

**STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR KOMPUTER AKUNTANSI
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL DAN
POWERPOINT PADA SISWA KELAS XI AKUNTANSI SMK NEGERI 1
KOTABUMI SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

(Skripsi)

Oleh

RENA MARINTA



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR KOMPUTER AKUNTANSI MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL DAN *POWERPOINT* PADA SISWA KELAS XI AKUNTANSI SMK NEGERI 1 KOTABUMI SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Oleh

Rena Marinta

Hasil belajar merupakan evaluasi yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah rangkaian pembelajaran dilaksanakan. Hasil belajar berguna sebagai alat pengukur apakah tujuan utama pembelajaran tersebut tercapai. Maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran untuk melihat ketercapaian siswa dalam proses pembelajaran untuk melihat ketercapaian siswa dalam proses belajar. Setelah dilakukan penelitian pendahuluan di SMK Negeri 1 Kotabumi diperoleh data bahwa hasil belajar komputer akuntansi siswa masih tergolong rendah yaitu 57,1% siswa yang memiliki hasil belajar diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Hal ini diduga karena penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional yang meliputi buku teks pelajaran, papan tulis dan proyektor. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti memilih media pembelajaran video tutorial dan powerpoint sebagai alternatif dalam peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar komputer akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran video tutorial dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *powerpoint*. (2) mengetahui media yang paling efektif digunakan untuk mata pelajaran komputer akuntansi, media pembelajaran video tutorial atau media pembelajaran *powerpoint* pada siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Kotabumi. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah berbasis komputer dengan output berupa audio visual dan visual. Teknik pengambilan sampel adalah sampel jenuh, dengan menggunakan seluruh populasi menjadi sampel yaitu 77 siswa. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini dengan teknik tes. Pengujian hipotesis menggunakan rumus t-test dua sampel independen (*independent sample t-test*) dan analisis efektivitas N-gain.

Berdasarkan perhitungan t-test terlihat bahwa $t_{hitung} (2,103) > t_{tabel} (1,99)$ berarti hipotesis alternatif diterima, yang menyatakan ada perbedaan hasil belajar komputer akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran video tutorial dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *powerpoint*. Berdasarkan perhitungan efektivitas penggunaan media video tutorial dan *powerpoint* hasilnya adalah 1,006 yang artinya penggunaan media video tutorial lebih efektif digunakan untuk pemberian materi proses pembelajaran komputer akuntansi daripada media pembelajaran dengan menggunakan *powerpoint*.

Kata kunci : Hasil Belajar, Media Pembelajaran Video Tutorial dan *Powerpoint*.

**STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR KOMPUTER AKUNTANSI
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL DAN
POWERPOINT PADA SISWA KELAS XI AKUNTANSI SMK NEGERI 1
KOTABUMI SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Oleh

RENA MARINTA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Ekonomi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi : **STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR KOMPUTER
AKUNTANSI MENGGUNAKAN MEDIA
PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL DAN
POWERPOINT PADA SISWA KELAS XI AKUNTANSI
SMK NEGERI 1 KOTABUMI SEMESTER GENAP
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa : **Rena Marinta**

No. Pokok Mahasiswa : **1213031074**

Program Studi : **Pendidikan Ekonomi**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP 19600826 198603 1 001


Drs. Yon Rizal, M.Si.
NIP 19600818 198603 1 005

2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan Ekonomi


Drs. Zulkarnain, M.Si.
NIP 19600111 198703 1 001


Drs. Tedi Rusman, M.Si.
NIP 19600826 198603 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Drs. Tedi Rusman, M.Si.

Sekretaris

: Drs. Yon Rizal, M.Si.

Penguji

Bukan Pembimbing

: Drs. Nurdin, M.Si.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Fuad, M.Hum

NIP. 9590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 25 Juli 2016

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Rena Marinta
NPM : 1213031074
Jurusan/Program Studi : Pendidikan IPS/Pendidikan Ekonomi

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali disebutkan di dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, Agustus 2016

ETERAI
EMPEL
TEL
EB9FADF094492497
000
MERSURUPIAH
Rena Marinta
1213031074



RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Candimas pada 01 Maret 1994, anak pertama dari dua bersaudara buah hati Bapak Legimin dan Ibu Sri Lestari. Penulis memiliki adik laki-laki bernama Kevin Santoso.

Pendidikan formal yang telah ditempuh penulis adalah; TK Asyiyah Bustanul Atfal tahun 1999, SD Negeri 6 Candimas tahun 2000-2006, SMP Negeri 07 Kotabumi tahun 2006-2009, SMK Negeri 1 Kotabumi (Jurusan Akuntansi) tahun 2009-2012. Pada 2012, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Lampung selain itu penulis juga mengenyam pendidikan di Pondok Pesantren Mahasiswa Darul Hikmah pada tahun 2013-2015.

Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif di UKMF FPPI sebagai Generasi Muda periode 2012-2013, Anggota Bidang Danus periode 2013-2014 dan Wakil Ketua Biro BBQ FKIP periode 2014-2015. Pengalaman mengajar peneliti yaitu PPL di SMP Negeri 2 Kebun Tebu. Tri Dharma Perguruan Tinggi yang ketiga dilakukan dalam hal antara lain KKN di Pekon Tribudimakmur, Program Kreativitas Mahasiswa bidang pengabdian masyarakat di Lampung Utara (Rumah Baca : Teras Baca Ceria) dan di Tulang Bawang Barat (Program Pelatihan Al-Quran dengan *Makromedia Flash Player*) dan DesBin di Jatimulyo, Lampung Selatan.

MOTO

"Sesungguhnya Allah telah membeli dari diri orang-orang yang mukmin dari diri dan harta mereka dengan memberikan syurga kepada mereka."

(At-Taubah : 111)

"Bekerjalah kamu, maka Allah dan Rasul-Nya serta orang-orang mukmin akan melihat pekerjaanmu itu, dan kamu akan dikembalikan kepada (Allah) Yang Mengetahui akan yang ghaib dan yang nyata, lalu diberitakan-Nya kepada kamu apa yang telah kamu kerjakan."

(At-Taubah : 105)

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

(Al-Baqarah 286)

dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya

(An-Najm 39)

sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada

Tuhanmulah hendaknya kamu berharap. (Al-Insyirofi: 6-8)

Genapkan ihtiar dengan berusaha sekuat raga, berdoa dengan sepenuh jiwa dan sempurnakanlah dengan bertawakal kepada Illahi Rabbi.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil al amin segala puji dan syukur Penulis haturkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini dapat terselesaikan.

Secerca Karya Kecilku ini kupersembahkan kepada:

Kedua orangtuaku (Bapak Legimin dan Ibu Sri Lestari) yang sangat kusayangi, yang senantiasa mendukung, menyayangi, menemani, membimbing, menyemangati, menyayangiku, dan mengasihiku serta mendoakan akan keberhasilanku.

Ananda Kevin Santoso

Yang selalu mendukung dan memberikan keceriaan.

Seluruh guru dan dosen

yang telah mendidik dan memberikan ilmunya dengan tulus ikhlas.

Sahabat-sahabat setiaku yang tulus memberikan semangat dan motivasi,

serta teman-teman di pendidikan ekonomi angkatan 2012

Almamater Tercinta, Universitas Lampung

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi dengan judul “Studi Perbandingan Hasil Belajar Komputer Akuntansi Menggunakan Media Pembelajaran Video Tutorial Dan *Powerpoint* Pada Siswa Kelas Xi Akuntansi SMK Negeri 1 Kotabumi Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, motivasi, saran dan kritik yang telah diberikan oleh semua pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih seluruhnya kepada:

1. Bapak Dr. Hi. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Si., selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Drs. Hi. Buchori Asyik, M.Si., selaku Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;

4. Bapak Dr. Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
6. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Program studi Pendidikan Ekonomi yang sekaligus menjadi Pembimbing Akademik penulis yang telah banyak ilmunya, memotivasi, dan meluangkan waktu untuk penyelesaian skripsi ini;
7. Bapak Drs. Yon Rizal, M.Si., selaku Pembimbing II, terima kasih atas ilmu yang telah diberikan serta kesediaan meluangkan waktu dalam membimbing penulis untuk penyelesaian skripsi ini;
8. Bapak Drs. Hi. Nurdin, M.Si., yang telah bersedia menjadi pembahas penulis. Terima kasih untuk membantu penulis dalam skripsi;
9. Bapak dan Ibu Dosen FKIP Universitas Lampung khususnya Program Studi Pendidikan Ekonomi Dr. Edy Purnomo, M.Pd., Dr. Erlina Rufaidah, M.Si., Dr. Pujiati, M.Pd., Drs. I Komang Winatha, M.Si, Drs. Darwin Bangun, M.Si, (Alm) Dr. R Gunawan Sudarmanto, M.M., (Alm) Drs. Samsi, M.Si., Rahmah Dianti Putri, M.Pd., Fera Ony W, M.Pd., dan Albet Maydiantoro, M.Pd., atas ilmu dan didikan yang telah diberikan;
10. Kepala Sekolah, Waka Kurikulum, dan Ibu Mardalena, S.Pd. selaku guru mata pelajaran komputer akuntansi di kelas XI, serta Dewan Guru dan Staf Administrasi SMK Negeri 1 Kotabumi yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di sekolah.

11. Mama dan Bapak terhebat yang merupakan sumber motivasi dan semangatku yang selalu mendukungku melalui do'a yang tak pernah henti dihanturkan untuk mendukung setiap langkahku.
12. Adiku tersayang Kevin, terimakasih atas dukungannya selama ini, semoga sukses buat kita kedepan.
13. Semua keluarga besarku atas do'a, nasihat, dan kasih sayang serta selalu memberikan dukungan baik materil maupun non materil.
14. Seluruh siswa-siswi kelas XI Akuntansi I dan XI Akuntansi II SMK Negeri 1 Kotabumi Tahun Pelajaran 2015/2016 yang telah melancarkan penelitian skripsi ini. Terimakasih atas keterbukaan kalian dan juga bantuan serta semangat dan antusias kalian yang luar biasa dalam berjalannya penelitian ini.
15. Ustadz dan Ustadzah serta Santriwan dan Santriwati PPM Darul Hikmah angkatan 2013/2014.
16. Keluarga "Mujaer", Rizky, Dewi, Tete, Aje, Yunda, Salma dan Dini terimakasih atas ukuwah islamiyah yang kita bangun selama ini.
17. Tim Solid PKM-M Teras Baca Ceria, Fitriyanti, Asri, Sunarni, dan Yuni serta pengurus lainnya telah bekerjasama dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat di Lampung Utara.
18. Tim Solid PKM-M Bina Baca Quran, Rizky, Salma, Septian, dan Aje serta pengurus lainnya telah bekerjasama dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat di Tulang Bawang Barat.
19. Sahabat FPPI FKIP UNILA tahun kepengurusan 2014/2015 Pita, Oktari, Dewi, Yuni, Isti, Mesy, Katrika, Wida, Linda, Wahyu, Sunarni, Rina, Danu, Iqbal, Suradi, Dani, Ari W, Ari B, Agung, Haris, Fuady, Adi, dan Catur.

