

**ANALISIS MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTU VIDIO  
*MOTION GRAPHIC* TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi  
Syarat Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Program Studi Pendidikan Akuntansi**

**Oleh :**

**MAHYUNI UJUNG  
NPM : 1602070047**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
2020**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS  
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan  
20238

Website: <http://www.fki.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Mahyuni Ujung  
NPM 1602070047  
Program Studi Pendidikan Akuntansi

Judul Proposal Analisis Model *Problem Based Learning* Berbantu Vidio  
*Afotion Graphic* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Saya layak di sidangkan:

Medan, 29 November 2020

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

(Dian Novianti Sitompul, S.Pd., M.Si)

Dekan,

Diketahui oleh :  
Ketua Program Studi  
Pendidikan  
Akuntansi

(Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd)

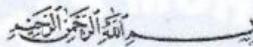
Dra. liah Mulyani Sihotang, M.Si



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website : ww.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id

### BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata-1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, 14 Desember 2020, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama : Mahyuni Ujung  
NPM : 1602070047  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Skripsi : Analisis Model *Problem Based Learning* Berbantu Vidio *Motion Graphic* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : ( ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Skripsi  
( ) Tidak Lulus

#### PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd

Sekretaris

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd

#### ANGGOTA PENGUJI :

1. Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si
2. Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si
3. Dian Novianti Sitompul, S.Pd, M.Si

## ABSTRAK

**MAHYUNI UJUNG. NPM: 1602070047. Analisis Model *Problem Based Learning* Berbantu Vidio *Motion Graphic* Terhadap Hasil Belajar Siswa. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui analisis adanya pengaruh terhadap model *problem based learning* berbantu vidio *motion graphic* terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *library research*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik studi dokumentasi dengan menganalisis 10 jurnal yang relevan atau artikel ilmiah yang terkait dengan analisis model *problem based learning* berbantu vidio *motion graphic* terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti-peneliti sebelumnya menyatakan bahwa model *problem based learning* berbantu vidio *motion graphic* layak dan baik untuk digunakan dalam pembelajaran dan berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian maka dapat disimpulkan dari analisis yang telah dilakukan bahwa model *problem based learning* berbantu vidio *motion graphic* ini berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata kunci :** Model *Problem Based Learning* berbantu Vidio *Motion Graphic*, Hasil Belajar Siswa.

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Segala puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, nikmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Analisis Model Problem Based Learning Berbantu Vidio Motion Graphic Terhadap Hasil Belajar Siswa**” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Shalawat dan salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang. Semoga syafa'atnya kita peroleh. Aamiin Ya Robbal 'Alamin. Penulis menyadari bahwa materi yang terkandung dalam skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca.

Dalam penulisan skripsi ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada orangtua tercinta Ayahanda Daulat Ujung dan Ibunda Harabiah Capah yang paling penulis sayangi dan hormati yang dengan ikhlasnya membesarkan, mendidik, dan memfasilitasi penulis selama ini. Semoga Allah membalas semuanya. Serta buat adik-adik penulis yaitu Irfan Ujung, Lisna Ujung, Mahlina

Ujung, dan Jupri Ujung, yang senantiasa mendukung penulis dalam setiap perjalanan yang penulis tempuh sampai saat ini.

Pada kesempatan ini, izinkan penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak **Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak **Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
3. Ibu **Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si.**, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Faisal Rahman Dongoran, S.E., M.Si.**, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Dian Novianti Sitompul, S.Pd., M.Si.**, selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan masukan yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen dan Staf Pengajar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Khususnya Pada Program Studi Pendidikan Akuntansi yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Kepada rekan seperjuangan program studi pendidikan akuntansi stambuk 2016, khususnya kelas A pagi, terkhusus sahabat penulis yang senantiasa setia sama penulis dari awal ujian masuk sampai berakhirnya kuliah penulis

yaitu Sri Rahayu, Indah Wikya Sari, Sriwulan Uswatun Khasanah Dan Sari Mawar Dani, terimakasih akan kesediannya untuk berbagi.

8. Buat sahabat penulis Vaniar N Nainggolan, Sahni Berutu, Indira Debitya, Fika Harahap Dan Husna Juwita, yang telah menjadi bagian dalam penyemangat penulisan skripsi ini.

Demikian yang dapat saya sampaikan, semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri dan pembaca. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini. Saya ucapkan sekian dan terima kasih.

**Wassalamu'allaikum wr wb**

Medan, 20November2020

Mahyuni Ujung

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN . .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus Penelitian.....	4
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II STUDI KEPUSTAKAAN</b>	
A. Deskripsi Teori.....	6
1. Pengertian pembelajaran .....	6
2. Pengertian model pembelajaran .....	7
3. Model <i>problem based learning</i> .....	8
4. <i>Motion graphic</i> .....	12
5. Hasil belajar .....	14
B. Penelitian Yang Relevan.....	16
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	20

B. Sumber dan Data Penelitian .....	21
C. Instrumen Penelitian.....	23
D. Teknik Pengumpulan Data .....	24
E. Teknik Analisis Data.....	24
F. Rencana Pengujian Dan Keabsahan Data .....	26
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil penelitian.....	28
1. Gambaran umum model <i>problem based learning</i> berbantu vidio <i>motion graphic</i> .....	28
2. Deskripsi hasil penelitian .....	29
3. Hasil analisis data.....	30
B. Pembahasan dan hasil penelitian.....	38
1. Model <i>problem based learning</i> berbantu vidio <i>motion graphic</i> ....	38
2. Penggunaan dan model <i>problem based learning</i> berbantu vidio <i>motion graphic</i> .....	39
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	41
B. Saran.....	41
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>43</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 tahap pembelajaran dengan model <i>problem based learning</i> .....	10
Tabel 3.1 jadwal kegiatan penelitian .....	20
Tabel 4.1 tabulasi data dari jurnal relevan . .....	31

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Form K-1 .....	45
Lampiran 2. Form K-2 .....	46
Lampiran 3. Form K-3 .....	47
Lampiran 4. Berita Acara Bimbingan Proposal .....	48
Lampiran 5. Lembar Pengesahan Proposal .....	49
Lampiran 6. Permohonan Perubahan Judul Skripsi .....	50
Lampiran 7. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal .....	51
Lampiran 8. Surat Keterangan Menyelesaikan Seminar Proposal .....	52
Lampiran 9. Surat Pernyataan Tidak Plagiat .....	53
Lampiran 10. Surat Permohonan Izin Riset .....	54
Lampiran 11. Surat Balasan Riset .....	55
Lampiran 12. Berita Acara Bimbingan Skripsi .....	56
Lampiran 13. Surat Permohonan Ujian Skripsi .....	57
Lampiran 14. Surat Pernyataan Permohonan Ujian Skripsi .....	58
Lampiran 15. Lembar Pengesahan Skripsi .....	59
Lampiran 16. Daftar Riwayat Hidup .....	60

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan bagi setiap orang sangat penting. Dalam proses pendidikan tentunya yang diharapkan memperoleh hasil yang baik. Hasil belajar yang baik dapat diperoleh melalui belajar dengan sungguh-sungguh. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa secara umum dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang berasal dari diri siswa itu sendiri sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Proses pembelajaran dapat berlangsung karena adanya siswa, guru, kurikulum, satu dengan yang lain saling terkait atau saling berhubungan. Siswa dapat belajar dengan baik jika sarana dan prasarana untuk belajar mengajar memadai, siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak merasa jenuh atau bosan ketika mengikuti pembelajaran di kelas.

Peningkatan hasil belajar yang baik tidak hanya didukung oleh kemauan siswa untuk mau belajar dengan baik, tetapi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Fakta dilapangan masih ada beberapa guru yang menggunakan model pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa sehingga membuat siswa kurang serius dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa hanya pasif saja. Trend yang berkembang sekarang ini siswa harus belajar melalui pembelajaran berbasis masalah yang bercirikan adanya permasalahan nyata

sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah dan memperoleh pengetahuan.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh peneliti di SMK Budisatrya Medan pada mata pelajaran akuntansi bahwa tidak sedikit siswa yang cenderung pasif dalam proses pembelajaran berlangsung. Siswa lebih banyak bermain saat pembelajaran dimulai dan siswa masih banyak melakukan aktifitas yang lain pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi. Guru menggunakan model pembelajaran *problem based learning* yang dianggap kurang mengedukasi bagi siswa dan dianggap sulit pada mata pelajaran akuntansi, hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar yang rendah. Padahal terdapat banyak model dan media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang mengedukasi dapat merangsang perhatian, berpikir secara kreatif dan dapat menumbuhkan keaktifan siswa.

