 students. Method of collecting data in this study is using pretest and posttest and questioner. Data analysis in this study is using t test

Result of this study shows that average of learning outcomes of experiment class is 57.30 increased to 88.65. And the average of learning outcomes of control class is 59.86 increased to 82.30. And based on result of t test from average of learning outcomes shows that $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.718 > 1.993$), and the value of signification is $0.000 < 0.05$ so that H_0 rejected and H_a is accepted. Towards the responses student of experiment class is 81.62% with excellent criteria so that H_0 is rejected and H_a is accepted. It means that applying of Problem Based Learning using interactive instructional media with Adobe Flash Professional CS6 software is effective for learning activities

Keywords: Interactive instructional media, *Adobe Flash Professional CS6*, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan sistematis yang dilakukan seseorang yang mendapat tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Pada hakekatnya fungsi pendidikan adalah mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah. Dengan adanya pendidikan tentu akan tercipta sumber daya yang berkualitas, terampil, dan unggul. Menurut Roesminingsih (2013:9) pendidikan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia mulai dari pengetahuan yang dimiliki, nilai-nilai sosial, sikap dalam lingkungan, dan keterampilan yang dikembangkan.

Dengan upaya ini diharapkan nantinya sebuah pendidikan mampu mewujudkan kehidupan individu yang jauh lebih baik. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut Pemerintah melakukan perbaikan sistem pendidikan di Indonesia. Salah satu cara dalam memperbaiki sistem pendidikan adalah dengan memperbaharui kurikulum yang digunakan. Kurikulum menurut UU. No. 20 Tahun 2003 adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pengajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Saat ini kurikulum yang telah diterapkan adalah kurikulum 2013. Kurikulum ini memiliki kelebihan salah satunya adalah siswa dituntut untuk aktif, kreatif dan inovatif dalam pemecahan masalah. Dengan digunakannya kurikulum ini tentunya harapan yang ingin dicapai yaitu adanya sistem pendidikan yang terbaik.

Akuntansi merupakan salah satu program keahlian yang bisa dipelajari di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Akuntansi merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan sosial yang memiliki peran penting dalam perkembangan dunia perekonomian. Salah satu pelajaran akuntansi yang wajib ditempuh siswa kelas X SMK adalah mata pelajaran siklus akuntansi perusahaan jasa. Dalam mata pelajaran ini terdapat materi jurnal penyesuaian. Berdasarkan wawancara dengan siswa dan guru, banyak siswa kelas XI Akuntansi di SMK Prapanca 2 Surabaya menganggap bahwa materi jurnal penyesuaian merupakan materi akuntansi yang sulit. Masih banyak siswa yang kebingungan dalam menentukan akun-akun apa saja yang digunakan, dan cara perhitungannya. Selain itu, dalam pengerjaan jurnal

penyesuaian ini juga diperlukan ketelitian yang akurat dalam menganalisis, menghitung dan mencatat data untuk menghasilkan data yang sesuai.

Selain kurikulum dan materi, salah satu unsur yang berperan penting dalam kegiatan pembelajaran adalah guru. Seperti yang kita ketahui bahwa paradigma pembelajaran saat ini yang tengah digalakkan adalah paradigma berpusat pada siswa (*student approach*). Peran guru disini bukan hanya menyampaikan materi akan tetapi guru juga harus mampu menciptakan kondisi dan situasi yang diharapkan mampu menjadikan kegiatan pembelajaran tersebut dapat berjalan secara aktif. Dengan penerapan kegiatan pembelajaran tentunya guru memiliki harapan besar agar tercapainya nilai siswa sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal. Dari hasil wawancara awal, siswa dikatakan tuntas belajar apabila telah menguasai kompetensi dengan tingkat ketercapaian skor minimum 75% dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan oleh SMK Prapanca 2 Surabaya yaitu 75.

