

**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**



**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**

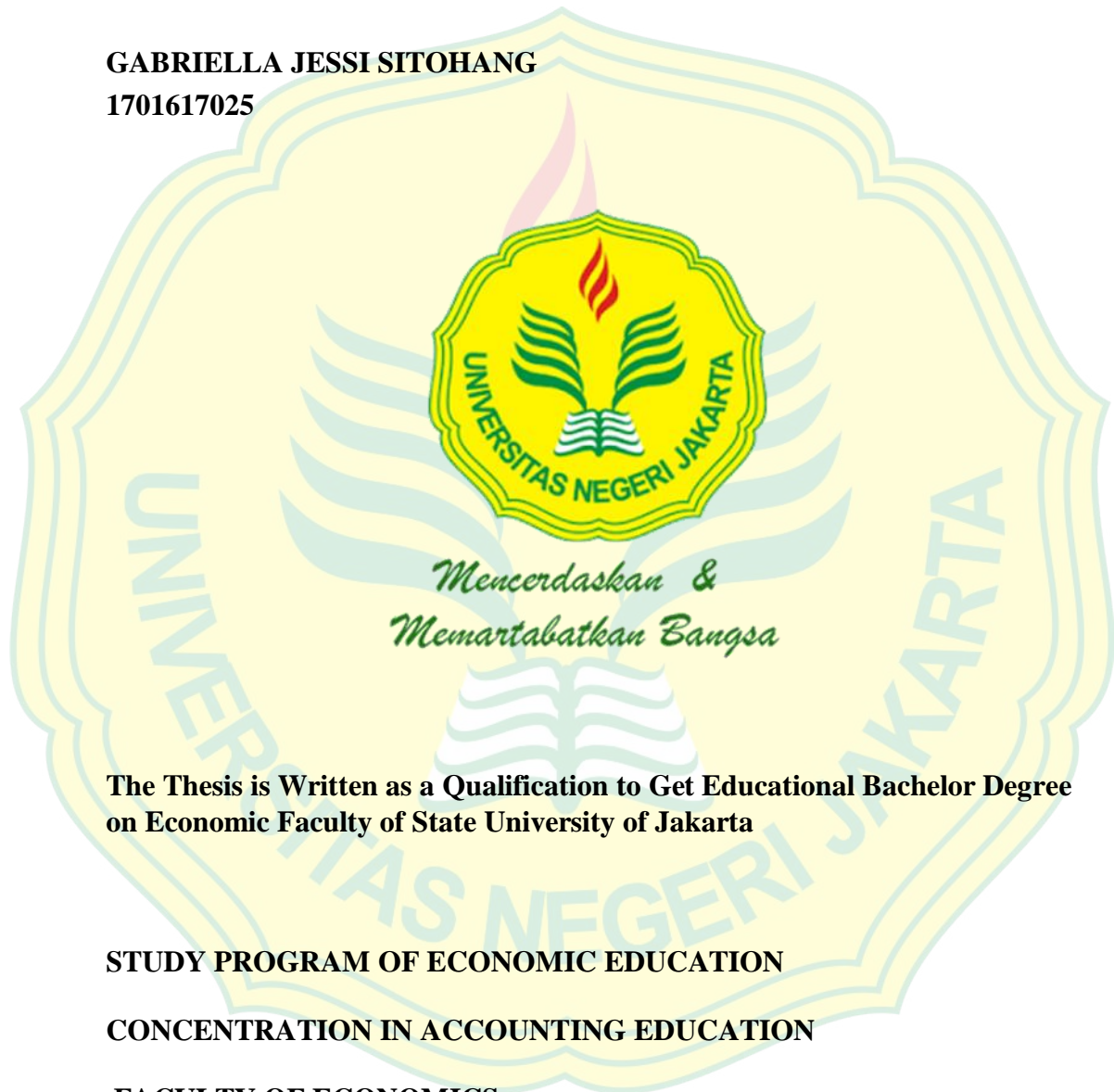
**FAKULTAS EKONOMI**

**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**



**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**

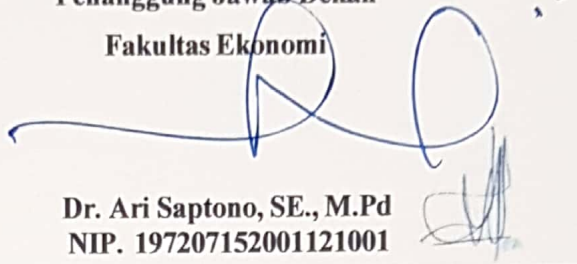
**GABRIELLA JESSI SITOANG. *The Effect of Problem Based Instruction Learning Model Based on Learning Video Media and Educational Games on Self Efficacy of Class X Students at SMK N 17 Jakarta.*** Thesis, Jakarta: Economic Education Study Program, Concentration of Accounting Education, Faculty of Economics,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

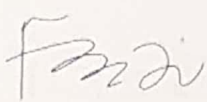




**Keywords: *Self Efficacy, Problem Based Instruction Model, Learning Video, Educational Game***

**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](http://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](mailto: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 ijin 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

