

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED INSTRUCTION* BERBASIS MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DAN GAME EDUKASI TERHADAP *SELF EFFICACY* SISWA KELAS X SMK N 17 JAKARTA

GABRIELLA JESSI SITOANG

1701617025



*Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa*

Skripsi ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI

KONSENTRASI PENDIDIKAN AKUNTANSI

FAKULTAS EKONOMI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2021

**THE EFFECT OF PROBLEM BASED INSTRUCTION
LEARNING MODEL BASED ON LEARNING VIDEO AND
EDUCATIONAL GAME MEDIA ON SELF EFFICACY OF
CLASS X STUDENTS AT SMKN 17 JAKARTA**

**GABRIELLA JESSI SITOANG
1701617025**



*Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa*

**The Thesis is Written as a Qualification to Get Educational Bachelor Degree
on Economic Faculty of State University of Jakarta**

STUDY PROGRAM OF ECONOMIC EDUCATION

CONCENTRATION IN ACCOUNTING EDUCATION

FACULTY OF ECONOMICS

STATE UNIVERSITY OF JAKARTA

2021

ABSTRAK

GABRIELLA JESSI SITOANG. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* Berbasis Media Video Pembelajaran dan Game Edukasi terhadap *Self Efficacy* Siswa Kelas X SMK N 17 Jakarta. Skripsi, Jakarta: Program Studi Pendidikan Ekonomi, Konsentrasi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta,

Penelitian ini membahas perbedaan efikasi diri siswa kelas X SMK N 17 Jakarta dari penerapan model pembelajaran PBI dengan bantuan dua media pembelajaran yang berbeda yaitu video pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen dan game edukasi (*quizizz*) pada kelas kontrol. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini antara lain, luas lingkup hanya meliputi informasi yang diperoleh dari hasil penerapan model pembelajaran PBI dengan dua media berbeda pada efikasi diri siswa, informasi yang disajikan, yaitu : model pembelajaran *problem based instruction*, media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung penerapan model PBI yaitu video pembelajaran dan game edukasi, perbedaan efikasi diri siswa. Tujuan dari penelitian adalah untuk mencari bukti apakah benar terdapat perbedaan efikasi diri siswa setelah diterapkannya model pembelajaran PBI dengan bantuan dua media berbeda. Berdasarkan uji hipotesis data yang dilakukan dengan membandingkan skor angket *self efficacy* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara efikasi diri siswa pada kedua kelas tersebut. Skor rata-rata efikasi diri pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, sehingga untuk kedepannya penggunaan media video pembelajaran dalam mendukung penerapan model PBI dapat dijadikan alternatif selama penyelenggaraan *online learning* untuk mendukung efikasi diri siswa.

Kata kunci : *Self Efficacy*, Model *Problem Based Instruction*, Video Pembelajaran, Game Edukasi

ABSTRACT

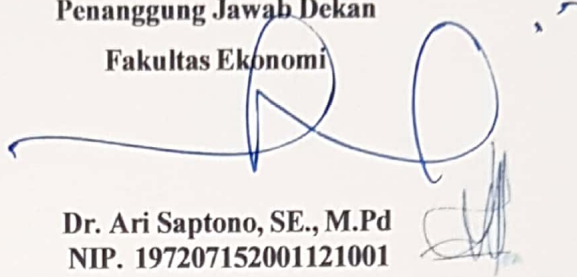
GABRIELLA JESSI SITO HANG. *The Effect of Problem Based Instruction Learning Model Based on Learning Video Media and Educational Games on Self Efficacy of Class X Students at SMK N 17 Jakarta.* Thesis, Jakarta: Economic Education Study Program, Concentration of Accounting Education, Faculty of Economics, State University of Jakarta,

This study discusses the differences in self-efficacy of class X students at SMK N 17 Jakarta from the application of the PBI learning model by using two different learning media. The media used in this research are learning videos which applied to the experimental class and educational games (quizizz) in the control class. The limitations of the problem in this study include, the broad scope only includes information obtained from the results of the application of the PBI learning model with two different media on student self-efficacy, the information presented, includes : application of the PBI learning model with learning video media and educational games, differences in student self-efficacy. The purpose of the study was to find evidence of whether there was a difference in student self-efficacy after the implementation of the PBI learning model with the help of two different media. Based on the data hypothesis test conducted by comparing the scores of the self-efficacy between the experimental class and the control class, it was concluded that there was a significant difference between the students' self-efficacy in both classes. The average score of self-efficacy in the experimental class is higher than the control class, so that in the future the use of learning video media can be one of the best alternative during the implementation of PBI learning model to support student self-efficacy.