20. Teman-teman Pendidikan Ekonomi angkatan 2012, yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, terimakasih atas kebersamaan perjuangan selama ini.
21. Sahabat seperjuangan “*goes to campus*”, Fitri Yanti, Jessicka, Fatkhur, Mentari, Topik, Ari, Mudi, Mula yang memacuku dalam belajar dengan mentor yang hebat Bapak Badarudin,S.Pd.,M.Pd., dan chotching yang kece Kak Rifa’i.
22. Keluarga KKN-KT 2015 di kecamatan Kebun Tebu, Lampung Barat, Eva, Jannah, Eko, Ferdi, Intan, Liana, Magdalena, Annisa dan Meri. Serta keluarga besar Ibu Bapak SekDes di Pekon Tribudisukur. Terimakasih atas pengalaman dan dukungan yang selalu diberikan.
23. Seluruh Kakak tingkat serta adik tingkat Angkatan 2008, 2009, 2010, 2011, 2013, 2014, 2015 Pendidikan Ekonomi semoga kita semua sukses, tak lupa juga Om Herdi, Kak Dani dan Pak de Joko yang selalu membantu kami Mahasiswa Pendidikan Ekonomi dalam menempuh studi;
24. “Ikhwah Fillah” Murrobiah, Kakak, dan Adik yang selalu menasehatiku dalam jalan kebaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun. Penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Bandar Lampung, Agustus 2016
Penulis

Rena Marinta

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR GRAFIK

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Ruang Lingkup Penelitian	7

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka	
1. Belajar dan Pembelajaran	9
2. Hasil Belajar	12
3. Media Pembelajaran	13
4. Media Pembelajaran Video Tutorial	20
5. Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i>	23
6. Komputer Akuntansi dengan <i>MYOB Accounting</i>	25
B. Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Pikir	28
D. Anggapan Dasar Hipotesis	32
E. Hipotesis	33

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian	35
----------------------------	----

B. Populasi dan Sampel	40
C. Variabel Penelitian	40
D. Definisi Konseptual Variabel	41
E. Devinisi Operasional Variabel	42
F. Teknik Pengumpulan Data	44
G. Uji Persyaratan Instrumen	44
H. Uji Persyaratan Analisis Data	49
I. Teknik Analisis Data	49

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	55
1. Sejarah Singkat SMK Negeri 1 Kotabumi	55
2. Visi dan Misi SMK Negeri 1 Kotabumi	55
3. Situasi dan Kondisi SMK Negeri ! Kotabumi	56
4. Kondisi Siswa, Guru dan Pegawai SMK Negeri 1 Kotabumi	57
5. Proses Belajar Mengajar di SMK Negeri 1 Kotabumi	58
6. Kegiatan Ekstrakurikuler Siswa	58
B. Deskripsi Data	59
C. Pengujian Persyaratan Analisis Data	70
D. Pengujian Hipotesis	71
E. Pembahasan	78

BAB V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	81
B. Saran	83

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Nilai Siswa Kelas XI AK 1 dan Kelas XI AK 2 Mata Pelajaran Komputer Akuntansi SMK Negeri 1 Kotabumi.....	3
2. Penelitian yang Relevan	27
3. Desain Penelitian	37
4. Jumlah Siswa Kelas XI AK 1 dan XI AK 2	40
5. Definisi Operasional Variabel	43
6. Interpretasi Nilai r	46
7. Klasifikasi Interpretasi N-Gain.....	52
8. Data Guru dan Pegawai SMK Negeri 1 Kotabumi TP.2015/2016	58
9. Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Kelas Eksperimen.....	60
10. Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Kelas Kontrol.....	62
11. Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Kelas Eksperimen.....	64
12. Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Kelas Kontrol.....	66
13. Peningkatan Hasil Belajar Komputer Akuntansi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	68
14. Interpretasi Hasil Uji Homogenitas	70
15. Hasil Uji T-Test	71
16. Hasil data N-Gain.....	75

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Kerucut Pengalaman E. Dale dalam (Sadiman, 2012: 8).....	15
2. Bagan Kerangka Pikir.....	32

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
1. Grafik Tingkat Ketuntasan Pretest Kelas Eksperimen.....	61
2. Grafik Tingkat Ketuntasan Pretest Kelas Kontrol.....	63
3. Tingkat Ketuntasan Posttest Kelas Eksperimen.....	65
4. Tingkat Ketuntasan Posttest Kelas Kontrol.....	67
5. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Komputer Akuntansi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	68
6. Grafik Diagram Batang N-Gain Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

1. Silabus
2. Rencana Program Pembelajaran
3. Kisi – kisi Soal
4. Item Soal Pretes
5. Kunci Jawaban Soal Pretes
6. Item Soal Posttest
7. Kunci Jawaban Soal Postes
8. Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan
9. Daftar Nama Siswa Kelas XI Akuntansi 1
10. Daftar Nama Siswa Kelas XI Akuntansi 2
11. Daftar Hasil Pretes dan Postes Kelas Eksperimen
12. Daftar Hasil Pretes dan Postes Kelas Kontrol
13. Data Validitas Hasil Uji Coba Soal
14. Reliabilitas Item Soal
15. Tingkat Kesukaran Soal
16. Daya Beda Soal
17. Uji Homogenitas
18. Uji T
19. Perhitungan N-Gain

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sarana pewarisan keterampilan hidup sehingga keterampilan yang telah ada pada generasi sebelumnya dapat dilestarikan dan dikembangkan oleh generasi sesudahnya sesuai dengan dinamika tantangan hidup yang dihadapi oleh anak (Purwanto, 2008: 19). Sedangkan menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat akan perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan (Trianto, 2009: 1). Kemajuan dan peran teknologi sudah semakin pesat, sehingga penggunaan alat-alat, perlengkapan pendidikan, media pembelajaran dan pengajaran di sekolah-sekolah mulai disesuaikan dengan

kemajuan teknologi. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pendidikan diantaranya adalah sebagai media pembelajaran, misalnya media audio visual berbentuk video tutorial. Video tutorial berasal dari kata video dan tutorial. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia video berarti: (1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; (2) rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi. Sedangkan kata tutorial berarti: (1) Pembimbingan kelas oleh seorang pengajar (tutor) untuk seorang mahasiswa atau sekelompok kecil mahasiswa; (2) pengajaran tambahan melalui tutor. Jadi video tutorial dapat diartikan sebagai video yang sengaja dibuat dalam rangka membimbing pembelajaran kepada para siswa atau sekelompok siswa. Video tutorial memanfaatkan beberapa indera manusia, siswa tidak hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru saja tetapi juga melihat langkah-langkah yang ditampilkan oleh gurunya dalam media tersebut.

Proses pembelajaran yang lain bisa juga dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint*. Riyana (2008: 102), mendefinisikan program *Microsoft Office Powerpoint* sebagai sebuah *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data. Menurut Dale dalam Arsyad (2015: 13), memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indra pandangan berkisar 75%, melalui indra dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Siswa akan belajar lebih banyak jika materi pelajaran disajikan dengan media yang menggunakan indera ganda.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan dan wawancara dengan guru mata pelajaran komputer akuntansi kelas XI di SMK Negeri 1 Kotabumi, diketahui bahwa selama proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, diskusi dan pemberian tugas. Kegiatan pembelajaran menggunakan media yang sudah tersedia seperti papan tulis. Selain itu, tidak ada media yang mendukung materi pembelajaran di dalam kelas seperti, gambar bagan, poster dan media lainnya yang berkaitan dengan materi pembelajaran sehingga hasil belajar siswa pun cenderung rendah. Komputer akuntansi adalah salah satu mata pelajaran di jurusan akuntansi kelas XI semester 1 dan 2 dan kelas XII semester 1 siswa SMKN 1 Kotabumi. *Software* yang digunakan dalam pengolahan data akuntansi dalam komputer adalah MYOB (*Mind Your Own Business*) *Accounting* versi 18 plus dengan kompetensi inti perusahaan jasa pada semester 1 dan perusahaan dagang pada semester 2 kelas XI sedangkan di semester 1 kelas XII adalah perusahaan manufaktur.

Berdasarkan hasil uji soal, nilai siswa pada uji blok materi Pengolahan Perusahaan jasa semester ganjil di SMK Negeri 1 Kotabumi Tahun Pelajaran 2015/2016 dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa belum tuntas. Hal ini dapat dilihat berdasarkan tabel di bawah ini:

Tabel 1. Nilai Siswa Kelas XI AK 1 dan Kelas XI AK 2 Mata Pelajaran Komputer Akuntansi SMK Negeri 1 Kotabumi

No	Kelas	Interval Nilai		Jumlah Siswa
		<70	70	
1.	XI AK 1	15	25	40
2.	XI AK 2	18	19	37
Jumlah	Siswa	33	44	77
	Presentase	42,9%	57,1%	100%

Sumber: Dokumentasi guru mata pelajaran komputer akuntansi.

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa dari 77 siswa sejumlah 33 siswa atau 42,9% belum memenuhi standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang berlaku di mata pelajaran komputer akuntansi yang telah ditetapkan di SMK Negeri 1 Kotabumi yaitu 70. Sebagaimana pendapat Djamarah (2006: 128), apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 65% dikuasai oleh siswa maka presentase keberhasilan siswa pada mata pelajaran tersebut tergolong rendah. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer akuntansi yang rendah tersebut, diduga karena belum maksimalnya penggunaan media dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Mengingat pentingnya upaya meningkatkan hasil belajar, maka harus dilakukan peningkatan kualitas pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan pemanfaatan media pembelajaran audio visual berupa video tutorial dan media pembelajaran visual berupa *powerpoint*. Hal tersebut didukung juga oleh hasil penelitian (Kusuma: 2016) yang menyatakan bahwa pengembangan dan penerapan media pembelajaran berbasis video tutorial dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemasaran online dengan pemerolehan hasil rata-rata postes sebesar 80 dan sebelum penerapan media pembelajaran berbasis video tutorial yaitu sebesar 73, serta memperoleh presentase ketuntasan sebesar 76 % dari 33 siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: **“Studi Perbandingan Hasil Belajar Komputer Akuntansi Menggunakan Media Pembelajaran Video Tutorial Dan**

***Powerpoint* Pada Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Kotabumi
Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016“**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Kotabumi tahun pelajaran 2015/2016 semester genap.
2. Masih banyaknya siswa yang pasif selama proses pembelajaran berlangsung di kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Kotabumi tahun pelajaran 2015/2016 semester genap.
3. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Peran guru masih dominan.
4. Belum digunakannya media pembelajaran yang bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini hanya membatasi pada studi perbandingan hasil belajar komputer akuntansi yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran video tutorial dan *power point*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah tersebut, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar komputer akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan media video tutorial dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *powerpoint*?
2. Apakah media pembelajaran video tutorial lebih efektif dibandingkan dengan media pembelajaran *powerpoint*?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar komputer akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran video tutorial dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *powerpoint*.
2. Mengetahui media yang paling efektif digunakan untuk mata pelajaran komputer akuntansi, media pembelajaran video tutorial atau media pembelajaran *powerpoint*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini meliputi hal-hal berikut.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat member manfaat secara teoritis , yakni dapat menambah referensi penelitian dalam penggunaan media pembelajaran khususnya media pembelajaran video tutorial dan media pembelajaran *powerpoint* sehingga penelitian ini dapat memberikan

sumbangan bagi para peneliti selanjutnya dalam pengembangan teori penggunaan media video tutorial dan *powerpoint* dalam peningkatan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran komputer akuntansi.