Salah satu cara untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan memanfaatkan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran, hal ini dibantu juga dengan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan dapat membantu siswa untuk lebih berpikir kreatif.

Eggen dan Kaunchak (2012: 354) menyatakan bahwa model *problem based learning* efektif untuk meningkatkan motivasi siswa karena memanfaatkan efek motivasi siswa karena efek motivasi dari rasa ingin tahu, tantangan, tugas, keterlibatan dalam otonomi dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan

model *problem based learning* siswa akan termotivasi untuk memecahkan masalah yang dihadapi dan berusaha untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Menurut Wina Sanjaya (2013:214), model pembelajaran *problem based learning* dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah. Ciri-ciri strategi *problem based learning*, menurut Baron dalam Rusmono (2012: 74) adalah 1) menggunakan permasalahan dalam dunia nyata, 2) pembelajaran dipusatkan dalam penyelesaian masalah, 3) tujuan pembelajaran ditentukan oleh siswa, 4) guru berperan sebagai fasilitator. Kemudian “masalah” yang digunakan menurutnya harus: relevan dengan tujuan pembelajaran, mutakhir, dan menarik; berdasarkan informasi yang luas; terbentuk secara konsisten dengan masalah lain; dan termasuk dalam dimensi kemanusiaan.

Selain menggunakan model *problem based learning* pembelajaran bisa juga menggunakan media pembelajaran *video motion graphic*. *Video motion graphic* merupakan jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Video tersebut tergolong dalam jenis multimedia.

Ariani & Haryanto (2010: 59) menyatakan bahwa multimedia adalah perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Brinkman dan Bruckner (Barnes, 2016: 146) mendefinisikan *motion graphic* merupakan rangkaian yang berkelanjutan dari sebuah tipografi animasi 2D dan

3D, yang menampilkan 3 gabungan sebuah gerakan dalam bentuk *file digital*. Penggunaan media *motion graphic* diharapkan dapat memberikan daya tarik agar bisa mengundang perhatian peserta didik kepada materi yang disampaikan. Dengan begitu, peserta didik diharapkan bisa lebih cepat mengerti tentang materi dan dalam proses pembelajaran, dan para peserta didik tidak merasa bosan.

Motion graphic bisa digunakan dalam sebagian besar mata pelajaran. Pada penelitian ini motion graphic digunakan dalam mata pelajaran akuntansi. Penggunaan video *motion graphic* diharapkan dapat memunculkan sebagai fenomena sosial di dalam kelas, sehingga tercipta suasana seolah-olah fenomena sosial tersebut dialami oleh peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, maka dalam hal ini penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Analisis Model *Problem Based Learning* Berbantu Video *Motion Graphic* Terhadap Hasil Belajar Siswa** “.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, bahwa masalah yang terkait dengan penelitian ini sangat banyak. Namun, batasan masalah difokuskan pada Analisis Model *Problem Based Learning* Berbantu Video *Motion Graphic* Terhadap Hasil Belajar Siswa.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini “Bagaimana analisis model *problem based learning* berbantu video *motion graphic* terhadap hasil belajar siswa?”.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, peneliti memiliki tujuan untuk mengetahui Bagaimana Analisis Model *Problem Based Learning* Berbantu *Vidio Motion Graphic* Terhadap Hasil Belajar Siswa.

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### 1. Bagi peneliti

- a. Menambah pengetahuan peneliti tentang model *problem based learning* berbantu *vidio motion graphic* terhadap hasil belajar siswa.
- b. Sebagai sarana bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah, serta menambah pengetahuan dan wawasan sebagai bekal untuk calon guru.

##### 2. Bagi peneliti lain

Sebagai bahan referensi dan masukan bagi calon guru akademis Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan pihak lain dalam melakukan penelitian sejenis.

## **BAB II**

### **STUDI KEPUSTAKAAN**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Pengertian Pembelajaran**

Belajar dan mengajar pada dasarnya merupakan dua konsep yang tak terpisahkan yang membentuk suatu proses interaksi antara guru dengan siswa dalam rangka mencapai tujuan yaitu perubahan tingkah laku individu kearah yang lebih baik. Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu kearah yang lebih baik melalui pengalaman dan latihan. Sedangkan mengajar merupakan usaha seorang guru untuk menyampaikan pengetahuan atau informasi kepada siswa. Belajar dan mengajar dianggap sebagai proses karena di dalamnya terdapat interaksi (hubungan timbal balik) antara guru dan siswa. Proses itulah yang disebut pembelajaran.

Pembelajaran menurut Nana Sudjana (2009: 28) adalah kegiatan mengatur dan mengorganisasikan lingkungan di sekitar siswa yang dapat mendorong dan memudahkan minat siswa melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran terdiri atas beberapa komponen yang saling berkaitan dan memiliki ketergantungan satu sama lain dan bekerja sama membentuk sebuah sistem agar dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Menurut Dageng dalam Sugiyanto (2008: 1) “Daya tarik suatu pembelajaran ditentukan oleh dua hal, *pertama* oleh mata pelajaran itu sendiri, dan *kedua* oleh cara mengajar guru”.

## **2. Pengertian Model Pembelajaran**

Suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Upaya mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun dapat tercapai secara optimal, maka diperlukan suatu metode yang digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah diterapkan.

Menurut Tan (Rusman 2010: 229), mengemukakan bahwa pengertian model pembelajaran adalah:

Merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam PBL kemampuan berfikir siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, atau mengembangkan kemampuan berfikirnya secara berkesinambungan.

Sedangkan menurut Dewey (Trianto 2009: 91) dalam bukunya belajar berdasarkan masalah adalah interaksi antara dua arah belajar dan lingkungan yang dimana memberikan masukan kepada siswa berupa bantuan atau masalah, sedangkan sistem saraf otak berfungsi menafsirkan bantuan itu secara efektif sehingga masalah yang dihadapi dapat diselidiki, dinilai, dianalisis serta dicari pemecahannya dengan baik.

Berdasarkan definisi yang dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah sangat berpengaruh dalam menentukan keberhasilan siswa dalam belajar, ketepatan penggunaan model

pembelajaran tersebut yang bergantung pada tujuan, isi, proses belajar mengajar dan kegiatan belajar mengajar.

### **3. Model *Problem Based Learning***

#### **a. Pengertian Model *Problem Based Learning***

Model *problem based learning* atau pembelajaran berbasis masalah adalah metode pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. Menurut Istarani (2014:1) “model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan defenisi yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model *problem based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang berupa rangkaian kegiatan aktivitas pembelajaran yang memberi kebebasan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah sekaligus memecahkan masalah tersebut baik secara mandiri maupun secara kelompok.

#### **b. Ciri- ciri model *problem based learning***

Menurut Istarani (2014: 133), terdapat tiga ciri utama dari model pembelajaran *problem based learning*, yaitu:

- 1) Pertama, strategi pembelajaran berbasis masalah merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran artinya dalam pembelajaran ini tidak mengharapkan peserta didik hanya sekedar mendengarkan,

mencatatkemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi melalui strategi pembelajaran berbasis masalah peserta didik aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data dan akhirnya menyimpulkannya.

- 2) Kedua, aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. Strategi pembelajaran berbasis masalah menepatkan masalah sebagai kata kunci dari proses.
- 3) Ketiga, pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah. Berpikir dengan menggunakan metode ilmiah adalah proses berpikir deduktif dan induktif. Proses berpikir ini dilakukan dengan cara sistematis dan empiris, sistematis artinya berpikir ilmiah dilakukan melalui tahapan-tahapan tertentu, sedangkan empiris artinya proses penyelesaian masalah didasarkan pada data dan fakta yang jelas.