Berdasarkan wawancara awal yang telah dilakukan di SMK Prapanca 2 Surabaya, guru mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah sesuai dengan yang dianjurkan oleh kurikulum 2013. Pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* ini terdiri dari 5 tahapan. Tahap pertama, orientasi siswa terhadap masalah. Peran guru pada tahap ini adalah menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, mengajukan fenomena untuk memunculkan masalah, dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah. Tahap kedua, mengorganisasi peserta didik. Peran guru dalam tahap ini adalah guru membagi siswa ke dalam kelompok, membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah. Tahap ketiga, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok. Peran guru dalam tahap ini, mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, melaksanakan eksperimen, dan penyelidikan untuk mendapatkan pemecahan masalah. Tahap keempat, mengembangkan dan menyajikan hasil. Pada tahap ini peran guru adalah membantu siswa dalam merencanakan dan menyajikan laporan, dokumentasi, dan membantu siswa untuk membagi tugas dengan teman sekelompok. Tahap kelima, menganalisis dan

mengevaluasi proses dan hasil pemecahan. Peran guru dalam tahap ini guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses dan hasil penyelidikan yang telah mereka lakukan. Meskipun telah menggunakan pembelajaran sesuai dengan Kurikulum 2013, yakni menggunakan *Problem Based Learning* (PBL), namun dalam penerapan belum sepenuhnya dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Hal tersebut terjadi karena dalam pembelajaran, media yang digunakan oleh guru kurang menarik sehingga terkadang siswa malas untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Media pembelajaran yang cocok dengan masalah ini adalah dengan digunakannya media pembelajaran interaktif. Media interaktif adalah media penyampaian pesan antara guru dan siswa yang memungkinkan adanya interaksi antara siswa dan teknologi melalui sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari metode edukasinya. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dwi Supriani (2016) media ini telah dinilai oleh ahli materi dan memperoleh rata-rata sebesar 84,67% dengan kriteria sangat layak, penilaian oleh ahli media memperoleh rata-rata sebesar 86,17% dengan kriteria sangat layak, serta presentase respon siswa dalam uji coba lapangan sebesar 95,57% dengan kriteria sangat baik.

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penerapan *Problem Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif dengan *Software Adobe Flash Professional CS6* Terhadap Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian di Kelas X SMK Prapanca 2 Surabaya. Berdasarkan latar belakang tersebut tujuan dari penelitian ini adalah (1) Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menerapkan *Problem Based Learning* dengan berbantuan dan tanpa berbantuan media pembelajaran interaktif dengan *Software Adobe Flash CS 6*, (2) Mengetahui respon siswa terhadap penerapan *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran interaktif dengan *Software Adobe Flash CS 6* di SMK Prapanca 2 Surabaya.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dan dengan desain eksperimen murni (*True Experimental*). Untuk penelitian ini, akan digunakan rancangan *Pretest-Posttest Control Group Design*. Berikut adalah rancangan penelitian. *Posttest Control Group Design*:

Tabel 1 Rancangan Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X1	O2
Kontrol	O3	-	O4

Sumber : Furchan (2011)

Keterangan :

- O1 : Kemampuan kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan
- O2 : Kemampuan kelas eksperimen setelah diberi perlakuan
- O3 : Kemampuan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan
- O4 : Kemampuan kelas kontrol setelah diberi perlakuan

Penelitian ini dilakukan di SMK Prapanca 2 Surabaya. SMK Prapanca 2 Surabaya berada di Jl. Nginden Intan Timur No 18 Surabaya. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas X Akuntansi di SMK Prapanca 2 Surabaya yang berjumlah 2 kelas. Sedangkan untuk sampel menggunakan teknik sampel jenuh, sehingga untuk kelas X AK 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X AK 2 sebagai kelas kontrol.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan kuisioner. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes obyektif pilihan ganda yang akan digunakan untuk pretest dan posttest. Sebelum soal digunakan terlebih dahulu soal diukur kualitasnya melalui uji validitas butir soal, uji reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda soal.