2. Secara Praktis

- a. Bagi sekolah, dapat memberikan sumbangan pemikiran untuk meningkatkan mutu pembelajaran komputer akuntansi di sekolah dengan penggunaan media video tutorial dan *powerpoint* dalam pembelajaran di sekolah.
- b. Bagi Guru, yaitu dapat meningkatkan dan memperbaiki sistem pembelajaran komputer akuntansi di kelas serta menjadikan media pembelajaran video tutorial dan media pembelajaran *powerpoint* sebagai alternatif media pembelajaran untuk diterapkan dalam pembelajaran komputer akuntansi.
- c. Bagi Siswa, yaitu dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar komputer akuntansi siswa.
- d. Bagi Peneliti, yaitu memberikan pengalaman sebagai calon guru dalam menggunakan media pembelajaran yaitu media video tutorial dan media *powerpoint*.

G. Ruang Lingkup

Ruang Lingkup penelitian ini adalah.

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Akuntansi semester genap.

2. Objek Penelitian

Objek Penelitian ini adalah hasil belajar komputer akuntansi, media pembelajaran video tutorial dan media pembelajaran *powerpoint*.

3. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Kotabumi.

4. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016.

5. Ilmu

Bidang ilmu yang diterapkan dalam penelitian ini adalah teori akuntansi perusahaan dagang, penerapan program software MYOB *accounting* dan perpajakan Indonesia.

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

Bab ini akan membahas mengenai tinjauan pustaka, hasil penelitian yang relevan, kerangka pikir, dan pengajuan hipotesis. Sebelum melakukan analisis terhadap teori-teori dan hasil penelitian yang relevan dengan semua variabel yang diteliti, penelitian dapat melakukan kesimpulan sementara. Perpaduan antara variabel yang satu dengan variabel yang lain akan menghasilkan kerangka pikir yang selanjutnya dapat dilakukan untuk merumuskan hipotesis.

A. Tinjauan Pustaka

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Definisi Belajar

Sadiman (2012: 2), belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Slameto (2010: 2), belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi lingkungannya.

Menurut Arifin (2010: 10), belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku karena interaksi individu dengan lingkungan dan pengalaman,

perubahan ini bersifat permanen bukan karena pengaruh obat-obatan atau zat kimia. Sedangkan menurut Surya dalam Rusman (2012: 7), belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha seseorang untuk memperoleh pengalaman baru dari dirinya sendiri ataupun dari interaksinya dengan lingkungan guna memperoleh perubahan perilaku secara keseluruhan.

b. Tujuan Belajar

Robert M. Gagne dalam Moedjiono (2004: 5), mengelompokkan kondisi-kondisi belajar (sistem lingkungan belajar) sesuai dengan tujuan-tujuan belajar yang ingin dicapai. Gagne mengemukakan delapan macam, yang kemudian disederhanakan menjadi lima macam kemampuan manusia yang merupakan hasil belajar sehingga pada gilirannya, membutuhkan sekian macam kondisi belajar (atau lingkungan belajar) untuk pencapaiannya.

Kelima macam kemampuan hasil belajar tersebut adalah.

- 1) Keterampilan intelektual (yang merupakan hasil belajar terpenting dari sistem lingkungan skolastik).
- 2) Strategi kognitif, mengatur “cara belajar” dan berpikir seseorang di dalam arti seluas-luasnya, termasuk kemampuan memecahkan masalah.
- 3) Informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta. Kemampuan ini umumnya dikenal dan tidak jarang.
- 4) Keterampilan motorik yang diperoleh di sekolah, antara lain keterampilan menulis, mengetik, menggunakan jangka, dan sebagainya.
- 5) Sikap dan nilai berhubungan dengan arah serta intensitas emosional yang dimiliki seseorang sebagaimana dapat disimpulkan dari kecenderungannya bertingkah laku terhadap orang, barang atau kejadian.

c. Pengertian Pembelajaran

Malik dalam Juarsih, Cicih dan Dirman (2014: 6), pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan pengertian tersebut pembelajaran terdiri dari manusia yang menjadi pelaku dalam proses pembelajaran, seperti siswa, guru dan pegawai sekolah, sedangkan material meliputi buku, papan tulis, fotografi, *slide* dan film, audio dan video, fasilitas terdiri dari ruangan kelas, komputer, laboratorium dan perpustakaan, dan prosedur meliputi jadwal belajar, penyampaian materi, praktik dan ujian.

Menurut Suherman dalam Haris (2013:11), pembelajaran adalah proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik dalam rangka perubahan sikap. Menurut Hamalik dalam Haris dan Jihad (2013:11), pembelajaran adalah upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik. Berdasarkan pendapat di atas bahwa dalam proses pembelajaran baik guru maupun siswa bersama-sama melakukan kegiatan sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Menurut Miarso dalam Yamin (2013: 71), pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain. Berdasarkan pendapat tersebut pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan oleh seseorang agar orang lain mengalami perubahan dengan memanfaatkan potensi yang ada di dalam dirinya.

2. Hasil Belajar

Proses pengajaran mempunyai tujuan yang hendak dicapai. Tujuan dari pengajaran adalah kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya. Peserta didik yang mengalami proses belajar akan mendapatkan hasil dari proses belajar tersebut berupa perubahan dari segi aspek kognitif, afektif maupun psikomotoriknya seperti yang diungkapkan oleh Winkel dalam Purwanto (2008: 45), hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan tersebut mengacu pada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom dalam Sukardi (2008: 75), yang diklasifikasikan kedalam tiga ranah yaitu.

- 1) Ranah kognitif. Ranah kognitif terdiri dari enam jenis perilaku, yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif. Ranah afektif terdiri dari lima perilaku, yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup.
- 3) Ranah psikomotor. Ranah psikomotor terdiri dari tujuh perilaku, yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian gerakan, dan kreatifitas.

Ranah Kognitif menurut taksonomi Bloom dalam Arikunto (2012:131), yaitu : pengetahuan(C1), pemahaman(C2), aplikasi(C3), analisis(C4), sintesis(C5), dan evaluasi(C6).

- 1) Pada tingkat pengetahuan: peserta didik menjawab pertanyaan berdasarkan hafalan saja (soal pengetahuan : soal yang menuntut jawaban yang berdasarkan hafalan).
- 2) Pada tingkat pemahaman: peserta didik dituntut untuk menyatakan masalah dengan kata-katanya sendiri, memberi contoh suatu prinsip atau konsep (soal pemahaman : soal yang menuntut pembuatan pernyataan masalah dengan kata-kata penjawab sendiri, pemberian contoh prinsip atau contoh konsep).
- 3) Pada tingkat aplikasi: peserta didik dituntut untuk menerapkan prinsip dan konsep dalam suatu-situasi yang baru (soal aplikasi: soal yang menuntut penerapan prinsip dan konsep dalam situasi yang belum pernah diberikan).

- 4) Pada tingkat analisis: peserta didik diminta untuk menguraikan informasi ke dalam beberapa bagian, menemukan asumsi, membedakan fakta dan pendapat, dan menemukan hubungan sebab dan akibat (soal analisis: soal yang menuntut uraian informatif, penemuan asumsi pembedaan antara fakta dan pendapat, dan penemuan sebab akibat).
- 5) Pada tingkat sintesis: peserta didik dituntut menghasilkan suatu cerita, komposisi, hipotesis, atau teorinya sendiri, dan mensintesis pengetahuan (soal sintesis : soal yang menuntut pembuatan cerita, karangan, hipotesis dengan memadukan berbagai pengetahuan atau ilmu);
- 6) Pada tingkat evaluasi: peserta didik mengevaluasi informasi, seperti bukti sejarah, editorial, teori-teori, dan termasuk di dalamnya melakukan *judgement* terhadap hasil analisis untuk membuat kebijakan (soal tingkat evaluasi : soal yang menuntut pembuatan keputusan dan kebijakan , dan penentuan “nilai” informasi).

Hasil belajar menyatakan derajat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002: 3-4), berpendapat bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Soedijarto dalam Purwanto (2008: 46), mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada peserta didik yang mengalami proses belajar.

3. Media Pembelajaran

a. Definisi Media

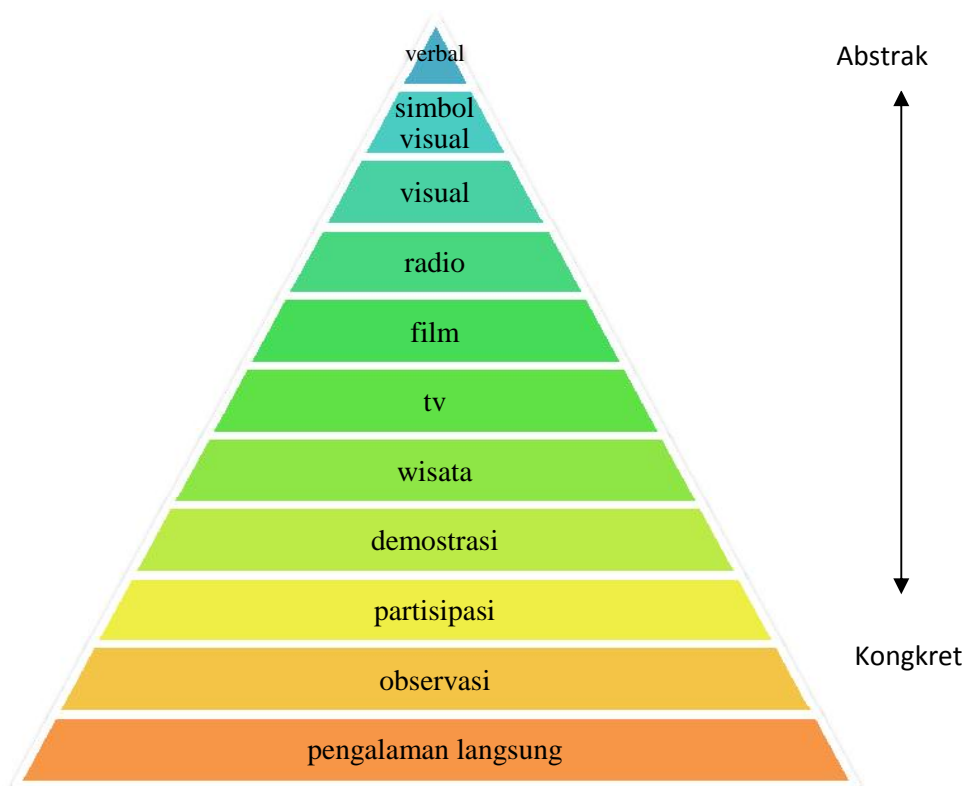
Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah

perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

(*Association of Education and Communication Technology (AECT)* di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/ informasi. Gagne dalam Sadiman (2012:6), menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970), berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun *audiovisual* serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikianrupa sehingga proses belajar terjadi.