**c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Pembelajaran berbasis masalah biasanya terdiri dari lima tahapan utama yang dimulai dari guru memperkenalkan siswa dengan suatu situasi masalah dan diakhiri dengan penyajian dan analisis hasil kerja siswa. Secara singkat kelima tahapan pembelajaran *problem based learning* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1

Tahap pembelajaran dengan model *problem based learning*

Tahap pembelajaran	Perilaku guru
Orientasi masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menginformasikan tujuan pembelajaran</li> <li>• Menciptakan lingkungan kelas yang memungkinkan terjadi pertukaran ide yang terbuka</li> <li>• Mengarahkan pada pertanyaan atau masalah</li> <li>• Mendorong siswa mengekspresikan ide-ide secara terbuka</li> </ul>
Mengorganisasikan siswa untuk belajar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membantu siswa menemukan konsep berdasar masalah</li> <li>• Mendorong keterbukaan, proses-proses demokrasi dan cara belajar siswa aktif</li> <li>• Menguji pemahaman siswa atas konsep yang ditemukan</li> </ul>
Membantu menyelidiki secara mandiri atau kelompok	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan kemudahan pengerjaan siswa dalam mengerjakan/ menyelesaikan masalah</li> <li>• Mendorong kerja sama dan penyelesaian tugas-tugas</li> <li>• Mendorong dialog, diskusi dengan teman</li> <li>• Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang berkaitan dengan masalah</li> <li>• Membantu siswa merumuskan hipotesis</li> <li>• Membantu siswa dalam memberikan solusi</li> </ul>
Mengembangkan dan menyajikan hasil kerja	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membimbing siswa mengerjakan lembar kegiatan siswa (LKS)</li> <li>• Membimbing siswa menyajikan hasil kerja</li> </ul>
Menganalisa dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membantu siswa mengkaji ulang hasil pemecahan masalah</li> <li>• Memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah</li> <li>• Mengevaluasi masalah</li> </ul>

**d. Keunggulan dan kelemahan model *problem based learning***

Menurut Istarani (2014:144) kelebihan dan kelemahan model *problem based learning* yaitu :

a) Kelebihan model *problem based learning* yaitu:

1. Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran
2. Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menentukan pengetahuan baru bagi peserta didik.
3. Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik.
4. Pemecahan masalah dapat membentuk peserta didik bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
5. Pemecahan masalah dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
6. Melalui pemecahan masalah dianggap lebih menyenangkan dan disukai peserta didik.
7. Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
8. Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.

9. Pemecahan masalah dapat mengembangkan minat peserta didik untuk secara terus menerus belajar.

b) Kelemahan model *problem based learning*

Disamping keunggulannya, model ini juga mempunyai kelemahan, yaitu:

1. Manakala peserta didik tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
2. Keberhasilan strategi pembelajaran melalui *problem based learning* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
3. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

#### 4. *Motion Graphic*

*Motion graphic* merupakan salah satu media presentasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran. Menurut para ahli, *Motion graphic* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik (Soekarno 2014). Pengertian lain tentang *motion graphic* adalah grafis yang menggunakan video atau animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak ataupun transformasi. *Graphic design* telah berubah *static publishing* dengan memanfaatkan teknologi komunikasi termasuk film, animasi, media interaktif, dan *environmental design* (dalam Humairah 2015).

*Vidio motion graphic* merupakan jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. *Motion graphic* tergolong dalam jenis multimedia. Ariani & Haryanto (2010: 59) menyatakan bahwa multimedia adalah perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, vidio interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital, yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Brinkman dan Bruckner (Barnes, 2016: 146) mendefenisikan *motion graphic* merupakan rangkaian yang berkelanjutan dari sebuah tipografi animasi, 2D dan 3D, yang menampilkan gabungan sebuah gerakan dalam bentuk file digital. Penggunaan media *motion graphic* diharapkan dapat memberikan daya tarik agar bisa mengundang perhatian peserta didik kepada materi yang disampaikan. Dengan begitu, peserta didik diharapkan bisa lebih cepat mengerti tentang materi dan dalam proses pembelajaran para peserta didik tidak merasa bosan.

Adapun kelebihan dan kekurangan *motion graphic*, yaitu:

Kelebihan :

- a. Dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat.
- b. Penggunaan animasi dan efek spesial digital ternyata mampu menekan biaya produksi hingga menjadi lebih murah dibandingkan penggunaan efek spesial yang manual.

Kekurangan :

- a. Harus menggunakan peralatan dan spesifikasi komputer yang canggih untuk dapat menghasilkan animasi yang bagus.
- b. Memerlukan ukuran memori data lumayan besar
- c. Menggunakan software untuk beberapa efek animasi tertentu

## **5. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Bloom dalam Rusmono (2012: 8), hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut dapat diperoleh setelah siswa dapat menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan sumber belajar dan lingkungan belajar.

Menurut Snelbeker dalam Rusmono (2012: 8), bahwa perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah melakukan perbuatan belajar adalah merupakan hasil belajar, karena belajar pada dasarnya bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman. Hasil belajar menurut Nana Sudjana (2014: 22) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa yang setelah ia menerima pengalaman belajar.

### **b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Wina Sanjaya (2013: 52) terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar ini dapat berasal dari faktor guru, faktor siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan:

1) Faktor guru

Guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Tanpa guru, bagaimanapun bagus dan idealnya suatu strategi, maka strategi itu tidak mungkin bisa diaplikasikan.

2) Faktor siswa

Siswa adalah organisme yang unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan anak adalah perkembangan seluruh aspek kepribadiannya, akan tetapi tempo dan irama perkembangan masing-masing anak pada setiap aspek tidak selama sama.

3) Faktor sarana dan prasarana

Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran dan proses pembelajaran, sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Kelengkapan sarana dan prasarana akan membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan demikian sarana dan prasarana merupakan komponen yang penting yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar.

4) Faktor lingkungan

Dari segi dimensi lingkungan ada dua faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar, yaitu faktor organisasi kelas dan faktor iklim sosial-psikologis.

Menurut Mumandi dalam Rusman (2012: 124) faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari internal dan eksternal, yaitu:

1) Faktor internal

a. Faktor fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah atau capek, tidak dalam keadaan cacat, jasmani dan sebagainya. Karena hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran yang di sampaikan guru.

b. Faktor psikologis

Secara individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Ada beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi, perbedaan, minat bakat, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

2) Faktor eksternal

a. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial.

b. Faktor instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor guru, siswa, sarana dan prasana, lingkungan, fisiologis, psikologis, serta faktor lingkungan dan faktor instrumental.

## B. Penelitian Yang Relevan

1. **Fenti Fitria Asvifah, dkk. (2018).** Dalam penelitiannya yang berjudul “penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI akuntansi pada materi pelajaran akuntansi keuangan di SMK negeri 1 Sooko Mojokerto. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI AKL 2 SMK Negeri 1 Sooko tahun pelajaran 2018/2019 dengan jumlah sebanyak 30 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) sesuai dengan sintak yang terdapat pada RPP yang dibuktikan dengan perolehan skor keterlaksanaan pada siklus I sebesar 68% dan pada siklus II sebesar 84%. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang dibuktikan dengan ketuntasan klasikal sebesar 70% pada siklus I sedangkan pada siklus II sebesar 86%. Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) mendapatkan respon positif yang dibuktikan dengan perolehan skor pada siklus I sebesar 80% dan pada siklus II sebesar 91,6%.
2. **Naomi Fahma, (2015).** Dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran akuntansi siswa kelas XI AK3 SMK Negeri 4 Klaten tahun ajaran 2015/2016”. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif komparatif. Analisis data ini untuk membandingkan antara kondisi awal sebelum dilakukannya tindakan dengan hasil yang diperoleh pada siklus I dan siklus II sehingga dapat diperoleh perbedaan sebelum dan sesudah

dilakukannya tindakan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan: (1) Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajarsiswa dalam pembelajaran Akuntansi, yang ditandai dengan: (a) Siswa kelas XI AK3 sebanyak 34 anak mengalami peningkatan hasil belajar yaitu sebelum tindakan hanya 58,82% siswa belajar tuntas setelah tindakan menjadi 100%. (b) Siswa mampu menyelesaikan masalah atau soal-soal yang diberikan dengan cara berdiskusi. (2) Cara meningkatkan hasil belajar Akuntansi dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) melalui berdiskusi.

3. **Shofia suparti, (2015)**. Dalam penelitian yang berjudul “Upaya peningkatan motivasi partisipasi, dan prestasi belajar akuntansi melalui penerapan model *problem based learning* siswa kelas XI Akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket, observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, lembar observasi, dan tes tertulis. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa penerapan Model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan Motivasi, Partisipasi, dan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016 pada Kompetensi Dasar Mengelola Kartu Utang. Peningkatan motivasi belajar meningkat sebesar 7,62% atau pada siklus I sebesar 73,25% menjadi 80,89% pada siklus II. Pada siklus I skor rata-rata partisipasi belajar siswa 69,71% menjadi 84,44% pada siklus II atau meningkat sebesar 14,74%. Nilai rata-rata kelas sebelum tindakan adalah

68,64 dengan persentase ketercapaian KKM sebesar 27,78%, setelah dilakukan tindakan pada siklus I rata-rata mengalami peningkatan sebesar 8,42 menjadi 77,06 dengan persentase ketercapaian KKM sebesar 58,82%. Pada siklus II rata-rata siswa meningkat menjadi 88,11 atau meningkat sebesar 11,05, dengan ketercapaian KKM sebesar 88,89%.