Validitas

Sebuah tes dikatakan memiliki validitas jika tes tersebut mampu mengukur apa yang hendak diukur (Arikunto, 2013:80). Untuk mengetahui validitas item soal dapat dihitung dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*, dengan kriteria validitas sebagai berikut:

- 0,00 - 0,20 = Sangat rendah
- 0,20 - 0,40 = Korelasi rendah
- 0,40 - 0,70 = Korelasi cukup
- 0,70 - 0,80 = Korelasi tinggi
- 0,90 - 1,00 = Korelasi sangat tinggi

Reliabilitas

Suatu tes dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi (reliabilitas) jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Untuk mengukur tingkat reliabilitas digunakan rumus *Alpha* dengan kriteria reliabilitas sebagai berikut:

- 0,00 - 0,20 = Sangat rendah
- 0,20 - 0,40 = Korelasi rendah
- 0,40 - 0,70 = Korelasi cukup
- 0,70 - 0,80 = Korelasi tinggi
- 0,90 - 1,00 = Korelasi sangat tinggi

Taraf Kesukaran

Soal dikatakan baik ketika soal tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Selain itu, proporsi

jumlah soal juga perlu diperhatikan. Berikut kriteria taraf kesukaran menurut Sudjana (2011):

- 0,00 – 0,30 = Soal sukar
- 0,31 – 0,70 = Soal sedang
- 0,71 – 1,00 = Soal mudah

Daya Beda

Soal yang baik adalah soal yang hanya mampu dijawab dengan benar oleh siswa yang berkemampuan baik saja. Berikut merupakan klasifikasi daya pembeda menurut Ebel (2012):

- 0,40 and up = *Very good items*
- 0,20 – 0,39 = *Reasonable good, but possibly subject to improvement*
- 0,20 – 0,29 = *Margin items, usually needing and being subject to improvement*
- Below – 0,19 = *Poor items, to be rejected or improved by revision*

Selain tes, kuisioner juga digunakan dalam penelitian ini. Kelebihan dari kuisioner ini adalah praktis, hemat waktu, dan tenaga. Sedangkan kelemahan dari kuisioner adalah jawaban sering tidak objektif. Angket ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan media pembelajaran interaktif dengan *software Adobe Flash Proffesional CS6*. Angket respon siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Presentase tersebut diperoleh berdasarkan perhitungan Skala Guttman pada tabel 2 berikut:

Tabel 2 Kriteria Penilaian Skala Guttman Respon Siswa

Jawaban	Nilai/Skor
Ya (Y)	1
Tidak (T)	0

Sumber : Riduwan (2013:17)

Dari hasil angket dianalisis dengan cara:

$$presentase = \frac{Jumlah\ Skor\ Hasil\ Pengumpulan\ Data}{Skor\ Maksimal} \times 100\%$$

Dari hasil analisis diatas akan diperoleh kesimpulan tentang respon siswa menggunakan Skala *Guttman* dengan kriteria pendapat yang dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3 Kriteria Interpretasi Respon Siswa

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat tidak baik
21% - 40%	Tidak baik
41% - 60%	Cukup baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat baik

Sumber : Riduwan (2013: 15)

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan untuk menguji normal atau tidaknya sebaran data yang akan dianalisis dengan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Kriteria pengujiannya, jika $D_{hit} < D_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% dan p lebih besar dari 0,05 maka hipotesis nol (H_0) diterima yang artinya data berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian bersifat homogen atau tidak. Dan untuk uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS dengan statistik uji *independent sample test*, dimana kriteria pembanding $H\alpha$ diterima jika $t_{hitung} > t_{table}$ dan dengan $df = (n1+n2) - 2$. Dan untuk uji hipotesis 2 dapat diketahui berdasarkan inteprestasi dari angket, dimana kriteria pembandingnya $H\alpha$ diterima jika presentase respon siswa mencapai 61% - 100%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Butir Soal

Uji Validitas

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan dalam penelitian ini, terdapat 0 soal yang tidak valid sehingga 30 soal yang diuji cobakan dikatakan valid.

Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang dilakukan dalam penelitian ini diperoleh hasil r_{11} sebesar 0,96 dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Hal ini menunjukkan bahwa r_{11} lebih besar daripada r_{tabel} dengan kategori sangat tinggi.

Uji Taraf Kesukaran

Berdasarkan hasil uji taraf kesukaran yang dilakukan dalam penelitian ini diperoleh hasil 11 soal dengan kategori sukar, 17 soal dengan kategori sedang, dan 2 soal dengan kategori mudah.

Uji Daya Beda

Berdasarkan hasil uji taraf kesukaran yang dilakukan dalam penelitian ini diperoleh hasil 24 soal dengan kriteria baik, 5 soal dengan kriteria cukup dan 1 soal dengan kriteria jelek.