Ber macam peralatan dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata. Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu ini, Edgar Dale mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling kongkret ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*cone of experience*)

dari Edgar Dale dan pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu yang paling sesuai untuk pengalaman belajar tertentu .



Gambar 1. Kerucut Pengalaman E.Dale dalam (Sadiman, 2012: 8)

Kerucut pengalaman tersebut memberikan gambaran bahwa pengalaman yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Edgar Dale dalam Hamdani (2010: 186), memberikan penekanan terhadap pentingnya media dalam pendidikan, antara lain.

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Menurut Hamalik dalam Arsyad (2015: 2), mengatakan bahwa guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi.

- 1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
- 2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
- 3) Seluk beluk proses belajar.
- 4) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan.
- 5) Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran.
- 6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan.
- 7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan.
- 8) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran.
- 9) Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Berdasarkan pendapat di atas dijelaskan bahwa media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran di sekolah.

b. Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam pembelajaran banyak sekali jenisnya. Seels dalam Arsyad (2015: 35), mengelompokkan jenis media dilihat dari segi perkembangan teknologi dalam dua kelompok luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir. Selain itu Leshin dalam Arsyad (2015: 38), mengklasifikasikan media kedalam lima kelompok, yaitu: media berbasis manusia, media berbasis cetak, media berbasis visual, media berbasis audio-visual dan media berbasis komputer. Djamarah (2006: 124), mengklasifikasikan media berdasarkan jenisnya yaitu.

- 1) Media audiktif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam.

- 2) Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film bingkai), *slides* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan.
- 3) Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

Menurut Gerlach dalam Daryanto (2013: 18), media dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas delapan kelompok, yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram dan simulasi. Menurut Ibrahim dalam Daryanto (2013: 18), media dikelompokkan berdasarkan ukuran serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi tiga dimensi, media audio, media proyeksi, televisi, video dan komputer. Jenis dan klasifikasi media pembelajaran sangatlah banyak. Hal tersebut dapat mempermudah guru dalam pemilihan media sesuai dengan tujuan atau isi materi yang akan disampaikan dengan melihat keadaan siswa dan lingkungannya.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media didalam proses pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Hamalik dalam Rusman (2012: 172), fungsi media pembelajaran yaitu.

- 1) Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
- 2) Penggunaan media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.

- 5) Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Selain itu, menurut Kemp dalam Arsyad (2015: 20), fungsi utama media pembelajaran adalah memotivasi minat dan tindakan, direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan, menyajikan informasi, digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa dan memberikan instruksi. Media pembelajaran bermanfaat dalam meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar, penggunaan media pembelajaran dapat membantu proses komunikasi antara guru dan siswa sehingga terjadi komunikasi yang dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan rasa ingin tahu pada diri siswa sehingga pesan atau materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa dan dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

d. Pemilihan Media

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Pada kenyataannya di lapangan bahwa seorang guru memilih salah satu media dalam kegiatannya di kelas atas dasar pertimbangan, antara lain guru merasa sudah akrab dengan media tersebut seperti papan tulis atau proyektor transparansi, guru merasa dengan media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik daripada dirinya sendiri, media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian siswa. Atas dasar pertimbangan tersebut guru dapat memenuhi kebutuhannya dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Penggunaan media pembelajaran bertujuan

agar pesan yang disampaikan dapat diterima oleh siswa. Dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapatkan pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media, sebagai berikut: motivasi, perbedaan individu, tujuan pembelajaran, organisasi isi, persiapan sebelum mengajar, emosi, partisipasi, umpan balik, penguatan (*reinforcement*), latihan dan pengulangan serta penerapan.

Selain itu menurut Arsyad (2015: 69), pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut:

- 1) Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor dana, fasilitas dan peralatan yang telah tersedia, waktu yang tersedia dan sumber-sumber yang tersedia;
- 2) Persyaratan isi, tugas dan jenis pembelajaran. Setiap pembelajaran itu menuntut perilaku yang berbeda-beda, dengan demikian akan memerlukan teknik dan media penyajian yang berbeda pula;
- 3) Mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan siswa serta karakteristik siswa lainnya;
- 4) Pertimbangan lainnya yaitu tingkat kesenangan dan keefektifan biaya;
- 5) Mempertimbangkan kemampuan akomodasi penyajian stimulus yang tepat, akomodasi respon siswa yang tepat, akomodasi umpan balik dan pemilihan media utama dan pemulih media sekunder;
- 6) Memperhatikan media sekunder karena pembelajaran yang berhasil menggunakan media yang beragam.

Ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam pemilihan media

(Arsyad, 2015: 74), yaitu.

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruktusional yang telah ditetapkan secara umum. Mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.
- 3) Praktis, luwes dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan.
- 4) Guru terampil menggunakannya.
- 5) Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan oleh kelompok kecil atau

- perorangan;
- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun potograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Kriteria utama dalam pemilihan media terdapat pada guru dan siswa.

Bagaimanapun fungsi utama media sebagai alat pengantar pesan antara guru dan siswa. Maka, pemilihan media harus disesuaikan dengan kemampuan guru dalam menggunakan media tersebut dan melihat kondisi siswa sebagai penerima pesan.

4. Media Pembelajaran Video Tutorial

a. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial

Video tutorial berasal dari kata video dan tutorial. Menurut Munir (2012: 289) video adalah teknologi penangkap, perekam, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik.

Menurut Kellermen dalam Munir (2012: 290) video adalah sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar yang bergerak.

Berdasarkan pendapat tersebut bahwa media pembelajaran video merupakan media yang digital yang menunjukkan peristiwa-peristiwa ilusi gambar gerak sehingga dapat memudahkan dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 1230), tutorial adalah (1) Pembimbingan kelas oleh seorang pengajar (tutor) untuk seorang mahasiswa atau sekelompok kecil mahasiswa, (2)

Pengajaran tambahan melalui tutor. Jadi dapat diartikan bahwa video tutorial adalah media digital yang menunjukkan susunan atau langkah-langkah yang sengaja dibuat dalam rangka membimbing pembelajaran kepada para siswa atau sekelompok siswa

b. Kelebihan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial

Menurut Rusman (2012: 220) video memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

- 1) Memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa;
- 2) Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses;
- 3) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu;
- 4) Lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan;
- 5) Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Menurut Pramono dalam Rusman (2012: 220), media video memiliki banyak kelebihan antara lain.

- 1) Memaparkan keadaan nyata dari suatu proses, fenomena atau kejadian.
- 2) Sebagai bagian terintegrasi dengan media lain, seperti teks atau gambar, video dapat memperkaya pemaparan.
- 3) Penggunaan dapat melakukan *replay* atau mengulang pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus.
- 4) Sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku.
- 5) Kombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan dibandingkan dengan media teks.

Kelebihan video lain dikemukakan oleh Heinich, Molenda, Russel dalam Rusman (2012: 220), sebagai berikut.

- 1) Bergerak, sifat-sifat yang nyata pada video dalam proses pembelajaran, adalah kemampuannya untuk memperlihatkan gerakan-gerakan.
- 2) Proses, video dapat menyajikan suatu proses dengan lebih tepat guna (efektif) dibanding dengan media lain.
- 3) Pengamatan yang baik, video memungkinkan adanya pengamatan yang baik terhadap suatu keadaan/peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung, dapat dilihat/diamati secara baik dan meyakinkan.
- 4) Kemampuan belajar, menurut hasil penelitian terbukti bahwa video

sangat berguna untuk mengajarkan keterampilan, karena kemungkinan adanya pengulangan sehingga suatu keterampilan bisa dipelajari secara berulang-ulang.

- 5) Dramatisasi, kemampuan video untuk mendramatisasi peristiwa-peristiwa dan situasi yang membuatnya cocok bagi pembelajaran dalam bidang ilmu-ilmu sosial dan masalah-masalah kemanusiaan.
- 6) Domain efektif, karena memiliki dampak emosional yang tinggi/besar, video sangat cocok untuk mengajarkan masalah-masalah yang menyangkut domain efektif.
- 7) Memecahkan masalah (*problem solving*), suatu episode video dapat di gunakan secara tepat guna dalam situasi pembelajaran yang menekankan pada proses pemecahan masalah.
- 8) Pemahaman budaya, kita dapat mengembangkan suatu saluran penghargaan untuk budaya lain dengan melihat lukisan video dan film tentang kehidupan sehari-hari masyarakat lain.
- 9) Pemahaman yang sama, dengan mengamati program video atau film bersama, suatu kelompok yang berlainan dapat membangun suatu basis bersama untuk mendiskusikan suatu masalah dengan kecenderungan yang sama.

c. Kelemahan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial

Rusman dkk (2012: 221), menyatakan kelemahan dari media video, antara lain: (1) Jangkauannya terbatas. (2) Sifat komunikasinya satu arah. (3) Gambarnya relatif kecil. (4) Kadangkala terjadi distorsi gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan magnetik.

Menurut Daryanto (2013: 90), menyatakan kelemahan dari media video, yaitu.

- 1) Media tayangnya tidak dapat menampilkan obyek sampai yang terkecil dengan sempurna.
- 2) Tidak dapat menampilkan ukuran obyek yang sebenarnya.
- 3) Gambar yang diproyeksikan oleh video umumnya berbentuk dua dimensi.
- 4) Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya, material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya.
- 5) Biaya untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

- 6) Jika kita tampilkan adegan dua orang yang sedang bercakap-cakap diantara kerumunan banyak orang, akan sulit bagi penonton untuk menebak dimana kejadian tersebut berlangsung.

5. Media Pembelajaran *Powerpoint*.

Microsoft powerpoint atau *Microsoft Office Powerpoint* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft*.