**BAB III**  
**METODE PENELITIAN**

**A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan waktu penelitian ini direncanakan pada bulan April s/d Desember 2020. Kegiatan penelitian ini dapat diuraikan pada tabel berikut ini.

**Tabel 3.1**

**Jadwal Kegiatan Penelitian**

No	Proses Penelitian	Bulan / Minggu																											
		April				Mei				Juni				Juli				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	1	2	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi			■	■																								
2	Pengajuan Judul					■	■	■	■																				
3	Penyusunan Proposal									■	■	■	■																
4	Revisi Proposal												■	■	■	■													
5	Seminar Proposal																												
6	Library Research																												
7	Penyusunan Skripsi																												
8	Analisis Hasil dan Pembimbingan																												
9	Sidang meja hijau																												

## B. Sumber Dan Data Penelitian

Untuk mengumpulkan data penelitian yang diperlukan dalam pembahasan ini, penulis menggunakan metode penelitian pustaka (*library research*) yaitu penelitian yang objek utamanya adalah jurnal-jurnal yang ada hubungannya dengan pokok bahasan dan sumber pendukung lainnya. Penelitian ini disebut penelitian pustaka (*library research*), oleh karena itu sumber data diperoleh dalam dua bentuk data, yaitu data primer dan data sekunder.

### 1. Data Primer

Data primer yaitu materi-materi yang berkaitan dengan sasaran penelitian dan jurnal-jurnal yang berkaitan langsung dengan masalah yang akan dibahas. Adapun data primer yang digunakan adalah jurnal tentang model *problem based learning*, media video *motion graphic* yang ada relevansinya dengan pokok bahasan ini.

### 2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data bersifat umum untuk meneliti, yang isinya mendukung data primer. Yaitu data-data yang berkaitan dengan judul penelitian yang dilakukan. Data tersebut berupa jurnal, hasil penelitian, dan literatur lainnya yang ada hubungannya dengan judul penelitian ini. Sumber data sekunder yang digunakan peneliti yaitu:

1. Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi Pada Materi Pelajaran Akuntansi Keuangan Di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. Karya Fenti fitria

- asvifah, Jurnal Pendidikan Akuntansi. Volume 07 Nomor 03 Tahun 2019, 460-465.
2. Penerapan Strategi Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Komputer Akuntansi Siswa SMK Negeri 1 Banda Aceh. karya Iswinar. Serambi akademica jurnal pendidikan, sains dan humaniora, Vol. 7, No. 5, Oktober 2019 pISSN 2337–8085 eISSN 2657- 0998.
  3. Penerapan Strategi Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Dasar Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMK N 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018. karya Noviana Nur Vatoni (2018).
  4. Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Dalam Kompetensi Dasar Mengelola Kartu Piutang Dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Kelas XI Akuntansi 2 SMK N 1 Muara Bungo. Karya Tiara. JURNAL TUNAS PENDIDIKAN E ISSN-2621-1629 Vol. 3. No. 1 (Oktober 2020) [Http://Ejournal.Stkip-Mmb.Ac.Id/Index.Php/Pgsd/Login](http://Ejournal.Stkip-Mmb.Ac.Id/Index.Php/Pgsd/Login).
  5. “Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Asesmen Kinerja Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 MAS-UBUD Tahun Pelajaran 2011/2012 Ditinjau Dari Konsep Diri Akademik” karya Ni Wayan Martini, (2012).
  6. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Akuntansi Siswa Kelas XI AK3 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Pelajaran 2015/2016. Karya Naomi Fahma.

7. Pengaruh Model PBL (Problem Based Learning) Penggunaan Modul Pembelajaran Akuntansi, Dan Motivasi Belajar Akuntansi Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Materi Jurnal Khusus Kelas XI SMK Negeri 10 Surabaya Karya Agustina Tri Rahayu, Dkk.
8. Implementasi Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016. Karya Tri Wahyunianto.
9. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi Pada Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Kompetensi Mengelola Kartu Persediaan Tahun Ajaran 2013/2014. Karya Layla Suci Naylufar.
10. Upaya Peningkatan Motivasi, Partisipasi, Dan Prestasi Belajar Akuntansi Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016. Karya Shofia Suparti.

### **C. Instrumen Penelitian**

Instrumen diartikan sebagai proses, cara, atau prosedur yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Studi Pustaka/ *Library Research***

Dalam melaksanakan studi pustaka, analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan studi dokumentasi .peneliti memilih

instrumen ini karena penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dan data yang diteliti oleh peneliti yaitu berupa 10 jurnal yang relevan.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan, oleh karena itu teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah pengumpulan data literer yaitu bahan-bahan yang koheren dengan objek-objek pembahasan yang dimaksud. Data yang ada dalam kepustakaan tersebut dikumpulkan dan diolah dengan cara :

1. *Editing*, yaitu pemeriksaan kembali data yang diperoleh terutama dari segi kelengkapan, kejelasan makna, dan keselarasan makna antara yang satu dengan yang lain.
2. *Organizing*, yaitu mengorganisir data yang diperoleh dengan kerangka yang sudah diperlukan.
3. Penemuan hasil penelitian, yaitu melakukan analisis lanjutan terhadap hasil pengorganisasian data dengan menggunakan kaidah-kaidah, teori dan metode yang telah ditentukan sehingga diperoleh kesimpulan tertentu yang merupakan hasil jawaban dari rumusan masalah.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif, dengan lebih banyak bersifat uraian dan studi dokumentansi. Data yang telah diperoleh akan dianalisis secara kualitatif serta diuraikan dalam bentuk deskriptif.

Menurut Patton (Moleong, 2011: 103), analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan uraian dasar. Defenisi tersebut memberikan gambaran tentang betapa pentingnya

kedudukan analisis data dilihat dari segi tujuan penelitian. Prinsip pokok penelitian kualitatif adalah menemukan teori data.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan langkah-langkah seperti yang dikemukakan oleh Burhan Bungin (2003: 70), yaitu sebagai berikut:

1. Pengumpulan data (*data collection*)

Pengumpulan data merupakan bagian integral dari kegiatan analisis data. Kegiatan pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan wawancara dan studi dokumentasi.

2. Reduksi data (*data reduction*)

Reduksi data, diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi dilakukan sejak pengumpulan data dimulai dengan membuat ringkasan, mengkode, menelusur tema, membuat gugus-gugus, menulis memo dan sebagainya dengan maksud menyisihkan data/informasi yang tidak relevan.

3. Display data

Display data adalah pendeskripsian sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk test naratif. Penyajiannya juga dapat berbentuk matrik, diagram, tabel dan bagan.

4. Verifikasi dan penegasan kesimpulan (*conclusion drawing and verification*)

Merupakan kegiatan akhir dari analisis data. Penarikan kesimpulan berupa kegiatan interpretasi, yaitu menemukan makna data yang telah disajikan.

Antara display data dan penarikan kesimpulan terdapat aktivitas analisis data yang ada. Dalam pengertian ini analisis data kualitatif merupakan upaya berlanjut, berulang dan terus menerus. Masalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/verifikasi menjadi gambaran keberhasilan secara berurutan sebagai rangkaian kegiatan analisis yang terkait. Selanjutnya data yang telah dianalisis, dijelaskan dan dimaknai dalam bentuk kata-kata untuk mendeskripsikan fakta yang ada di lapangan, pemaknaan atau untuk menjawab pertanyaan penelitian yang kemudian diambil intisarinnya saja.

Berdasarkan keterangan di atas, maka setiap tahap dalam proses tersebut dilakukan untuk mendapatkan keabsahan data dengan menelaah seluruh data yang ada dari berbagai sumber yang telah didapat dari lapangan dan dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto dan sebagainya melalui metode wawancara yang didukung dengan studi dokumentasi.

#### **F. Rencana Pengujian Keabsahan Data**

Penelitian kualitatif harus mengungkap kebenaran yang objektif. Karena itu keabsahan data dalam sebuah penelitian kualitatif sangat penting. Melalui keabsahan data kredibilitas (kepercayaan) penelitian kualitatif dapat tercapai. Dalam penelitian ini untuk mendapatkan keabsahan data dilakukan dengan triangulasi. Adapun triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu (Moleong, 2007:330).

Dalam memenuhi keabsahan data penelitian ini dilakukan triangulasi dengan sumber. Menurut Patton, triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif (Moleong, 2007:29).