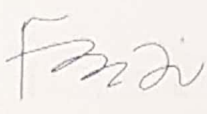
Keywords: *Self Efficacy, Problem Based Instruction Model, Learning Video, Educational Game*

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**Penanggung Jawab Dekan
Fakultas Ekonomi**



**Dr. Ari Saptono, SE., M.Pd
NIP. 197207152001121001**

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	Achmad Fauzi, S.Pd., M.Ak. NIP.197705172010121002 (Ketua Penguji)		Selasa, 9 Agustus 2021
2	Dr. Mardi, M.Si. NIP. 196003011987031001 (Penguji 1)		Rabu, 11 Agustus 2021
3	Dra. Sri Zulaihati, M.Si NIP. 196102281986022001 (Penguji 2)		Rabu, 11 Agustus 2021
4	Ati Sumiati, S.Pd., M.Si. NIP. 197906102008012028 (Pembimbing 1)		Rabu, 11 Agustus 2021
5	Santi Susanti, S.Pd., M.Ak. NIP. 197701132005012002 (Pembimbing 2)		Rabu, 11 Agustus 2021

Nama	: Gabriella Jessi Sitohang
No. Registrasi	: 17016171025
Program Studi	: Pendidikan Akuntansi
Tanggal Lulus	: Jumat, 25 Juni 2021

Catatan : - diketik dengan huruf times new roman ukuran 12
- dibuat rangkap lima tanda tangan asli dengan bolpoint warna biru

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini merupakan karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun Perguruan Tinggi lain.
2. Skripsi ini belum dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta , 25 Agustus 2021

Yang membuat pernyataan,



Gabriella Jessi Sitonang

No. Reg 1701617025



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Gabriella Jessi Sitohang
NIM : 1701617025
Fakultas/Prodi : Fakultas Ekonomi/S1 Pendidikan Ekonomi
Alamat email : gabriellajessi21@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

"Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* Berbasis Media Video Pembelajaran dan *Game* Edukasi Terhadap *Self Efficacy* Siswa Kelas X SMK N 17 Jakarta"

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 25. Agustus. 2021.

(Gabriella Jessi Sitohang)

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan proposal penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* Berbasis Media Video Pembelajaran dan Game Edukasi Terhadap *Self Efficacy* Siswa Kelas X SMK N 17 Jakarta” dengan tepat waktu.

Proposal penelitian ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik dalam proses menyelesaikan studi dan meraih gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Ekonomi, Konsentrasi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta. Penyelesaian proposal penelitian ini terwujud atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini Penulis ingin mengucapkan terima kasih, kepada :

1. Prof. Ari Saptono, S.E., M. Pd., selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta;
2. Sri Indah Nikensari, SE, M. SE., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta;
3. Ati sumiati, S.Pd., M.Si., selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa membimbing dan memberikan saran selama penyusunan skripsi ini;
4. Santi Susanti, S.Pd., M.Ak, selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa membimbing dan memberikan saran selama penyusunan skripsi ini;
5. Seluruh dosen Fakultas Ekonomi, terkhusus Dosen-Dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat;

6. Kedua orang tua (Bapak dan Mama) serta Kakak yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan baik secara moril maupun materil;
7. Sahabat saya Yulita yang selalu memberikan dukungan, doa, dan menjadi teman untuk bertukar pikiran serta teman-teman Mikart FE yang berjasa memberikan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini;
8. Sahabat saya Kak Nadya Chairunnisa yang senantiasa memberikan dukungan serta bantuan selama proses penyusunan skripsi ini;
9. Dra.Winarti.MM, selaku guru pamong selama kegiatan Praktik Keterampilan Mengajar yang selalu memberikan saran dan dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini;
10. Teman-teman Pendidikan Akuntansi 2017 yang turut memberikan dukungan dan bantuannya selama proses penulisan skripsi ini;
11. Seluruh siswa/I Kelas X SMK N 17 Jakarta selaku responden dan pihak yang terlibat dalam proses eksperimen penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis memohon maaf serta besar harapan penulis akan adanya kritik serta saran yang membangun sehingga menjadi sebuah bahan perbaikan. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan baik bagi semua pihak.

Jakarta, 25 Agustus 2021



Gabriella Jessi Sitohang