Microsoft Powerpoint adalah sebuah *software* yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional dan juga mudah. Hal ini sebagaimana dikemukakan Riyana (2008: 102), program *Microsoft Office Powerpoint* adalah sebuah *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data.

Bob Gaskin dan Denniss Austin adalah orang pertama yang mengembangkan aplikasi *powerpoint*. Dalam *powerpoint* sebagaimana perangkat lunak pengelola presentasi lainnya, objek teks, grafik, video, suara, dan objek-objek lainnya dimasukkan dalam beberapa halaman yang disebut dengan *slide*.

Riyana (2008:102), mengatakan *Microsoft Office Powerpoint* memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai unsur media seperti pengolahan teks, warna, gambar, grafik, serta animasi.

Program aplikasi *powerpoint* dimanfaatkan untuk menjelaskan sesuatu hal kepada umum yang menarik dari segi tampilan dan dengan memanfaatkan proyektor dapat menjangkau banyak orang. Selain itu menurut Arsyad

(2015: 65), manfaat program *powerpoint* diantaranya adalah (1) materi pembelajaran akan menjadi lebih menarik. (2) penyampaian pembelajaran akan menjadi efektif dan efisien. (3) materi pembelajaran disampaikan secara utuh, ringkas dan cepat melalui pointer-pointer materi.

Media *powerpoint* termasuk kedalam pengembangan media presentasi.

Pengembangan media presentasi harus dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran yaitu sebagai berikut.

- 1) Harus dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan instruksional.
- 2) Media presentasi berfungsi sebagai alat bantu mengajar, bukan merupakan media pembelajaran yang akan dipelajari secara mandiri oleh sasaran . Pesan-pesan yang disajikan dalam media presentasi dibuat secara garis besar dan tidak detail, penjelasan isi pesan tersebut selanjutnya akan disajikan oleh penyajian.
- 3) Mempertimbangkan dan menggunakan secara maksimal segala potensi dan karakteristik yang dimiliki oleh jenis media presentasi ini.
- 4) Prinsip kebenaran materi dan kemenarikan sajian (Daryanto, 2013: 69).

Riyana (2008:103) mengatakan prosedur pengembangan media menggunakan *Microsoft Office Powerpoint* dilakukan melalui empat tahap yaitu identifikasi program, mengumpulkan bahan pendukung, proses pembuatan di *Microsoft Office Powerpoint* dan penggunaan program tersebut yang sebelumnya telah dilakukan *review* program. Identifikasi program dimaksudkan untuk melihat kesesuaian antara program yang dibuat dengan materi, sasaran dan sumber pendukung seperti animasi, gambar, video dan sebagainya. Mengumpulkan bahan pendukung dapat dilakukan dengan cara memproduksi sendiri bahan-bahan yang diperlukan dan dapat dilakukan dengan cara *browsing*. Setelah

bahan terkumpul, selanjutnya proses pengerjaan di *Microsoft Office*

Powerpoint sampai selesai.

Adapun kelebihan dalam penggunaan *powerpoint* dalam proses pembelajaran adalah.

- 1) Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- 2) Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.
- 3) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- 4) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
- 5) Dapat disimpan dalam bentuk optik atau magnetik. (*Compact disk/disket/flashdisk*), sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.
- 6) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto. (Indri, 2012.html) diakses pada tanggal 17 November 2013.

Keterangan penggunaan *powerpoint* sebagai berikut.

- 1) Membutuhkan keahlian yang lebih untuk membuat *powerpoint* yang benar dan menarik.
- 2) Dibutuhkan kesabaran dan tahap demi tahap untuk menyusun dan membuat *powerpoint* sehingga membutuhkan waktu yang tidak sedikit.
- 3) Anak didik terkadang lebih memperhatikan animasi dalam *powerpoint* dibandingkan materinya jadi jangan gunakan animasi yang tidak perlu. (Indri, 2012.Html) diakses pada tanggal 17 November 2013.

6. Komputer Akuntansi dengan MYOB Accounting

MYOB (*Mind Your Own Business*) yang berarti bagaimana cara mengurus bisnis sendiri, dalam hal ini untuk mengelola transaksi keuangan anda.

MYOB terlahir pertamakali di Australia pada tahun 1991. MYOB berhasil mengembangkan dan memproduksi program komputer akuntansi, yaitu MYOB *accounting*. MYOB *accounting* adalah sebuah paket *software* akuntansi yang disediakan untuk mempermudah seseorang dalam proses pelaporan keuangan di perusahaan (Wahana Komputer, 2015: 2).

Di Indonesia terdapat tiga versi MYOB (Wahana Komputer, 2015: 2), yaitu.

- 1) MYOB *Basic* merupakan aplikasi MYOB yang paling sederhana dan paling murah. MYOB *Basic* tidak dapat digunakan untuk perusahaan dengan transaksi rumit dan laporan keuangan yang lengkap. Beberapa modul tidak tersedia dalam MYOB *Basic* seperti modul *inventory*, modul pembelian, kartu *stock*, laporan utang dan tidak dapat melakukan *send to excel* secara otomatis.
- 2) MYOB *Accounting*, adalah sebuah paket program olah data akuntansi yang dibuat secara terpadu dan hanya dapat digunakan satu *user* saja dan satu transaksi mata uang di perusahaan.
- 3) MYOB *Primer*, merupakan aplikasi varian MYOB dengan fitur terlengkap. MYOB *Primer* biasanya digunakan untuk *multi-user* atau pengguna lebih dari satu, *multi-currency* atau mata uang lebih dari satu dan fasilitas untuk melacak mutasi antar gudang.

Software akuntansi MYOB *Accounting* memiliki keunggulan dibanding *software* sejenis. Keunggulan MYOB menurut Wahana Komputer(2015: 3), sebagai berikut.

- 1) Mudah digunakan dan mudah dimengerti oleh orang awam yang tidak memiliki pengetahuan mendalam tentang akuntansi maupun komputer.
- 2) Kemampuan dan fasilitas menampilkan data secara mudah dan cepat ke layar komputer atau dicetak ke printer.
- 3) Pembuatan laporan keuangan sesuai dengan standar akuntansi keuangan secara otomatis, lengkap dan akurat.
- 4) Adanya penyajian laporan keuangan komparasi, baik neraca, laporan laba rugi, maupun penjualan dengan data historis bulan lalu atau tahun sebelumnya.
- 5) MYOB dapat dijalankan secara *online* maupun *offline*.

Kekurangan MYOB *Accounting* menurut Wahana Komputer(2015: 4), sebagai berikut.

1. Tidak ada fitur perpajakan kecuali *good and service tax (GST)*.
2. Diperlukan modul pengelolaan asset yang dimiliki tersendiri ,hal ini disebabkan oleh ketidadaannya modul *fixed asset*.
3. Laporan konsolidasi perusahaan *multi-company* tidak dapat dibuat dan digunakan oleh MYOB.
4. Pengelolaan atas barang konsinyasi relatif sulit dikelola dalam MYOB karena kelemahan *multi-warehouse*.

Prosedur pengolahan data akuntansi menggunakan MYOB diawali dengan pencatatan data awal perusahaan, hingga berakhir dengan laporan keuangan yang telah disusun. Kegunaan MYOB *Accounting* pada kegiatan administrasi perusahaan menurut Wahana Komputer, 2015: 4), antara lain. (1) Mengerti lebih dalam mengenai laporan keuangan perusahaan. (2) Penghematan waktu dalam mengelola dan menjalankan data pembukuan. (3) Barang dagangan dapat dikelola dengan mudah .

MYOB accounting versi 18 merupakan *software* penyempurna dari versi sebelumnya dengan penambahan beberapa fungsi, seperti penggabungan akun, penerimaan barang tanpa *invoice*, *synchronise* kartu, *remittance advice*, dan sebagainya. Terdapat enam fitur utama yang digunakan pada *command center*, yaitu *Accounts*, *Banking* , *Sales*, *Purchase*, *Inventory* dan *Card File* . (Wahana Komputer,2015: 5).

Jadi, pada penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran komputer akuntansi kelas XI SMK Negeri 1 Kotabumi menggunakan MYOB *Accounting* versi 18 Plus dengan pengolahan data perusahaan dagang.

B. Penelitian yang Relevan

Tabel 2. Penelitian yang Relevan

	Penulis	Judul	Hasil Penelitian
1	Maya Hardiyanti Prasafitri (2012)	Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu (Ekonomi) Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Media <i>Audio Visual</i> dengan	Ada perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan media <i>audio visual</i> dengan

	Siswa yang Menggunakan Media <i>Powerpoint</i>	siswa yang pembelajarannya menggunakan media <i>powerpoint</i> dengan rata-rata penggunaan media pembelajaran <i>audio visual</i> (82,250) lebih tinggi dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran <i>powerpoint</i> (77,000). (Studi Pada Siswa Kelas VIII SMPN 13 Bandar Lampung TP 2011/2012)	
2	Imron Rosadi	Pengaruh Media Audio Visual terhadap aktivitas Belajar dan Penguasaan Konsep (Studi Pada Siswa Kelas V SDN 1 Kampung Baru Bandar Lampung Tahun pelajaran 2013/2014)	Hasil rata-rata gain hasil belajar dari pretes dan postes sebesar $39,41 \pm 11,49$. Rata-rata aktivitas belajar siswa yaitu $73,97 \pm 0,62$.

Sumber : Dokumentasi digilib.unila.ac.id.

C. Kerangka Pikir

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan menentukan hasil belajar yang ingin dicapai. Ketepatan pemilihan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Dengan demikian kemampuan guru dalam memilih media juga harus dilakukan dengan baik dan benar. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan membuat pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan. Terdapat banyak sekali macam media pembelajaran, tetapi yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran video tutorial dan *powerpoint*.

Variabel bebas (*independent*) dalam penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran video tutorial dan *powerpoint*. Variabel terikat (*dependent*) dalam penelitian ini adalah hasil belajar komputer akuntansi melalui kedua media pembelajaran tersebut.

1. Terdapat perbedaan hasil belajar komputer akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran video tutorial dengan siswa yang menggunakan media *powerpoint*.

Kegiatan belajar mengajar di sekolah dilakukan oleh guru dan siswa serta terjadi komunikasi diantara kedua belah pihak sebagai upaya penyampaian pesan atau materi pembelajaran. Untuk mempermudah guru dalam penyampaian pelajaran, maka guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai perantara menyampaikan pesan. Media pembelajaran digunakan tidak hanya bermanfaat bagi penyampai informasi tetapi juga dapat sebagai alat mencipta suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, kreatif dan simple sehingga tertarik untuk belajar, hal ini akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran video tutorial dan *powerpoint* merupakan salah satu upaya peningkatan hasil belajar siswa karena kedua media pembelajaran tersebut memanfaatkan komputer dalam penggunaannya.