Triangulasi dengan sumber yang dilaksanakan pada penelitian ini yaitu memanfaatkan berbagai sumber data informasi sebagai bahan pertimbangan yang berkaitan dengan data peneliti.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Gambaran Umum Model *Problem Based Learning* Berbantu Vidio *Motion Graphic*

Model pembelajaran adalah cara yang digunakan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Pengertian lain mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan teknik penyajian yang dikuasai oleh guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas. Model pembelajaran PBL secara bahasa berasal dari bahasa Inggris yaitu: *problem based learning* yang berarti pembelajaran berbasis masalah. Secara istilah PBL adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan menyelesaikan suatu masalah, tetapi untuk menyelesaikan suatu masalah peserta didik memerlukan pengetahuan baru untuk dapat menyelesaikannya. Model PBL yang penulis maksudkan ini akan menyajikan suatu masalah yang nyata bagi siswa sebagai awal pembelajaran kemudian diselesaikan melalui penyelidikan dan diterapkan dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah.

Dalam hal ini siswa secara aktif dihadapan pada masalah kompleks dalam situasi yang nyata. Model pembelajaran *problem based learning* ini akan berjalan efektif jika dibantu dengan media pembelajaran vidio *motion graphic*, *motion graphic* adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, vidio, film,

tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik (Soekarno). Dengan adanya media pembelajaran video *motion graphic* ini kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif. Kelebihan dari model *problem based learning* dengan video *motion graphic* ini adalah suasana kelas dapat lebih aktif, siswa dilatih berpikir secara kritis. Dengan adanya model pembelajaran *problem based learning* berbantu video *motion graphic* ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

## **2. Deskripsi Hasil Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis menganalisis 10 jurnal yang relevan tentang model pembelajaran *problem based learning* berbantu video *motion graphic*. Analisis yang dilakukan oleh penulis bertujuan untuk mengetahui bagaimana analisis pengaruh model *problem based learning* berbantu video *motion graphic* terhadap hasil belajar siswa. Dengan menetapkan fokus masalah berdasarkan jurnal yang relevan, guru masih sering menggunakan model dan media konvensional, sehingga diperlukan adanya pembaharuan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang diterapkan guru saat pembelajaran berlangsung masih menggunakan model ceramah yang menyebabkan siswa merasa bosan, yang berdampak siswa tidak memperhatikan guru dalam menerangkan pembelajaran. Dan media yang digunakan di sekolah juga masih menggunakan media pembelajaran konvensional, seperti media papan tulis saja atau power point. Dapat disimpulkan bahwa guru hendaknya menggunakan model dan media pembelajaran yang menarik sehingga meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar. Salah satu model dan media yang dapat digunakan adalah model *problem based learning* berbantu video *motion graphic*.

Salah satu penelitian yang sudah dilakukan oleh Fenti fitria asvifah menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang dibuktikan dengan ketuntasan klasikal sebesar 70% pada siklus I sedangkan pada siklus II sebesar 86%. Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) mendapatkan respon positif yang dibuktikan dengan perolehan skor pada siklus I sebesar 80% dan pada siklus II sebesar 91,6%. Sedangkan menurut penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti Naomi fahma ialah berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan: (1) Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Akuntansi, yang ditandai dengan: (a) Siswa kelas XI AK3 sebanyak 34 anak mengalami peningkatan hasil belajar yaitu sebelum tindakan hanya 58,82% siswa belajar tuntas setelah tindakan menjadi 100%. (b) Siswa mampu menyelesaikan masalah atau soal-soal yang diberikan dengan cara berdiskusi. (2) Cara meningkatkan hasil belajar Akuntansi dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) melalui berdiskusi.

### **3. Hasil Analisis Data**

Dalam penelitian ini analisis data yang peneliti peroleh ialah dengan mendeskripsikan 10 jurnal yang berhubungan tentang model *problem based learning* dan video motion graphic. Tujuan dari analisis data ini ialah untuk mengetahui bagaimana analisis model *problem based learning* berbantu video *motion graphic* terhadap hasil belajar siswa. Adapun hasil analisis data dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel tabulasi data jurnal-jurnal yang relevan dibawah ini:

**Tabel 4.1**  
**Tabulasi jurnal yang relevan tentang penggunaan model *problem based learning* berbantu vidio *motion graphic***

Aspek pengamatan	Judul jurnal/artikel penelitian	Penulis/peneliti	Data/ informasi
Kelayakan Model <i>Problem Based Learning</i>	1. Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi Pada Materi Pelajaran Akuntansi Keuangan Di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto.	Fenti fitria asvifah	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan model pembelajaran <i>problem based learning</i> (PBL) sesuai dengan sintak yang terdapat pada RPP yang dibuktikan dengan perolehan skor keterlaksanaan pada siklus I sebesar 68% dan pada siklus II sebesar 84%. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang dibuktikan dengan ketuntasan klasikal sebesar 70% pada siklus I sedangkan pada siklus II sebesar 86%. Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran <i>problem based learning</i> (PBL) mendapatkan respon positif yang dibuktikan dengan perolehan skor pada siklus I sebesar 80% dan pada siklus II sebesar 91,6%.
	2. Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Akuntansi Siswa Kelas XI AK3 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Pelajaran 2015/2016	Naomi fahma	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan: (1) Penggunaan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Akuntansi, yang ditandai dengan: (a) Siswa kelas XI AK3 sebanyak 34 anak

			<p>mengalami peningkatan hasil belajar yaitu sebelum tindakan hanya 58,82% siswa belajar tuntas setelah tindakan menjadi 100%.</p> <p>(b) Siswa mampu menyelesaikan masalah atau soal-soal yang diberikan dengan cara berdiskusi. (2) Cara meningkatkan hasil belajar Akuntansi dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) melalui berdiskusi.</p>
	<p>3. Penerapan strategi problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar komputer akuntansi siswa SMK N 1 Banda Aceh</p>	<p>Iswinar</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh peningkatan Hasil Belajar Komputer Akuntansi aspek kognitif pada siklus I perolehan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan KKM kelas XI Akuntansi 1 sebesar 60,52 dan 24,14%. Pada siklus II terjadi peningkatan perolehan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan KKM kelas XI Akuntansi sebesar 83,83 dan 100%. Hasil Belajar Komputer Akuntansi aspek afektif pada siklus I perolehan rata-rata skor kelas XI Akuntansi sebesar 56,03%. Pada siklus II terjadi peningkatan perolehan rata-rata skor kelas XI Akuntansi sebesar 85,34%, Hasil Belajar Komputer Akuntansi aspek psikomotorik pada siklus I perolehan rata-rata skor kelas XI Akuntansi 1</p>

			sebesar 67,24%. Pada siklus II terjadi peningkatan perolehan rata-rata skor kelas XI Akuntansi sebesar 85,92%.
	4. Penerapan Strategi Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Dasar Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMK Tempel Tahun Ajaran 2017/2018.	Noviana Nur Vatoni	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran <i>problem based learning</i> dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran akuntansi dasar siswa kelas X akuntansi 1 SMK negeri 1 tempel T.A 2017/2018. Hasil belajar akuntansi dasar aspek pengetahuan pada siklus I dengan rata-rata nilai sebesar 34,62%. Pada siklus II peningkatan perolehan persentase rata-rata nilai menjadi sebesar 100%. Hasil belajar akuntansi dasar aspek sikap pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata skor menjadi sebesar 90,00%. Peningkatan hasil belajar akuntansi dasar aspek keterampilan pada siklus I memperoleh rata-rata skor sebesar 71,79%. Pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata skor menjadi sebesar 94,33%.
	5. Pengaruh model PBL ( <i>problem based learning</i> ) penggunaan modul pembelajaran akuntansi, dan motivasi belajar akuntansi terhadap hasil belajar akuntansi materi jurnal khusus kelas	Agustina Tri Rahayu	Hasil uji t menunjukkan (1) model PBL ( <i>problem based learning</i> ) berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XI di SMK”Negeri 10 Surabaya sebesar $0,046 < 0,05$ , (2)

	XI SMK Negeri 10 Surabaya.		<p>penggunaan modul pembelajaran akuntansi berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XI di SMK Negeri 10 Surabaya sebesar <math>0,046 &lt; 0,05</math>, dan (3) motivasi belajar akuntansi berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XI di SMK Negeri 10 Surabaya sebesar <math>0,012 &lt; 0,05</math>. Nilai Adjusted R Square sebesar 0,138 berarti bahwa 13,8% hasil belajar akuntansi dipengaruhi oleh model PBL (<i>problem based learning</i>), penggunaan modul pembelajaran akuntansi dan motivasi belajar akuntansi.</p>
	6. Meningkatkan prestasi belajar akuntansi siswa dalam kompetensi dasar mengelola kartu piutang dengan penerapan model <i>problem based learning</i> di kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Muara Bungo.	Tiara	<p>Penelitian ini dilakukan dua siklus. Siklus I dua kali pertemuan dan siklus II satu kali pertemuan. Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa pada Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI Akuntansi 2 SMK N. 1 Muara Bungo, dapat dikatakan berhasil. Nilai rata-rata Prestasi Belajar Akuntansi siswa sebelum dilakukan tindakan adalah 69,36 dengan persentase ketercapaian KKM sebesar</p>