Hasil Pretest dan Posttest

Hasil pretest kelas X AK 1 yang tertinggi adalah 80 sebanyak 1 siswa (2.8%), nilai 75 sebanyak 0

siswa, nilai 70 sebanyak 3 siswa (8,1%), nilai 65 sebanyak 6 siswa (16,2%), nilai 60 sebanyak 8 siswa (21,6%), nilai 55 sebanyak 8 siswa (21,6%), nilai 50 sebanyak 8 siswa (21,6%), nilai 45 sebanyak 1 siswa (2,7%), nilai 40 sebanyak 1 siswa (2,7%), dan nilai 35 sebanyak 1 siswa (2,7%). Hasil posttest kelas X AK 1 yang tertinggi adalah 100 sebanyak 7 siswa (18,92%), nilai 95 sebanyak 8 siswa (21,62%), nilai 90 sebanyak 5 siswa (13,51%), nilai 85 sebanyak 9 siswa (24,32%), nilai 80 sebanyak 3 siswa (8,11%), nilai 75 sebanyak 3 siswa (8,11%), dan nilai 70 sebanyak 2 siswa (5,41%).

Hasil pretest kelas X AK 2 yang tertinggi adalah 80 sebanyak 1 siswa (2,8%), nilai 75 sebanyak 3 siswa (8,11%), nilai 70 sebanyak 2 siswa (5,41%), nilai 65 sebanyak 7 siswa (18,92%), nilai 60 sebanyak 8 siswa (21,62%), nilai 55 sebanyak 9 siswa (24,32%), nilai 50 sebanyak 5 siswa (13,51%) dan nilai 45 sebanyak 2 siswa (5,41%). kelas X AK 2 yang tertinggi 100 sebanyak 1 siswa (2,70%), nilai 95 sebanyak 5 siswa (13,51%), nilai 90 sebanyak 6 siswa (16,22%), nilai 85 sebanyak 7 siswa (18,92%), nilai 80 sebanyak 7 siswa (18,92%), nilai 75 sebanyak 5 siswa (13,51%), nilai 70 sebanyak 3 siswa (8,11%) dan nilai 60 sebanyak 1 siswa (2,70%).

Analisis Data Hasil Belajar

Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak, dengan menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Uji normalitas data dilakukan dengan *Kolmogorov Smirnov* dan hasil yang didapatkan untuk kelas eksperimen diketahui taraf signifikansi pada pretest dan posttest adalah sebesar 0,068 dan 0,069. Sedangkan untuk kelas kontrol diketahui taraf signifikasni pada pretest dan posttest adalah sebesar 0,088 dan 0,063. Sehingga bisa disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol sama sama berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel mempunyai varians yang homogen atau tidak, dengan menggunakan taraf signifikansi sebesar 5% atau 0,05. Uji homogenitas data ini dilakukan dengan Uji *Homogeneity of Variance (Levene Statistics)* dan diketahui taraf signifikansi pada pretest sebesar 0,616, sedangkan pada posttest diketahui taraf signifikansi sebesar 0,372. Sehingga bisa disimpulkan bahwa pada pretest dan posttest kedua kelas memiliki varian yang homogen.

Uji Hipotesis

Hipotesis 1

Pengujian hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan antara hasil belajar pretest dan posttest untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji hipotesis ini dilakukan dengan bantuan program SPSS dengan uji *Independent Sampel* dimana yang diuji adalah hasil posttest serta selisih dari pretest dan posttest kedua kelas. Berdasarkan uji t yang dilakukan peneliti, diketahui taraf signifikansi dari hasil selisih pretest dan posttest kedua kelas sebesar 0,000 atau kurang dari 0,05. Selain itu, thitung diketahui sebesar 3,718 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,718 > 1,993$). Sehingga bisa disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hipotesis 2

Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan menghitung prosentase respon siswa atas penggunaan media interaktif untuk kelas eksperimen. Berdasarkan hasil interpretasi angket respon siswa atas penggunaan media interaktif untuk kelas eksperimen mendapat presentase sebesar 81,62% dengan kategori sangat baik. Sehingga bisa disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif dapat memberikan respon positif terhadap siswa kelas eksperimen.

PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa akuntansi yang menggunakan model PBL dengan berbantuan media pembelajaran interaktif dengan *software Adobe Flash Professional CS6* lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang menggunakan model PBL tanpa berbantuan dengan media pembelajaran interaktif dengan *software Adobe Flash Professional CS6* pada materi jurnal penyesuaian kelas X di SMK Prapanca 2 Surabaya. Hasil uji statistik dengan *Independent Sampel* test menunjukkan taraf signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 dan diperoleh t_{hitung} sebesar 3.718 sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikansi 0.05 (5%) dengan $df = 74$ ($df = n - 2$) sebesar 1.993 sehingga jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,718 > 1,993$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, sesuai dengan hasil angket respon siswa untuk kelas eksperimen, penggunaan media interaktif dengan *software Adobe Flash Professional CS6* dapat memberikan respon positif terhadap minat belajar siswa. Dilihat dari rekapitulasi hasil angket respon siswa, penggunaan media ini mampu memberikan respon siswa sebesar 81,62% dengan interpretasi sangat baik. Artinya, penerapan *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran interaktif dengan *software Adobe Flash Professional CS6* efektif terhadap hasil belajar materi jurnal penyesuaian kelas X di SMK Prapanca 2 Surabaya ditinjau berdasarkan ketuntasan belajar serta respon penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Jadi penerapan *Problem Based Learning* dengan berbantuan media pembelajaran interaktif

dengan *Software Adobe Flash Professional CS6* mampu memberikan respon positif terhadap siswa. Dengan kata lain, hipotesis awal peneliti (H_a) diterima.

Perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ini dikarenakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media pembelajaran interaktif dengan *software Adobe flash Professional CS6* yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang aktif, dan berpusat pada siswa yang dituntut untuk mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan dalam berfikir kreatif. Dengan menggunakan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran secara signifikan lebih efektif untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa. Pembelajaran menggunakan PBL dengan media interaktif menjadikan kegiatan pembelajaran di kelas semakin hidup, variatif, dan menjadikan siswa untuk terbiasa dalam memecahkan permasalahan dengan caranya sendiri. Selain itu, penggunaan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran mampu menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Pada hakikatnya, media pembelajaran interaktif ini dirancang untuk digunakan untuk belajar mandiri serta mampu memenuhi kebutuhan siswa yang lamban.

Hasil penelitian ini didukung dengan hasil penelitian yang sebelumnya tentang penerapan *Problem Based Learning* berbantuan dengan media pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh Titis Nurul Fitria (2008) dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media CD (*Compact Disc*) Dengan Interaktif (*Macromedia Flash Professional 8*) Dalam Pembelajaran Sejarah Pada Siswa Kelas X-M.1 Semester Ganjil Di SMK Negeri 1 Sukorambi Tahun Pembelajaran 2007-2008". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif digunakan untuk memotivasi siswa, selain itu mampu menarik perhatian siswa, dan media CD interaktif dengan *Macromedia Flash Professional 8* efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Pendukung lain dari penelitian sebelumnya dilakukan oleh Zona Zolade Ohara (2011) dengan judul "Efektivitas Penggunaan CD Interaktif Dalam Pembelajaran Jurnal Penyesuaian Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sukorejo Kabupaten Kendal". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran CD interaktif mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dengan ditunjukkan ada perbedaan hasil rata-rata. Selain itu penelitian lain mengenai model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dilakukan oleh Gabriel Gorghiu (2015) dengan judul "*Problem-Based Learning - An Efficient Learning Strategy In The Science Lessons Context*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa sangat menyukai ketika guru menggunakan model *Problem Based Learning* karena selain bisa lebih banyak mengajukan pertanyaan kepada guru, siswa juga

harus terlibat langsung dengan proses pembelajaran sehingga informasi yang didapat bisa diingat tanpa selalu dihafal. Penelitian lain mengenai media interaktif yang dilakukan oleh Tse-Kian Neo (Ken) dan Mai Neo (2004) dengan judul "*Classroom Innovation: Engaging Students In Interactive Multimedia Learning*". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif di bidang pendidikan sebagai sarana untuk memotivasi siswa dalam belajar dan memberikan kesempatan kepada siswa dengan banyak cara untuk mengekspresikan gagasan mereka dan menampilkan informasi mereka. Hal ini juga memungkinkan guru untuk lebih fleksibel dalam mempresentasikan kurikulum secara inovatif.