Video tutorial dibuat dengan menggunakan program Bandicam, yaitu program yang dapat merekam aktivitas komputer dan input suara dari penggunaannya. Sedangkan media *powerpoint* merupakan pengembangan media berbasis visual dengan memanfaatkan program *microsoft powerpoint* dalam penyampaian materi. Keduanya telah memanfaatkan perkembangan teknologi komputer dalam pendidikan . Seperti yang disampaikan oleh

Ariesto (2012: 19) penggunaan komputer dapat meningkatkan hasil belajar siswa, pembelajaran dengan komputer dan guru lebih efektif.

Menurut Dale dalam Arsyad (2015: 13), memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indra pandangan berkisar 75%, melalui indra dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Media pembelajaran video tutorial termasuk kedalam media audio visual gerak yang artinya *audible* dapat didengar dan media *visible* artinya dapat dilihat. Dalam video tutorial siswa mendengar suara penuntun berbahasa Indonesia dan melihat tampilan aktivitas komputer yang terekam di dalam video tersebut. Sedangkan media pembelajaran *powerpoint* termasuk kedalam jenis pengembangan media *visible* artinya dapat dilihat.

Sehingga dapat diduga bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan video tutorial dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan *powerpoint*. Hal ini didukung oleh penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa apabila menggunakan media pembelajaran. Prasafitri (2012), dalam penelitiannya menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan media audio visual dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan media *powerpoint*. Dengan demikian, dapat diduga bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media video tutorial dan *powerpoint*.

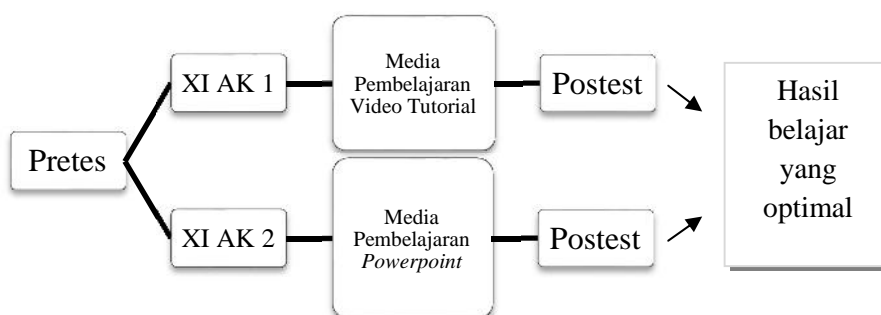
2. Media video tutorial lebih efektif dibandingkan dengan media pembelajaran *powerpoint* .

Proses belajar mengajar memerlukan alat bantu untuk bisa menyampaikan materi pembelajaran secara baik. Media yang digunakan dalam proses belajar juga memerlukan perencanaan yang baik dan pemilihan yang tepat. Dengan kurikulum SMK yang mengharuskan praktek harus lebih banyak dari pada teori yaitu 70% praktek dan 30 % teori. Terutama dalam praktek memerlukan kreatifitas guru dalam menggunakan media yang efektif dan efisien. Media pembelajaranyang dapat pilih oleh guru sebagai media yang efektif dan efisien adalah media video tutorial dan media pembelajaran *powerpoint*. Pada ranah psikomotorik, video tutorial memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja. Misalnya dalam mendemonstrasikan bagaimana cara *entry* bukti transaksi dengan menggunakan MYOB *Accounting*.

Penggunaan video pembelajaran model tutorial sangat cocok untuk mengajarkan berbagai macam pembelajaran yang bersifat praktek. Hasil penelitian *Francis M. Dwyer* menyebutkan bahwa setelah lebih dari tiga hari pada umumnya manusia dapat mengingat pesan yang disampaikan melalui tulisan sebesar 10 %, pesan audio 10 %, visual 30 % dan apabila ditambah dengan melakukan, maka akan mencapai 80 %.

Dalam penelitian ini media pembelajaran video tutorial termasuk kedalam media yang dapat mencapai kemampuan mengingat 80% karena video tutorial dapat dilihat, di dengar dan dipraktikkan dalam program MYOB *Accounting*. Dalam video tutorial siswa mendengar suara penuntun

berbahasa Indonesia dan melihat tampilan aktivitas komputer yang terekam di dalam video tersebut. Sedangkan media pembelajaran *powerpoint* termasuk kedalam jenis pengembangan media yang dapat dilihat dan dipraktekan dengan kemampuan mengingat materi pembelajaran 50%. Sehingga dapat diduga bahwa media video tutorial lebih efektif dibandingkan dengan media pembelajaran *powerpoint*. Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. Bagan Kerangka Pikir

D. Anggapan Dasar Hipotesis

Peneliti memiliki anggapan dasar dalam pelaksanaan penelitian ini, yaitu :

1. Seluruh siswa kelas XI akuntansi semester genap tahun pelajaran 2015/2016 yang menjadi subjek penelitian mempunyai kemampuan akademis yang relatif sama dalam mata pelajaran komputer akuntansi.
2. Kelas yang diajarkan menggunakan media pembelajaran video tutorial dan kelas yang diajarkan menggunakan media pembelajaran *powerpoint*, diajar oleh guru yang sama.

3. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar komputer akuntansi siswa selain menggunakan media pembelajaran video tutorial dan *powerpoint*, diabaikan.

E. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Ada perbedaan hasil belajar komputer akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan media video tutorial dengan siswa yang menggunakan media *powerpoint*.
2. Media pembelajaran video tutorial lebih efektif dibandingkan media pembelajaran *powerpoint*.

Hipotesis 1

Hipotesis ini dirumuskan menjadi hipotesis verbal dan hipotesis statistik :

1. Hipotesis verbal

H₀ : Tidak ada perbedaan hasil belajar komputer akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan media video tutorial dengan siswa yang menggunakan media *powerpoint*.

H_a : Ada perbedaan hasil belajar komputer akuntansi siswa yang pembelajarannya menggunakan media video tutorial dengan siswa yang menggunakan media *powerpoint*.

2. Hipotesis Statistik

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu^1 \neq \mu^2$$

Hipotesis 2

Hipotesis ini dirumuskan menjadi hipotesis verbal dan hipotesis statistik :

1. Hipotesis verbal

H_0 : Tidak ada perbedaan efektivitas antara media video tutorial dan media pembelajaran *powerpoint* pada siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Kotabumi.

H_a : Ada perbedaan efektivitas antara media video tutorial dan media pembelajaran *powerpoint* pada siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Kotabumi.

2. Hipotesis Statistik

$$H_0 : = 1$$

$$H_a : < 1; > 1$$

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian komparatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian komparatif adalah suatu penelitian yang bersifat membandingkan. Menurut Sugiyono (2013: 93), analisis komparatif dilakukan dengan cara membandingkan antara teori satu dengan teori yang lain, dan hasil penelitian satu dengan penelitian yang lain. Melalui penelitian komparatif ini peneliti dapat memadukan antara teori satu dengan teori yang lain, atau mereduksi bila dipandang terlalu luas.

Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari perlakuan pengaruh tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono,2013: 107). Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Rancangan Eksperiment Semu (*Quasi-Experimental Design*). Penelitian kuasi eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang mendekati eksperimen semu. Bentuk penelitian ini banyak digunakan di bidang ilmu pendidikan atau penelitian lain dengan subjek yang

diteliti adalah manusia (Sukardi, 2003: 16).

Metode penelitian eksperimen dengan pendekatan komparatif dipilih oleh peneliti karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mengetahui perbedaan hasil belajar komputer akuntansi dengan penerapan dua media pembelajaran yang berbeda pada masing-masing kelas.

1. Desain Eksperimen

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design*. *Quasi experimental design* merupakan pengembangan dari *true experimental design* yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2013: 114).

Desain eksperimen yang digunakan adalah *non-equivalent control group design*. Kelompok sampel ditentukan dengan teknik sampling jenuh yaitu semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Kelas XI AK 1 yang melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran video tutorial sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas XI AK 2 yang melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran *powerpoint*. Desain penelitian ini melihat perbedaan hasil posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen maupun kelas kontrol terdapat siswa yang memiliki hasil belajar yang homogen baik itu tinggi maupun rendah. Desain penelitian yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut.

Tabel 3. Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelas Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₃
Kelas Kontrol	O ₂	X ₂	O ₄

Keterangan :

- O₁ : Kelas Ekperimen diberi pretes
 - O₂ : Kelas Kontrol diberi pretes
 - X₁ : Pembelajaran komputer akuntansi dengan media pembelajaran video tutorial
 - X₂ : Pembelajaran komputer akuntansi dengan media pembelajaran *powerpoint*
 - O₁ : Kelas Ekperimen diberi postes
 - O₂ : Kelas Kontrol diberi postes
- (dimodifikasi dari Agustina, 2014)

2. Prosedur Penelitian

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi prosedur pra penelitian dan prosedur pelaksanaan penelitian. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

a. Tahap Pra Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pra penelitian antara lain:

- 1) Melakukan observasi pendahuluan ke SMK Negeri 1 Kotabumi untuk memperoleh informasi mengenai jumlah dan keadaan kelas yang akan dijadikan populasi dan sampel dalam penelitian.
- 2) Melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran komputer akuntansi terkait pembelajaran akuntansi di kelas XI yang akan diteliti.
- 3) Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang akan dijadikan sampel penelitian dengan teknik *sampling* jenuh.

- 4) Membuat perangkat pembelajaran diantaranya media pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

b. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dengan menerapkan media pembelajaran video tutorial untuk kelas eksperimen dan media pembelajaran *powerpoint* untuk kelas kontrol. Penelitian direncanakan sebanyak 6 kali pertemuan. Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembelajarannya adalah sebagai berikut.

- 1) Kelas Eksperimen (Media video tutorial)
 - a) Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang beranggotakan 4-5 orang dan menyajikan data perusahaan dagang.
 - b) Siswa mendiskusikan dan menganalisis data perusahaan dalam sebuah kelompok, mengklarifikasi kebijakan-kebijakan yang diterapkan dan mendefinisikannya. Siswa mengemukakan gagasan- gagasannya dengan berpijak pada pengetahuan sebelumnya.
 - c) Siswa menyimak tayangan/ demo video tutorial tentang materi pokok.
 - d) Siswa merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah terkait dengan materi pokok dan mengumpulkan informasi melalui diskusi kelompok untuk menemukan solusi masalah terkait materi pokok.
 - e) Siswa bersama guru mempraktekan langkah-langkah

pemecahan masalah dengan program MYOB *Accounting* versi 18 plus.

f) Evaluasi dan penutup.