			29 %, setelah dilakukan tindakan pada siklus I nilai rata-rata mengalami peningkatan menjadi 70,95 dengan persentase ketercapaian KKM sebesar 54,17%. Pada siklus II nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 93,86 atau persentase 87,5% atau mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 22,91.
	7. Pengaruh implementasi model pembelajaran berbasis masalah berbantuan asesmen kinerja terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas X akuntansi SMK negeri 1 MAS-UBUD tahun pelajaran 2011/2012 ditinjau dari konsep diri akademik	Ni wayan martini	Hasil belajar akuntansi siswa yang mengikuti model pembelajaran berbasis masalah berbantuan asesmen kinerja menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan prestasi siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional ( $F_{hitung} = 39.088 > F_{tabel} = 3.96$ dengan $p < 0.05$ ).
	8. Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan nilai korupsi dan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas XI Ak1 di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur tahun ajaran 2016/2017.	Altakiyah	Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Nilai Anti Korupsi dan Aktivitas Belajar Akuntansi siswa kelas XI AK1 SMK Muhammadiyah 1 Borobudur meningkat setelah diberi tindakan penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> . Nilai Anti Korupsi memiliki skor rata-rata pada siklus I

			<p>sebesar 72,61% dan pada siklus II meningkat menjadi sebesar 90,91%. Peningkatan skor Nilai Anti Korupsi sebesar 18,30%. Sedangkan skor rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi pada siklus I sebesar 69,78% dan pada siklus II meningkat menjadi sebesar 87,50%. Peningkatan skor Aktivitas Belajar Akuntansi sebesar 17,72%.</p>
	<p>9. Implementasi model problem based learning untuk meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Pengasih Tahun ajaran 2015/2016.</p>	<p>Tri Wahyuniyanto</p>	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Pengasih dapat meningkat setelah diberi tindakan Implementasi Model <i>Problem Based Learning</i>. Terjadi peningkatan keseluruhan Aktivitas Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II yang dibuktikan dengan adanya peningkatan skor di setiap indikator Aktivitas Belajar Akuntansi dari siklus I sebesar 67,11% ke siklus II menjadi sebesar 88,10%. Peningkatan skor rata-rata Aktivitas Belajar Akuntansi dari siklus I pada siklus II meningkat sebesar 20,99%.</p>
	<p>10. Upaya peningkatan motivasi, partisipasi, dan prestasi belajar akuntansi</p>	<p>Shofia suparti</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> dapat meningkatkan</p>

	<p>melalui penerapan model problem based learning siswa kelas XI Akuntansi SMK Muhammadiyah Yogyakarta Tahun ajaran 2015/2016.</p>	<p>Motivasi, Partisipasi, dan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016 pada Kompetensi Dasar Mengelola Kartu Utang. Peningkatan motivasi belajar meningkat sebesar 7,62% atau pada siklus I sebesar 73,25% menjadi 80,89% pada siklus II. Pada siklus I skor rata-rata partisipasi belajar siswa 69,71% menjadi 84,44% pada siklus II atau meningkat sebesar 14,74%. Nilai rata-rata kelas sebelum tindakan adalah 68,64 dengan persentase ketercapaian KKM sebesar 27,78%, setelah dilakukan tindakan pada siklus I rata-rata mengalami peningkatan sebesar 8,42 menjadi 77,06 dengan persentase ketercapaian KKM sebesar 58,82%. Pada siklus II rata-rata siswa meningkat menjadi 88,11 atau meningkat sebesar 11,05, dengan ketercapaian KKM sebesar 88,89%.</p>
--	--	---

Berdasarkan dari hasil tabulasi data jurnal-jurnal yang relevan diatas, maka peneliti mendapat kesimpulan bahwasanya model *problem based learning* berbantu vidio *motion graphic* ini layak digunakan untuk membantu proses belajar mengajar dalam semua tingkat satuan pendidikan. Model *problem based learning* sangat membantu siswa dalam berdiskusi, berpikir secara kritis untuk

memecahkan masalah dan mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi antara sesama siswa maupun guru. *Vidio motion graphic* mempunyai fungsi sangat bermanfaat sekali, apalagi zaman sekarang banyak sekali yang muncul media komunikasi yang unik yang menggabungkan komunikasi visual dengan cerita melalui gerak atau suara. Media ini juga memiliki kelebihan yang mana dapat digunakan dimana dan kapan saja. Jadi model *problem based learning* berbantu *vidio motion graphic* layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Model *problem based learning* berbantu *vidio motion graphic***

Hasil belajar adalah penilaian yang dimaksudkan untuk melihat pencapaian target pembelajaran, kemudian untuk menentukan seberapa jauh target pembelajaran yang sudah tercapai, yang dijadikan tolak ukur adalah tujuan yang telah dirumuskan dalam tahap perencanaan pembelajaran. Hasil belajar juga merupakan kemampuan siswa dalam memahami materi melalui kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu penggunaan model *problem based learning* berbantu *vidio motion graphic* sangat layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil analisis tentang penggunaan model *problem based learning* berbantu *vidio motion graphic* maka peneliti dapat menyimpulkan:

- a. Model *problem based learning* berbantu *vidio motion graphic* sangat menarik untuk digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

- b. Model *problem based learning* berbantu vidio *motion graphic* sangat memudahkan siswa berpikir secara kritis dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran.
- c. Model *problem based learning* berbantu vidio *motion graphic* membantu siswa dalam berkomunikasi antara sesama siswa maupun dengan guru.
- d. Model *problem based learning* berbantu vidio *motion graphic* dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **2. Penggunaan dan Model *Problem Based Learning* Berbantu Vidio *Motion Graphic***

Model *problem based learning* adalah suatu model pembelajaran yang berupa rangkaian kegiatan aktivitas pembelajaran yang memberi kebebasan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah sekaligus memecahkan masalah tersebut baik secara mandiri maupun secara kelompok. Model pembelajaran ini dilakukan dimulai dari guru memperkenalkan siswa dengan suatu situasi masalah dan diakhiri dengan penyajian dan analisis hasil kerja siswa.

*Motion graphic* merupakan jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, dalam pembelajarannya guru dapat memberikan materi pelajaran dengan suasana yang berbeda karena bisa diakses dengan komputer atau ponsel siswa. Untuk siswa agar bisa menggunakan vidio *motion graphic* maka dapat membuka link. Siswa tidak perlu membuat akun untuk login, siswa hanya perlu mengklik link yang sudah dikirim guru untuk membuka vidio *motion graphic* tersebut. Kemudian siswa bisa belajar dengan menggunakan

*video motion graphic* tersebut. Model dan media ini sangat membantu siswa dalam proses belajar mengajar karena memudahkan siswa dan guru dimana pembelajaran dapat digunakan dimana dan kapan saja. Dan mampu menarik minat siswa dalam belajar menjadi meningkat.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dari hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Model *problem based learning* berbantu video *motion graphic* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dan layak digunakan dalam membantu proses belajar mengajar dibandingkan dengan menggunakan model dan media konvensional.
2. Model *problem based learning* berbantu video *motion graphic* dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuannya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.
3. Model *problem based learning* berbantu video *motion graphic* juga membantu mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
4. Model *problem based learning* berbantu video *motion graphic* terhadap hasil belajar siswa dapat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan terhadap jurnal yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran yaitu:

- a. Hendaknya untuk peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan ataupun menerapkan model *problem based learning* berbantu vidio *motion graphic*.
- b. Hendaknya kepada guru agar dapat memadukan model *problem based learning* berbantu vidio *motion graphic*.
- c. Hendaknya untuk penelitian selanjutnya, diharapkan melakukan penelitian sumber yang lebih luas lagi, agar dapat menjadikan perbandingan untuk berkualitas yang lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Altakiyah, (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Nilai Anti Korupsi Dan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI AK1 di SMK Muhammadiyah 1 Borobudur Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fenti Fitria Asvifah, Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi Pada Materi Pelajaran Akuntansi Keuangan Di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*. Volume 07 Nomor 03 Tahun 2019, 460-465.
- Istarani. 2014. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Iswinar, (2017). Penerapan Strategi *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Komputer Akuntansi Siswa SMK Negeri Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan, Sains, Humaniora*. Vol. 7, No. 5, Oktober 2019. Pissn 2337-8085 Eissn 2657-0998.
- Moleong, L.J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Naomi Fahma, (2016). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Akuntansi Siswa Kelas XI AK3 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Pelajaran 2015/2016. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ni Wayan Martini. 2012. Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Asesmen Kinerja Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 MAS-UBUD Tahun Pelajaran 2011/2012 Ditinjau Dari Konsep Diri Akademik.
- Nur Vatoni, Noviana. 2018. Penerapan Strategi Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Dasar Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMK N 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018. *Skripsi*, Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Soekamto. (2011). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Suparti Shopia, (2016). Upaya Peningkatan Motivasi, Partisipasi, Dan Prestasi Belajar Akuntansi Melalui Penerapan Model *Problem Based Learning* Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Tiara, (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Dalam Kompetensi Dasar Mengelola Kartu Piutang Dengan Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* di Kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Muara Bungo. *Jurnal Tunas Pendidikan*, Vol. 3. No. 1(Oktober 2020), E ISSN-2621-1629.

