

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pengaruh penerapan model pembelajaran *problem based instruction* berbasis media video pembelajaran dan game edukasi terhadap *self efficacy* siswa kelas X AKL SMK N 17 Jakarta. Hal ini berdasarkan :

1. Dari rata-rata hitung skor (*mean*) indikator *self efficacy* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, menunjukkan bahwa indikator dengan presentase tertinggi adalah keyakinan bahwa seseorang mampu menghadapi tantangan menyelesaikan masalah.
2. Dari rata-rata hitung skor (*mean*) indikator *self efficacy* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, menunjukkan bahwa indikator dengan presentase terendah adalah keyakinan untuk memberi dukungan terhadap dirinya untuk berupaya menyelesaikan tugas.
3. Skor *self efficacy* siswa pada kelas eksperimen yang belajar menggunakan model PBI dengan bantuan media video pembelajaran memiliki rata-rata (*mean*) lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor kelas kontrol yang belajar menggunakan model PBI dengan bantuan media game edukasi.
4. Dari hasil uji hipotesis dengan uji t test (*independent sample t test*), menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dari hasil angket *self efficacy* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
5. Pada tabel *output* distribusi frekuensi siswa pada tingkat kategori *self efficacy* kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa frekuensi siswa pada kelas eksperimen yang masuk ke dalam kategori skor *self efficacy* tinggi memiliki jumlah lebih banyak jika dibandingkan dengan frekuensi siswa kelas kontrol yang masuk ke dalam kategori skor *self efficacy* tinggi.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan diatas, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *Problem Based Instruction* dengan bantuan media video pembelajaran dan media game edukasi terhadap *self efficacy*/efikasi diri siswa. Sehingga implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan rata-rata hasil hitung skor dari masing-masing indikator variabel *self efficacy* pada kelas eksperimen yang diberi penerapan model pembelajaran PBI dengan bantuan media video, diperoleh presentase indikator terendah yaitu “yakin untuk memberi dukungan terhadap dirinya untuk berupaya menyelesaikan tugas” dengan nilai sebesar 15,74%. Indikator efikasi diri ini memperoleh presentase terendah karena banyaknya volume tugas yang diberikan terhadap siswa selama penyelenggaraan pembelajaran secara daring.
2. Pada kelas kontrol yang yang diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Problen Based Instruction* dengan bantuan media game edukasi diperoleh presentase indikator efikasi diri terendah sebesar 15,15%, yaitu “yakin untuk memberi dukungan terhadap dirinya untuk berupaya menyelesaikan tugas” . sama halnya dengan kelas eksperimen, indikator *self efficacy* terendah pada kelas kontrol disebabkan oleh volume tugas yang cukup banyak selama pembelajaran *online* sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memberi motivasi pada dirinya untuk menyelesaikan banyaknya tugas yang dibebankan pada setiap materi pembelajaran.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyarankan :

1. Untuk mewujudkan indikator efikasi diri dimana siswa yakin memberikan dukungan terhadap dirinya untuk berupaya menyelesaikan tugas pada kelas eksperimen adalah dengan pemberian tugas yang cukup dan memberikan

akses video pembelajaran untuk setiap materi pada mata pelajaran akuntansi dasar yang dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri di rumah.

2. Pada kelas kontrol, untuk mengupayakan indikator *self efficacy* terendah yaitu “yakin memberikan dukungan terhadap diri untuk berupaya menyelesaikan tugas” agar setara dengan indikator efikasi diri lainnya, adalah dengan memperhatikan volume tugas yang diberikan kepada siswa serta memberikan alternatif berupa game edukasi yang bisa diakses siswa diluar jam pelajaran sebagai pengganti tugas selama penyelenggaraan *online learning*.