2) Kelas Kontrol (*Media Powepoint*)

a) Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang beranggotakan 4-5 orang dan menyajikan data perusahaan dagang.

b) Siswa mendiskusikan dan menganalisis data perusahaan dalam sebuah kelompok, mengklarifikasi kebijakan-kebijakan yang diterapkan dan mendefinisikannya. Siswa mengemukakan gagasan- gagasannya dengan berpijak pada pengetahuan sebelumnya.

c) Siswa menyimak komunikasi verbal dari guru dan tayangan slide presentasi *powerpoint* tentang materi pokok.

d) Siswa merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah terkait dengan materi pokok dan mengumpulkan informasi melalui diskusi kelompok untuk menemukan solusi masalah terkait materi pokok.

e) Siswa bersama guru mempraktekan langkah-langkah pemecahan masalah dengan program MYOB *accounting* versi 18 Plus.

f) Evaluasi dan penutup.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2011: 61), populasi adalah wilayah yang terdiri atas objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Kotabumi kelas Akuntansi tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 77 siswa.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2011: 62) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel penelitian ini terdiri dari kelas XI Akuntansi 1 (40 siswa) sebagai kelas eksperimen dan kelas XI Akuntansi 2 sebanyak 37 siswa sebagai kelas kontrol, yang diambil dengan teknik *sampling* jenuh.

Tabel 4. Jumlah Siswa Kelas XI AK 1 dan XI AK 2

Kelas	Jumlah Siswa
XI AK 1	40
XI AK 2	37

Sumber : Dokumentasi Guru Mata Pelajaran Komputerisasi Akuntansi Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Kotabumi.

C. Variable Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang

hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulanya (Sugiyono,2011: 2).

Variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas (X) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).

Variabel bebas dalam penelitian ini terdiri dari dua media pembelajaran yaitu media pembelajaran video tutorial (X_1) dan media pembelajaran *powerpoint* (X_2). Kelas eksperimen diberikan media pembelajaran video tutorial, sedangkan kelas kontrol diberikan media pembelajaran *powerpoint*.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar kelas eksperimen (Y_1) dan hasil belajar kelas kontrol (Y_2).

D. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual variabel adalah penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas, dan tegas (Chourmain, 2008: 36). Adapun definisi konseptual dari variabel bebas dan terikat dalam penelitian adalah sebagai berikut.

a. Media Video Tutorial (X_1)

Video tutorial yang akan ditayangkan adalah video yang menggambarkan aktivitas komputer pada saat mengoperasikan program MYOB

Accounting ditambah dengan suara yang berasal dari instruktur.

Arsyad (2015: 37-52), mengemukakan bahwa karakteristik video tutorial adalah (1) menyajikan gambar bergerak yang disertai unsur suara. (2) menyajikan peristiwa masa lalu/bahan ajar yang dapat digunakan berulang kali. (3) Mudah dalam penggunaan.

b. Media pembelajaran berbasis *power point* (X_2)

Penggunaan media berbasis *power point* pada kelas XI Akuntansi 2 mata pelajaran komputer akuntansi di SMK Negeri 1 Kotabumi pada semester genap, materi diambil dari buku mata pelajaran yang dimiliki guru mata pelajaran komputer akuntansi tentang pencatatan transaksi dalam dokumen, guna meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar adalah perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah melakukan perbuatan belajar, karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman (Rusmono, 2014: 8).

E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah definisi yang diberikan kepada suatu

variabel dengan cara melihat pada dimensi tingkah laku atau properti yang ditujukan oleh konsep dan mengkategorikan hal tersebut menjadi elemen yang dapat diamati dan diukur (Kasinu, 2007: 179).

Tabel 5. Definisi Operasional Variabel

Variabel	Konsep Variabel	Indikator	Pengukuran Variabel	Skala
Media pembelajaran video tutorial	Media pembelajaran yang menyajikan demo/tayangan langkah langkah dalam mengoperasika n MYOB <i>Accounting</i> kepada siswa, kemudian siswa dituntut untuk menganalisis data perusahaan, berdiskusi dengan kelompok dan mempraktekan nya dalam program.	Hasil tes formatif menggunakan media pembelajaran video tutorial	Tingkat besarnya hasil tes formatif mata pelajaran komputer akuntansi menggunakan media video tutorial	Interval
Media pembelajaran <i>powerpoint</i>	Media pembelajaran yang menuntut siswa untuk menyimak materi presentasi yang disajikan, mendiskusikan data perusahaan dan mempraktekan nya ke dalam	Hasil tes formatif menggunakan media pembelajaran <i>powerpoint</i>	Tingkat besarnya hasil tes formatif mata pelajaran komputer akuntansi menggunakan media <i>powerpoint</i>	Interval

	program MYOB <i>Accounting.</i>			
Hasil belajar komputera kuntansi	Hasil yang diperoleh siswa dalam bentuk skor atau angka setelah mengikuti tes pembelajaran akuntansi	Hasil tes formatif komputer akuntansi	Tingkat besarnya hasil tes formatif mata pelajaran Komputer Akuntansi	Interval

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik-teknik sebagai berikut.

Teknik Tes

Teknik tes dalam penelitian digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar akuntansi. Bentuk tes yang digunakan adalah 25 soal objektif pilihan ganda yang terdiri dari 4 jawaban yaitu A, B, C, dan D.

G. Uji Persyaratan Instrumen

Instrumen dalam penelitian ini berupa tes . Instrumen tes dilakukan pada awal sebelum diberi perlakuan dan akhir sesudah diberi perlakuan dengan tujuan untuk mengukur hasil belajar akuntansi siswa. Sebelum instrumen tes diberikan kepada siswa, maka terlebih dahulu diadakan uji coba tes atau instrumen untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda soal ke 20 responden.

1. Uji Validitas

Validitas adalah alat ukur yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Untuk menguji validitas instrumen digunakan rumus koefisien kolerasi biserial karena pernyataan menggunakan butir dis-kontinum (soal bentuk objektif dengan skor butir soal 0 atau 1).

Adapun rumus koefisien kolerasi biserial seperti berikut:

$$Y_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

Y_{pbi} : koefisien kolerasi biserial

M_p : rerata skor dari subjek yang menjawab betul bagi item yang dicari validitasnya

M_t : rerata skor soal

S_t : standar deviasi dari skor total

p : proporsi siswa yang menjawab benar

$$(p = \frac{\text{banyaknya siswa yang menjawab benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}})$$

q : proporsi siswa yang menjawab salah ($q \equiv 1 - p$)

(Arikunto, 2006 : 79).

Kriteria pengujian jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 0,05 maka alat ukur tersebut valid, begitu pula sebaliknya jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid.

Dalam pengujian dan perhitungannya terdapat 7 soal yang tidak valid yaitu item soal no 10, 22,24,25,32,41, dan 57 dari 60 soal yang diujikan. Hal ini diketahui dari nilai r hitung lebih kecil dari r tabel yaitu 0,36094. Soal-soal yang tidak valid tersebut tidak digunakan kembali. Sehingga jumlah soal yang digunakan dalam pretest dan posttest pada penelitian ini masing-masing sebanyak 25 item soal. (Lampiran 13)

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrument merupakan syarat untuk pengujian validitas instrument, oleh karena itu walaupun instrument yang valid umumnya pasti reliabel, tetapi pengujian reliabilitas instrument perlu dilakukan.

Penelitian ini menggunakan rumus KR-21 dari Kuder dan Richardson untuk menguji tingkat reliabilitas soal, yaitu :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{M(n-M)}{nS^2_t} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas internal seluruh instrument

n : Jumlah item dalam seluruh instrument

M : Means skor total

S^2_t : Varians total

(Arikunto, 2012 : 17).

Tabel 6. Interpretasi Nilai r

Koefisien r	Reliabilitas
0,8000 – 1,000	Sangat Tinggi
0,6000 – 0,7999	Tinggi
0,4000 – 0,5999	Sedang/cukup
0,2000 – 0,3999	Rendah
0,0000 – 0,1999	Sangat Rendah

Sumber : Arikunto, 2008 : 75.

Hasil uji reliabilitas item soal pada 30 responden dengan 60 pertanyaan menghasilkan koefisien r sebanyak 0,915988, maka dapat disimpulkan bahwa item soal atau alat pengukur data tersebut bersifat reliable dengan tingkat reliabilitas sangat tinggi. Jadi, item soal tersebut dapat digunakan untuk penelitian ini. Perhitungan uji reliabilitas soal dapat dilihat pada lampiran 14.

3. Taraf Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran (*difficulty index*). Untuk menguji taraf kesukaran soal tes yang digunakan dalam penelitian ini digunakan rumus:

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

Keterangan :

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS= jumlah seluruh siswa yang mengikuti tes

(Arikunto, 2012: 225).

Menurut arikunto (2012: 225), klasifikasi kesukaran sebagai berikut:

soal dengan P 0,00 sampai 0,30 adalah soal sukar

soal dengan P 0,31 sampai 0,70 adalah soal sedang

soal dengan P 0,71 sampai 1,00 adalah soal mudah.

Hasil perhitungan tingkat kesukaran item soal komputer akuntansi untuk pretest dan posttest dari 50 item soal, 2 item soal sukar yaitu nomor 35 dan 44 , 8 item soal adalah soal sedang yaitu nomor 5, 9, 12, 13, 16, 24, 27 dan 29 , dan 40 item soal mudah yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 23, 26, 28, 30, 31, 33, 34, 36, 37, 38, 39, 40, 42, 43, 45, 46, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 59 dapat dilihat pada lampiran 15.

4. Daya Pembeda

Daya beda adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa

yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah).

Daya beda soal dapat dicari dengan menggunakan rumus:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

D = daya beda soal

J = jumlah peserta tes

JA = banyaknya peserta kelompok atas

JB = banyaknya peserta kelompok bawah

BA = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu benar

BB = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu benar

PA = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

(Arikunto, 2012: 229).

Klasifikasi daya beda:

D = 0,00 – 0,20 = jelek (*poor*)

D = 0,21 – 0,40 = cukup (*satisfactory*)

D = 0,41 – 0,70 = baik (*good*)

D = 0,71 – 1,00 = baik sekali (*excellent*)

D = negatif = semuanya tidak baik, semua butir soal yang mempunyai nilai negatif sebaiknya dibuang saja.

(Arikunto, 2012: 232).

Hasil perhitungan daya beda soal komputer akuntansi dari 50 item soal terdapat 24 item soal yang tergolong jelek yaitu soal nomor 3, 4, 6, 8, 13, 16, 20, 23, 26, 29, 30, 31, 32, 33, 37, 38, 40, 41, 42, 43, 44, 48, 49, dan 50. Terdapat 13 item soal yang tergolong cukup yaitu item soal nomor 1, 2, 12, 17, 18, 24, 25, 34, 35, 36, 39, 46, dan 47. Terdapat 12 item soal yang tergolong baik yaitu item soal nomor 5, 7, 9, 10, 14, 15, 19, 21, 22, 27, 28, dan 45. Terdapat 1 item soal yang tergolong sangat baik yaitu item soal nomor 11. Hasil perhitungan daya beda soal. (Lampiran 16)

H. Uji Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas tidak digunakan karena sampel berasal dari populasi yang digunakan secara utuh, atau dengan kata lain menggunakan teknik sampel jenuh.