Tri Rahayu, Agustina. Dkk.Pengaruh Model PBL (*Problem Based Learning*), Penggunaan Modul Pembelajaran Akuntansi, Dan Motivasi Belajar Akuntansi Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Materi Jurnal Khusus Kelas XI SMK Negeri 10 Surabaya.

Tri Wahyuniyanto, (2016). Implementasi Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi di SMK Negeri 1 Pengasih Tahun Ajaran 2015/2016.Skripsi.Universitas Negeri Yogyakarta.

## Lampiran 1. Form K-1



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

**Form : K-1**

Kepada Yth : Bapak/Ibu Ketua dan Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Akuntansi  
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat saya yang bertandatangan dibawah ini

Nama Mahasiswa : Mahyuni ujung  
NPM : 1602070047  
Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi  
Kredit Kumulatif : 140 SKS IPK = 3,40

Persetujuan Ket/Sekret Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantu Vidio <i>Motion Graphic</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Akuntansi Kelas X Akuntansi Siswa SMK Swasta Budisatrya Medan Tahun Ajaran 2019/2020. <i>By</i>	
	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Open Ended</i> Dengan Media <i>Handout</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Budisatrya Medan Tahun Ajaran 2019/2020.	
	Pengaruh Model <i>Active Learning</i> Dengan Teknik <i>Learning Starts With A Question</i> Berbantu Media Komik Dalam Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Kelas X SMK Budisatrya Medan Tahun Ajaran 2019/20120.	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan. Atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

Medan, 23 Maret 2020  
Hormat Pemohon  
  
Mahyuni Ujung

Keterangan  
Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan Fakultas  
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi  
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

## Lampiran 2. Form K-2



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**Form K-2**

Kepada : Yth. Ibu Ketua/Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Akuntansi  
FKIP UMSU

*Assalamu'alaikum Wr, Wb*

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Mahyuni Ujung  
NPM : 1602070047  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

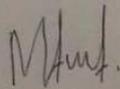
Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantu *Video Motion Graphic* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Swasta Budisatrya Medan Tahun Ajaran 2019/2020

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

1. Dian Novianti Sitompul, S.Pd, M.Si

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 26 Maret 2020  
Hormat Pemohon,  
  
**Mahyuni Ujung**

Keterangan  
Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan / Fakultas  
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi  
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

### Lampiran 3. Form K-3



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061) 6619056 Medan 20238  
Website : [fkip.umsu.ac.id](http://fkip.umsu.ac.id) E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

FORM K 3

Nomor : 1192/IL.3/UMSU-02/F/2020  
Lamp. : ---  
Hal : **Pengesahan Proposal dan  
Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalalamu'alaikumWr. Wb.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proposal skripsi dan Dosen Pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Mahyuni Ujung**  
N P M : 1602070047  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Penelitian : Pengaruh model problem based learning berbantu video motion graphic terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas X akuntansi SMK budisatrya medan tahun ajaran 2019/2020

Pembimbing : **Dian Novianti sitompul S.Pd, M.Si**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulisan berpedoman kepada ketentuan atau buku **Panduan Penulisan Skripsi** yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proposal Skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak selesai pada waktu yang telah ditetapkan.
3. Masa Daluarsa tanggan : **08 Agustus 2021**

Medan, 18 Dzulhijjah 1441 H

08 Agustus 2020 M

Wassalam

Dekan



**Dr. H. Elfrianto, S.Pd., M.Pd.**

Dibuat Rangkap 4 :  
1. Fakultas (Dekan)  
2. Ketua Program Studi  
3. Dosen Pembimbing  
4. Mahasiswa yang bersangkutan  
**(WAJIB MENGIKUTI SEMINAR)**

## Lampiran 4. Berita Acara Bimbingan Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

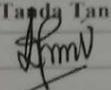
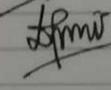
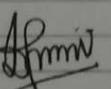
---

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

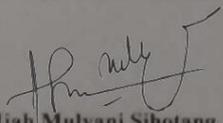
Nama : Mahyuni Ujung  
 NPM : 1602070047  
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
 Judul Proposal : Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantu Media Motion Graphic Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Swasta Budisatrya Medan Tahun Ajaran 2019/2020.

Dosen Pembimbing : Dian Novianti Sitompul S.Pd, M.Si

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
22 Juni 2020	- Revisi latar belakang - Identifikasi masalah	
	- Bab 2 tambahan untuk materi atau teori terkait hasil belajar.	
	- tambahan materi untuk media motion graphic.	
22 Juli 2020	- Tambahkan referensi terkait model yang digunakan.	
27 Juli 2020	Acc Seminar Proposal	

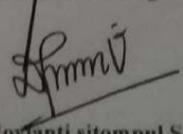
Medan, Juli 2020

Ketua Program Studi  
Pendidikan Akuntansi



(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Dosen Pembimbing



(Dian Novianti sitompul S.Pd, M.Si)

## Lampiran 5. Lembar Pengesahan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id>E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### PENGESAHAN PROPOSAL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Prodi. Pendidikan Akuntansi Yang Diselenggarakan Pada Hari Kamis Tanggal 15 Oktober 2020 Menerangkan Bahwa:

Nama : MAHYUNI UJUNG  
NPM : 1602070047  
ProgramStudi : PendidikanAkuntansi  
Judul Proposal : Analisis Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantu Vidio *Motion Graphic* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke skripsi

Medan, Oktober 2020

TIM SEMINAR

Ketua

Sekretaris

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

Pembimbing

Pembahas

(Dian Novianti Sitompul, S.Pd, M.Si)

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.S)

## Lampiran 6. Permohonan Perubahan Judul Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Kepada : Yth. Ibu Ketua & Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Akuntansi  
FKIP UMSU  
Prihal : Permohonan Perubahan Judul Skripsi

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikumWr. Wb.

Dengan hormat, yang bertandatangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Mahyuni Ujung  
N PM : 1602070047  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan perubahan judul Skripsi sebagaimana tercantum di bawah ini :

“Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantu Vidio *Motion Graphic* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Swasta Budisatrya Medan Tahun Ajaran 2019/2020”

Menjadi :  
“Analisis Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantu Vidio *Motion Graphic* Terhadap Hasil Belajar Siswa”

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

Menyetujui :  
Dosen Pembimbing

Dian Novianti Sitompul, S.Pd, M.Si

Medan, Oktober 2020  
Hormat Pemohon, Pendidikan

Mahyuni Ujung

Diketahui Oleh:  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Akuntansi

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si



## Lampiran 8. Surat Keterangan Menyelesaikan Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### SURAT KETERANGAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Mahyuni Ujung  
NPM : 1602070047  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada :

Hari/ Tanggal : Kamis  
Tanggal : 15 Oktober 2020

Dengan Judul Proposal :

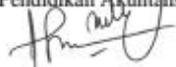
"Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantu Vidio Motion Graphic Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi SMK Swasta Budisatrya Medan Tahun Ajaran 2019/2020"

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan/diberikan Kepada Mahasiswa yang bersangkutan, semoga Bapak/Ibu Pimpinan Fakultas dapat segera mengeluarkan surat izin riset mahasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik kami ucapkan banyak terimakasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Dikeluarkan di : Medan

Pada Tanggal : Oktober 2020

Wassalam  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Akuntansi

  
Dra. Ijah Mulyani Sihotang., M.SI

## Lampiran 9. Surat Pernyataan Tidak Plagiat

**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website : [ww.fkip.umsu.ac.id](http://ww.fkip.umsu.ac.id) E-mail : [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Mahyuni Ujung  
NPM : 1602070047  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Analisis Model *Problem Based Learning* Berbantu Vidio *Motion Graphic* Terhadap Hasil Belajar Siswa” adalah benar bersifat asli (*original*), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhamamdiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**YANG MENYATAKAN,**

  
6000  
ENAM RIBU RUPIAH

(MAHYUNI UJUNG)