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>LEMBAR ORISINALITAS</b> .....	<b>vi</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Kebaruan Penelitian.....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>12</b>
A. Latar Belakang Teori.....	12
1. Pengertian model Pembelajaran <i>Problem Based Instruction</i> .....	12
2. Pengertian Media.....	22
3. Pengertian Video Pembelajaran .....	25
4. Pengertian games edukasi .....	30
5. Pengertian <i>Self efficacy</i> /efikasi diri .....	34
B. Penelitian Relevan.....	39
C. Kerangka Teoritik .....	45
D. Perumusan Hipotesis .....	52
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>53</b>
A. Metode Penelitian.....	53
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	54
C. Subyek dan Objek Penelitian.....	54
D. Populasi dan Sampel .....	55
E. Motode Pengumpulan Data .....	56
F. Data yang diperlukan .....	58
G. Teknik Pengumpulan Data .....	58
H. Teknik Analisis Data.....	69

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>72</b>
A. Deskripsi Data.....	72
B. Deskripsi Kuantitatif .....	74
C. Pengujian Hipotesis .....	79
D. Pembahasan .....	84
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>	<b>87</b>
A. Kesimpulan.....	87
B. Implikasi .....	88
C. Saran.....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>90</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>102</b>
<b>HASIL UJI ORISINALITAS .....</b>	<b>153</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>154</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Sintaks <i>Problem Based Instruction</i> .....	20
Tabel 3.1 Desain <i>Posttest Only Control Group Design</i> .....	53
Tabel 3.2 Sampel Populasi .....	55
Tabel 3.3 Prosedur dan Sarana dalam Penerapan PBI .....	60
Tabel 3.4 Skala Likert .....	63
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket <i>Self Efficacy</i> .....	63
Tabel 3.6 Rumus Tiga Kategori .....	68
Tabel 3.7 Rumus Interval Kategori Skor Angket .....	68
Tabel 3.8 Kategori Skor Angket <i>Self Efficacy</i> Siswa.....	71
Tabel 4.1 Klasifikasi Responden Kelas Eksperimen Berdasarkan <i>Gender</i> .....	73
Tabel 4.2 Klasifikasi Responden Kelas Kontrol Berdasarkan <i>Gender</i> .....	73
Tabel 4.3 Rata-rata Hitung Skor Indikator <i>Self Efficacy</i> pada Kelas Eksperimen..	74
.....	74
Tabel 4.4 Rata-rata Hitung Skor Indikator <i>Self Efficacy</i> pada Kelas Kontrol.....	75
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Skor <i>Self Efficacy</i> Kelas Eksperimen .....	77
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Skor <i>Self Efficacy</i> Kelas Kontrol.....	78
Tabel 4.7 Hasil <i>Output</i> Uji Normalitas <i>Self Efficacy</i> Siswa.....	80
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	80
Tabel 4.9 Hasil <i>Output</i> Uji Homogenitas .....	81
Tabel 4.10 Hasil <i>Output</i> Uji <i>Independet Sample T-Test</i> .....	82
Tabel 4.11 <i>Output</i> Distribusi Frekuensi Siswa pada Tingkat Kategori Skor <i>Self Efficacy</i> pada Kelas Eksperimen .....	83
Tabel 4.12 <i>Output</i> Distribusi Frekuensi Siswa pada Tingkat Kategori Skor <i>Self Efficacy</i> pada Kelas Kontrol.....	84



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	45
Gambar 4.1 Histogram Distribusi Frekuensi Skor <i>Self Efficacy</i> Kelas Eksperimen .....	77
Gambar 4.2 Histogram Distribusi Frekuensi Skor <i>Self Efficacy</i> Kelas Kontrol....	79



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Kuisisioner <i>Online</i> (uji coba) .....	102
Lampiran 2. Pedoman Penskoran Angket .....	105
Lampiran 3. Validitas Angket .....	106
Lampiran 4. Analisis Validitas Pernyataan Instrumen Angket.....	110
Lampiran 5. Data Validitas Angket .....	111
Lampiran 6. Hasil Uji Validitas Instrumen Angket <i>Self Efficacy</i> .....	113
Lampiran 7. Pedoman Kriteria Umum Validitas Guilford .....	114
Lampiran 8. Kriteria Validitas <i>Self Efficacy</i> .....	115
Lampiran 9. Data Reliabilitas Angket.....	116
Lampiran 10. Hasil Uji Reliabilitas pada Program SPSS .....	118
Lampiran 11. Hasil Uji Reliabilitas <i>Self Efficacy</i> Siswa.....	119
Lampiran 12. Instrumen Angket Valid .....	120
Lampiran 13. Pedoman Penskoran Angket Valid.....	123
Lampiran 14. Skor Angket Valid Kelas Eksperimen.....	124
Lampiran 15. Skor Angket Valid Kelas Kontrol.....	126
Lampiran 16. RPP Kelas Eksperimen.....	128
Lampiran 17. RPP Kelas Kontrol .....	138
Lampiran 18. Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran pada Kelas Eksperimen Pertemuan 1 & 2 .....	148
Lampiran 19. Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran pada Kelas Eksperimen Pertemuan 3 & 4 .....	149
Lampiran 20. Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran pada Kelas Kontrol Pertemuan 1 & 2 .....	150
Lampiran 21. Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran pada Kelas Kontrol Pertemuan 3 & 4 .....	151
Lampiran 22. Surat Observasi .....	152