2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas menggunakan rumus uji F

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

(Sugiyono, 2014: 276).

Hal ini berlaku ketentuan bahwa bila nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data sampel akan homogen, dan apabila $F_{hitung} > F_{tabel}$ data tidak homogen, dengan taraf signifikan 0,05 dan dk ($n_1 - 1; n_2 - 1$).

I. Teknik Analisis Data

a. T-test Dua Sampel Independen

Pada penelitian ini pengujian hipotesis komparatif dua sampel independen digunakan rumus t-test. Terdapat beberapa rumus t-test yang dapat digunakan untuk pengujian hipotesis komparatif dua sampel independen yakni rumus *separated varian* dan *polled varian*.

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n^1} + \frac{S_2^2}{n^2}}}$$

(separated varian)

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}}$$

(polled varians)

Keterangan :

- X₁ : rata-rata hasil belajar Komputer Akuntansi yang diajar dengan menggunakan media video tutorial
- X₂ : rata-rata hasil belajar Komputer Akuntansi yang diajar menggunakan media pembelajaran powerpoint
- S₁² : varian total kelompok 1
- S₂² : varian total kelompok 2
- n₁ : banyaknya sampel kelompok 1
- n₂ : banyaknya sampel kelompok 2

Terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih rumus t-test yaitu:

- a. Apakah ada dua rata-rata itu berasal dari dua sampel yang jumlahnya sama atau tidak.
- b. Apakah varian data dari dua sampel itu homogen atau tidak.
Untuk menjawab itu perlu pengujian homogenitas varian.

Berdasarkan dua hal tersebut maka berikut ini diberikan petunjuk untuk memilih rumus t-test.

- 1) Bila jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$ dan varians homogen, maka dapat menggunakan rumus t-test baik *separated varians* maupun *polled varians* untuk mengetahui t-tabel maka digunakan dk yang besarnya $dk = n_1 + n_2 - 2$
- 2) Bila n_1 tidak sama dengan n_2 dan varian homogen dapat digunakan rumus t-test dengan *polled varians*, dengan $dk = n_1 +$

$$n_2 - 2$$

- 3) Bila $n_1 = n_2$ varians tidak homogen, dapat digunakan rumus t-test dengan *polled varians* maupun *separated varians*, dengan dk = $n_1 - 1$ atau $n_2 - 1$, jadi dk bukan $n_1 + n_2 - 2$
- 4) Bila n_1 tidak sama dengan n_2 dan varian tidak homogen, dapat digunakan rumus t-test dengan *separated varians*, harga t sebagai pengganti harga t table hitung dari selisih harga t table dengan dk = $(n_1 - 1)$ dan dk = $n_2 - 1$, dibagi dua kemudian ditambah dengan harga t terkecil.

b. N-Gain

Menghitung rata-rata hasil atau skor pretest dan postes pada kelas eksperimen dan kontrol dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

X = skor rata-rata (pretes atau postes)

X = data (pretes atau postes)

N = banyaknya siswa

Perhitungan N-Gain diperoleh dari skor pretes dan postes masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peningkatan kompetensi yang terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan rumus g faktor (N-Gain) dengan rumus menurut Hake (1998) dalam Meltzer (2002) adalah sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\langle S_{post} \rangle - \langle S_{pre} \rangle}{S_{maks} - \langle S_{pre} \rangle}$$

Keterangan:

$\langle S_{post} \rangle$ = Skor postes atau hasil akhir rata-rata kelas

$\langle S_{pre} \rangle$ = Skor pretes atau hasil awal rata-rata kelas

S_{maks} = Skor maksimum

(Hake dalam Meltzer, 2002: 70)

Tabel 7. Klasifikasi Interpretasi N-Gain

Besar Persentase	Interpretasi
$\langle g \rangle \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq \langle g \rangle < 0,7$	Sedang
$\langle g \rangle < 0,3$	Rendah

Sumber : Hake dalam Meltzet, 2002 :70

Untuk mengetahui keefektifitasan antara kedua model pembelajaran, digunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Efektivitas} = \frac{\text{N-gain kelas Eksperimen}}{\text{N-gain kelas Kontrol}}$$

Kriteria yang digunakan untuk menyatakan pembelajaran mana yang paling efektif antara pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video tutorial dan media pembelajaran *powerpoint* sebagai berikut.

- a. Apabila efektivitas >1 maka terdapat perbedaan efektivitas dimana pembelajaran dengan media pembelajaran video tutorial dinyatakan lebih baik daripada media pembelajaran *powerpoint*.
- b. Apabila efektivitas $=1$ maka tidak terdapat perbedaan

efektivitas antara media pembelajaran video tutorial dinyatakan lebih baik daripada media pembelajaran *powerpoint*.

- c. Apabila efektivitas < 1 maka terdapat perbedaan efektivitas dimana pembelajaran dengan media pembelajaran video tutorial dinyatakan tidak lebih baik daripada media pembelajaran *powerpoint*.

J. Pengujian Hipotesis

Rumusan Hipotesis 1 :

H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar komputer akuntansi siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran video tutorial dengan siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran *powerpoint*.

H_a : Ada perbedaan hasil belajar komputer akuntansi siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran video tutorial dengan siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran *powerpoint*.

Rumusan Hipotesis 2 :

H : Tidak ada perbedaan efektivitas antara media video tutorial dan media pembelajaran *powerpoint* pada siswa kelas XI akuntansi SMK Negeri 1 Kotabumi.

H₁ :Ada perbedaan efektivitas antara media video tutorial dan media pembelajaran *powerpoint* pada siswa kelas XI akuntansi SMK Negeri 1 Kotabumi.

Kriteria dalam pengujian hipotesis untuk hipotesis 1 adalah:

Tolak H₀ apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$

Terima H₀ apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$.

Dengan taraf signifikansi dan $df = (n_1 + n_2) - 2$

Kriteria dalam pengujian hipotesis untuk hipotesis 2 adalah:

Tolak H₀ apabila efektivitas < 1, atau efektivitas > 1

Terima H₀ apabila efektivitas = 1

Hipotesis 1 diuji dengan menggunakan rumus t-test dua sampel dan hipotesis 2 menggunakan efektivitas *N-Gain*.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan hasil belajar komputer akuntansi materi perusahaan dagang dengan program *MYOB Accounting* pada siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Kotabumi antara kelas yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video tutorial dengan yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* yang ditunjukkan dengan hasil perhitungan. Dengan adanya perubahan strategi belajar, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran ini ternyata memberikan pengaruh yang baik.
2. Terdapat perbedaan efektivitas antara media video tutorial dan media pembelajaran *powerpoint* yang digunakan dalam pembelajaran komputer akuntansi materi perusahaan dagang dengan program *MYOB Accounting* pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Kotabumi . Terlihat pula bahwa peningkatan hasil belajar lebih tinggi menggunakan video tutorial daripada *powerpoint* .

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang studi perbandingan hasil belajar siswa mata pelajaran komputer akuntansi menggunakan media pembelajaran video tutorial dan media pembelajaran *powerpoint* pada siswa kelas XI akuntansi SMK Negeri 1 Kotabumi Tahun Pelajaran 2015/2016, maka peneliti menyarankan:

1. Hendaknya untuk mencapai tujuan khusus pengajaran , dalam mata pelajaran komputer akuntansi dengan *MYOB Accounting*, guru bisa menggunakan media pembelajaran video tutorial yang sejenis sebagai alat bantu ajar guru, karena dapat menumbuhkan daya faham dan ingatan yang lebih. Walaupun hasil belajar yang ditunjukkan mengalami perbedaan, yaitu lebih baik media pembelajaran video tutorial, media *powerpoint* pun bisa menjadi alternatif media pembelajaran yang digunakan oleh guru, karena terjadi peningkatan juga pada hasil belajar.
2. Video tutorial dapat merekam aktifitas komputer sehingga memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja. Misalnya dalam mendemonstrasikan bagaimana cara entri bukti transaksi dengan menggunakan *MYOB Accounting*. Oleh karena itu, guru bisa menggunakan video tutorial yang sejenis sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi perusahaan dagang dengan *MYOB Accounting* di kelas XI Akuntansi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Tria. 2014. *Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu menggunakan Media Pembelajaran Powerpoint dan Menggunakan Media Pembelajaran Grafis*. Skripsi. FKIP. Universitas Lampung.
- Arifin, Zaenal. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja osdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Rajawali Pres: Jakarta
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers: Jakarta.
- Depdiknas. 2003. *UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Asswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta : Jakarta
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Haris, Abdul dan Jihad, Asep. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Juarsih, Cich dan Dirman. 2014. *Kegiatan Pembelajaran yang Mendidik*. Jakarta: PT Rineka Cipta. Kencana. 375 hlm.
- _____. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*
- Kusuma, Dwi Hendra. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pemasaran Online SMK Negeri 3 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015*. Jurnal. Universitas Negeri Surakarta
- Moedjiono dan J.J Hasibuan. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Mudjiono dan Dimiyati. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.

- Munir.2012.*Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*.Bandung: Alfabeta.
- Prasafitri,Maya Hardianti.2012.*Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu (Ekonomi) Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan Media Audio Visual Dengan Siswa Yang Menggunakan Media Powerpoint*. Skripsi. FKIP.Universitas Lampung.
- Priyatno,Dwi.2009.*5 Jam Belajar Olah Data dengan SPSS 17*. Yogyakarta: Andi.
- Purwanto.2008.*Evaluasi Hasil Belajar*.Pustaka Belajar : Yogyakarta
- Riyana,Ilyasih.2008.*Pemanfaatan OHP dan Presentasi dalam Pembelajaran*. Cipta Agung: Jakarta.
- Rusman.2012.*Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Rusmono.2014.*Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sadiman, Arief S.2012.*Media Pendidikan*.Rajawali Pers: Jakarta.
- Sadiman,A. S., R, Raharjo,. A, Haryono,. dan Rahardjito.2013 *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 332 hlm.
- Slameto.2010.*Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. PT Rineka Cipta : Jakarta.195hlm
- Sugiyono.2013.*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sukardi.2008.*Metodologi Penelitian Pendidikan*.Bandung:Alfabeta
- Trianto.2009. *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Surabaya
- Wahana Komputer.2015.*Langsung Praktik Komputerisasi Akuntansi dengan MYOB*.ANDI: Yogyakarta.202 hlm.
- Yamin,Martinis.2013.*Paradigma Baru Pembelajaran*.Jakarta:Referensi