Sementara penelitian lain mengenai penerapan *Problem Based Learning* berbantuan dengan media pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh Chatarina Ety Kurniasari (2011) dengan judul "Keefektifan Pembelajaran Matematika Dengan Model *Problem Based Learning* Berbantuan CD Interaktif Materi Persegi Panjang Dan Persegi Kelas VII SMPN 1 Limpung Batang". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen mendapat rata-rata yang secara signifikan melebihi kriteria ketuntasan minimal. Selain itu terdapat pengaruh positif keaktifan siswa ketika menerapkan media pembelajaran interaktif.

Berkenaan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan yang mengacu pada teori dan penelitian terdahulu dapat diketahui bahwa kolaborasi antara model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media pembelajaran interaktif dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif ditinjau dari perbedaan hasil belajar siswa dan adanya respon positif yang ditunjukkan oleh siswa ketika menggunakan media pembelajaran interaktif. Mengacu dari paparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perpaduan antara model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan media pembelajaran interaktif dapat diterapkan di SMK Prapanca 2 Surabaya pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan dan tanpa berbantuan dengan media pembelajaran interaktif dengan *software Adobe Flash Professional CS6* pada materi jurnal penyesuaian kelas X di SMK Prapanca 2 Surabaya. Serta penerapan *Problem Based Learning* berbantuan dengan media pembelajaran interaktif dengan *software Adobe Flash Professional CS6* memberikan respon

positif terhadap siswa kelas X di SMK Prapanca 2 Surabaya

Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan adapun saran yang disampaikan adalah: 1) Pihak sekolah diharapkan mampu memberikan inovasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi lebih tertarik dengan kegiatan pembelajaran, (2) Model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan dengan media pembelajaran dengan *software Adobe Flash Professional CS6* dapat dijadikan alternatif pilihan guru pada proses pembelajaran untuk membantu cara belajar peserta didik dalam mencatat informasi yang didapat (3) Bagi peneliti eksperimen selanjutnya, diharapkan dapat menambah sumber belajar dan menerapkan model pembelajaran dengan kombinasi media pembelajaran yang lebih inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alrahlah, Ali. 2016. *How effective the problem-based learning (PBL) in dental education. A critical review. The Saudi Dental Journal*. Vol 28. Hal 155-161
- Amir, Taufiq M. 2010. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning: Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pemelajar di Era Pengetahuan*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi : Sesuai Dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Cetakan Pertama. Padang : Akademia Permata.
- Furchan, Arief. 2011. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gorghiu, Gabriel., Draghicescu Luminita Mihaela. 2015. *Problem-Based Learning - An Efficient Learning Strategy In The Science Lessons Context. Jurnal Procedia - Social and Behavioral Sciences*. Vol 191. Hal: 1865 - 1870
- Hamidi, Farideh. 2011. *Comparison of the Training Effects of Interactive Multimedia (CDs) and Non-Interactive Media (films) on Increasing Learning Speed, Accuracy and Memorization in Biological Science Course. Procedia Computer Science Journal*. Vol 3. Hal: 144-148
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Reeve, James dkk. 2013. *Pengantar Akuntansi Adaptasi Indonesia Buku 1*. Jakarta : Salemba Empat.
- Roesminingsih, MV., Susarno, Lamijan Hadi. 2014. *Teori dan Praktek Pendidikan*. Surabaya: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran Edisi 2*. Jakarta : PT Grafindo Persada.
- Saprudin., Rahman Nurdin A.2015. *The Effectiveness of Using Interactive Multimedia to Increase Students Mastery of Concept on Topic of Fluid Dynamics on Senior High School in South Halmahera Regency*. Makalah disajikan dalam *International Seminar on Mathematics, Science, and Computer Science Education (msceis 2015)*, Bandung, 17 Oktober 2015
- Tumon, dkk. 2014. *Pengantar Akuntansi XA*. Yogyakarta: LP2IP