## Lampiran 10. Permohonan Izin Riset



Sila merajut surat ini agar diterbitkan  
nomor dan tanggalnya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400  
Website: <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@yahoo.co.id](mailto:fkip@yahoo.co.id)

Nomor : 1365/II.3/UMSU-02/F/2020 Medan, 19 Shafar 1442 H  
Lamp. : -- 07 Oktober 2020 M  
Hal : Mohon Izin Riset

Kepada Yth.  
Bapak/Ibu Kepala Perpustakaan UMSU  
Di  
Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat yang Bapak/Ibu Pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

N a m a : **Mahyuni Ujung**  
NPM : 1602070047  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Penelitian : Analisis Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantu *Vidio Motion Graphic* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.  
Wassalamu'alikum Warahmatullahi Barakatuh

  
Dekan  
**Dr. H. Elfrianto S.Pd., M.Pd.**  
NIDN : 0115057302

Tembusan :  
- Pertiinggal

## Lampiran 11. Surat Balasan Riset

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**UPT PERPUSTAKAAN**  
Jl. Kapt. Mukhtar Basri No. 3 Telp. 6624567 - Ext. 113 Medan 20238  
Website: <http://perpustakaan.umsu.ac.id>

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor: *30*/KET/II.11-AU/UMSU-P/M/2020

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

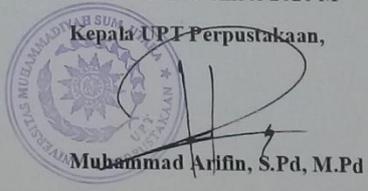
**Nama** : Mahyuni Ujung  
**NPM** : 1602070047  
**Univ./Fakultas** : UMSU/ Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
**Jurusan/P.Studi** : Pendidikan Akuntansi/ S1

adalah benar telah melakukan kunjungan/penelitian pustaka guna menyelesaikan tugas akhir / skripsi dengan judul :

*"Analisis model problem based learning berbantu vidio motion graphic terhadap hasil belajar siswa"*

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 10 Rabiul Akhir 1442 H  
26 November 2020 M

Kepala UPT Perpustakaan,  
  
Muhammad Arifin, S.Pd, M.Pd



## Lampiran 12. Berita Acara Bimbingan Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Mahyuni Ujung  
 NPM : 1602070047  
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
 Judul Proposal : Analisis Model *Problem Based Learning* Berbantu Vidio *Motion Graphic* Terhadap Hasil Belajar Siswa  
 Dosen Pembimbing : Dian Novianti Sitompul, S. Pd., M. Si.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Tanda Tangan
19 Nov 2020	1. Buat Abstrak 2. Deskripsi Hasil Penelitian	
23 Nov 2020	1. Kesimpulan 2. Hasil Penelitian 3. Reaksi, Daftar Pustaka	
28 Nov 2020	ACC Sidang	

Medan, November 2020

Ketua Program Studi  
 Pendidikan Akuntansi

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Dosen Pembimbing

(Dian Novianti Sitompul, S. Pd., M. Si.)

## Lampiran 13. Surat Permohonan Ujian Skripsi

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

---

**PERMOHONAN UJIAN SKRIPSI**

Kepada Yth : Medan, November 2020  
Bapak/Ibu Dekan \*)  
di  
Medan

**Assalamu'alaikum Wr. Wb**

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MAHYUNI UJUNG  
NPM : 1602070047  
Program studi : Pendidikan Akuntansi  
Alamat : Jl. Ampera VIII No. 10 Medan

Mengajukan permohonan mengikuti ujian skripsi, bersama ini saya lampirkan persyaratan:

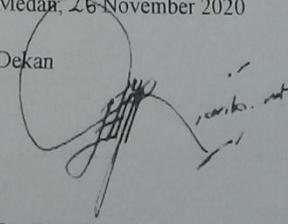
1. Transkrip/Daftar nilai kumulatif (membawa KHS asli Sem 1 s/d terakhir dan Nilai Semester Pendek (kalau ada sp). Apabila KHS asli hilang, maka KHS Foto Copy harus dileges di Biro FKIP UMSU).
2. Foto copy STTB/Ijazah terakhir dilegalisir 3 rangkap (Boleh yang baru dan boleh yang lama)
3. Pas foto ukuran 4 x 6 cm, 15 lembar.
4. Bukti lunas SPP tahap berjalan (difotocopy rangkap 3)
5. Foto copy compri 3 lembar
6. Foto copy toefl 3 lembar
7. Foto copy kompetensi kewirausahaan 3 lembar
8. Surat keterangan bebas perpustakaan
9. Surat permohonan sidang yang sudah ditanda tangani oleh pimpinan Fakultas
10. Skripsi yang telah ACC Ketua dan Sekretaris Program Studi serta sudah ditandatangani oleh dekan fakultas.

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Terima kasih, wassalam.

Pemohon,  
  
**MAHYUNI UJUNG**

---

Medan, November 2020  
Disetujui oleh:  
A.n. Rektor  
Wakil Rektor I

Medan, ~~26~~ November 2020  
Dekan  


**Dr. Muhammad Arifin, S.H., M.Hum**  
**Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd**

## Lampiran 14. Pernyataan Permohonan Ujian Skripsi

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**SURAT PERNYATAAN**

**Bismillahirrahmanirrahim**

Yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Nama lengkap	: MAHYUNI UJUNG
Tempat/ Tgl. Lahir	: Bakal Julu, 28 Maret 1998
Agama	: Islam
Status Perkawinan	: Kawin/Belum Kawin/Duda/Janda*)
No. Pokok Mahasiswa	: 1602070045
Program Studi	: Pendidikan Akuntansi
Alamat Rumah	: Jl. Ampera VIII No. 10 Medan Telp/Hp: 0852 7521 4584
Pekerjaan/ Instansi	: -
Alamat Kantor	: -

Melalui surat permohonan tertanggal November 2020 telah mengajukan permohonan menempuh ujian skripsi. Untuk ujian skripsi yang akan saya tempuh, menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa saya:

1. Dalam keadaan sehat jasmani maupun rohani
2. Siap secara optimal dan berada dalam kondisi baik untuk memberikan jawaban atas pertanyaan penguji,
3. Bersedia menerima keputusan Panitia Ujian Skripsi dengan ikhlas tanpa mengadakan gugatan apapun;
4. Menyadari bahwa keputusan Panitia Ujian ini bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Demikianlah surat pernyataan ini saya perbuat dengan kesadaran tanpa paksaan dan tekanan dalam bentuk apapun dan dari siapapun, untuk dipergunakan bilamana dipandang perlu. Semoga Allah SWT meridhoi saya. Amin.

SAYA YANG MENYATAKAN,



MAHYUNI UJUNG

## Lampiran 15. Lembar Pengesahan Skripsi



**UMS**  
Ilmu yang cerdas, Iqbal yang caya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS  
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan  
20238

Website: <http://www.fki.umsu.ac.id> E-mail: [fkp@umsu.ac.id](mailto:fkp@umsu.ac.id)



### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Mahyuni Ujung  
NPM 1602070047  
Program Studi Pendidikan Akuntansi

Judul Proposal Analisis Model *Problem Based Learning* Berbantu Vidio  
*Afotian Graphic* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Saya layak di sidangkan:

Medan, 29 November 2020

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

**(Dian Novianfi Sitompul, S.Pd., M.Si)**

Dekan,

**(Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd)**

Diketahui oleh :  
Ketua Program Studi  
Pendidikan  
Akuntansi

**Dra. Iiah Mulyani Sihotang, M.Si**

## Lampiran Daftar Riwayat Hidup

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP

#### 1. Data pribadi

Nama : Mahyuni Ujung  
NPM : 1602070047  
Tempat/ Tanggal Lahir : Namontrep II / 28 Maret 1998  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Anak Ke : 1 dari 5 bersaudara  
Agama : Islam  
Warga Negara : Indonesia  
Alamat : Desa Namontrep II, Kec. Siempat Nempu  
Hulu, Kab. Dairi  
Jurusan : Pendidikan Akuntansi

#### 2. Data Orang Tua

Ayah : Daulat Ujung  
Ibu : Harabiah Capah  
Alamat : Desa Namontrep II, Kec. Siempat Nempu  
Hulu, Kab. Dairi

#### 3. Jenjang Pendidikan

2004-2010 : SDN 030376 Bakal Julu  
2010-2013 : SMP N 1 Bakal Julu

2013-2016 : SMA N 1 Siempat Nempu Hulu  
2016-2020 : Tercatat Sebagai Mahasiswa Program  
Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan  
dan Ilmu Pendidikan Universitas  
Muhammadiyah Sumatera Utara.

Medan, 20 Desember 2020

Mahyuni Ujung