

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
SMARTPHONE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN
KEWIRAUSAHAAN (PKKWU) POKOK BAHASAN
MEDIA PROMOSI PEMASARAN KELAS XI
AKUNTANSI DI SMK N PURWOSARI
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

OLEH

SITI NUR KHASANAH

NIM 15210032



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO**

2019

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
SMARTPHONE TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN (PKKWU)
POKOK BAHASAN MEDIA PROMOSI PEMASARAN KELAS XI
AKUNTANSI DI SMK N PURWOSARI TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

Oleh

SITI NUR KHASANAH

NIM : 15210032

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 19 Agustus 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai kelengkapan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Dewan Penguji

Ketua : Taufiq Hidayat, M.Pd (.....
Sekretaris : Ayis Crusma Fradani, M.Pd (.....
Anggota : 1. Fruri Stevani, M.Pd (.....
2. Dr. Ahmad Hariyadi, S.Pd., M.Pd (.....
3. Neneng Rika J.K, S.Pd., M.H (.....

Mengesahkan :

Rektor,


Drs. Sujran, M. Pd.

NIDN : 0002106302

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sehingga pendidikan sangat penting bagi manusia untuk menjadi manusia yang berguna bagi diri sendiri dan lingkungannya. Suatu pendidikan memiliki tujuan yang sangat penting seperti yang tercantum pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 bahwa tujuan pendidikan adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan pendidikan maka dibutuhkan proses belajar dan pembelajaran.

Belajar merupakan suatu proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan diri tidak tahu menjadi tahu, tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, tidak terampil menjadi terampil melakukan sesuatu. Belajar adalah kegiatan yang harus dilakukan sejak ia lahir sampai akhir

hayatnya. Proses belajar bisa terjadi dimana dan kapan saja, salah satunya dapat dilakukan di sekolah. Dalam proses belajar di sekolah sangat membutuhkan peran guru. Guru dituntut untuk kreatif dalam memberikan ilmu agar tujuan belajar tercapai. Salah satu guru yang kreatif adalah guru yang dapat memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar. Penggunaan media belajar yang tepat dapat mempengaruhi proses belajar mengajar. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan melihat perkembangan teknologi. Berbagai macam perkembangan teknologi yang berkembang saat ini ialah teknologi komunikasi. Banyak sekali perkembangan yang terjadi di bidang komunikasi. Mulai dari bentuk komunikasi sederhana pada komunikasi elektronik. Komunikasi elektronik yang telah hadir adalah *smartphone*. Bahkan di Indonesia juga mengikuti perkembangan tersebut, telah banyak masyarakat yang memiliki *smartphone*. Menurut Heriyanto dalam Kuswanto (2018:96) pengguna *smartphone* telah menjadi gaya hidup masyarakat, perkembangan *smartphone* mengalami peningkatan pengguna yang semakin cepat dari tahun 2015 telah diperkirakan terdapat lebih dari 55 juta orang pengguna *smartphone*, selanjutnya pada tahun 2016 diperkirakan terdapat 65,2 juta orang pengguna *smartphone*, lalu pada tahun 2017 diperkirakan terdapat 74,9 juta orang pengguna hingga pada tahun 2019 diperkirakan pengguna *smartphone* di Indonesia mencapai 92 juta orang.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti banyak orang yang telah mempunyai *smartphone*. Semakin meluas dan penggunaannya untuk berbagai keperluan termasuk untuk meningkatkan kreativitas belajar mengajar, bahkan

sekarang siswa telah dibekali *smartphone* oleh orang tuanya. Semua guru pun juga memiliki *smartphone* sebagai alat komunikasi mereka. Akan tetapi guru dan peserta didik tidak memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran, padahal *smartphone* sangat memiliki banyak manfaat yang bisa digunakan untuk media pembelajaran. *Smartphone* juga sangat efektif dan efisien digunakan sebagai media pembelajaran.

Smartphone adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi yang mempunyai fungsi menyerupai komputer, karena kegunaannya yang berkembang pesat banyak hal yang dapat diakses menggunakan fitur browser yang terdapat pada *smartphone*. Menurut Zaki (2010: 83) *smartphone* secara harfiah artinya telepon pintar, yakni telepon seluler yang memiliki kemampuan seperti PC (*Personal Computer*) walaupun terbatas, selain itu *smartphone* juga mendukung email dan organizer. Fitur lainnya yaitu kemampuannya untuk ditambah aplikasi-aplikasi baru. Adanya *smartphone* juga berfungsi untuk mencari berbagai macam informasi, dengan begitu *smartphone* dapat mendukung suatu proses pembelajaran menjadi lebih baik apabila menggunakan *smartphone* tersebut secara tepat. *Smartphone* bisa memberikan informasi yang terkait ilmu pengetahuan karena didalam *smartphone* terdapat aplikasi-aplikasi yang bisa dimanfaatkan seperti google (untuk pencarian yang berhubungan dengan pendidikan), dan *smartphone* dapat dijadikan peta, koran, kamus, bahkan berita informasi yang terbaru. Manfaat *smartphone* sebagai media pembelajaran akan membuat pembelajaran yang menyenangkan, bisa membaca buku *online*, bahkan media sosial untuk

pembelajaran. Dengan manfaat media pembelajaran *smartphone* yang memberikan pengetahuan cukup luas dan memberikan manfaat dalam belajar maka media pembelajaran tersebut dapat menambah prestasi belajar siswa.

Prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai siswa dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan, prestasi belajar itu dapat berupa pernyataan dalam bentuk angka dan nilai tingkah laku. Menurut Surya (2004:75) mengatakan prestasi belajar adalah hasil belajar atau perubahan tingkah laku yang menyangkut ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah melalui proses tertentu sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Setiap siswa pasti menginginkan prestasi belajar yang baik, maka hal ini membutuhkan usaha yang sangat giat baik dari diri siswa dan dari cara guru yang memberikan ilmunya agar prestasi tersebut tercapai sesuai keinginan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri Purwosari menerangkan bahwa prestasi belajarnya menurun dan kurang memuaskan akibat siswa kurang termotivasi untuk belajar karena guru kurang kreatif menggunakan media belajar yang menarik sebagai proses pembelajaran. Hal ini juga dilihat dari mata pelajaran PKKUU (Produk Kreatif dan Kewirausahaan) pada Kelas Akuntansi, saat pembelajaran guru hanya menerangkan, memberikan soal lalu didiskusikan bersama dan hanya menggunakan media buku tanpa mempraktekkannya. Sehingga siswa merasa bosan dan kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran dan mereka tidak termotivasi untuk belajar. Mereka

merasa kurang puas dalam menemukan informasi-informasi baru yang lebih luas.

Berdasarkan fenomena diatas peneliti tertarik untuk mengambil judul tentang “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Smartphone* Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran PKKWU Pokok Bahasan Media Promosi Pemasaran Siswa Kelas XI Akuntansi Di SMK N Purwosari Tahun Pelajaran 2018/2019”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah diatas rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Apakah ada efektivitas penggunaan media pembelajaran *smartphone* terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran PKKWU pokok bahasan media promosi pemasaran siswa kelas XI Akutansi SMK N Purwosari?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya efektivitas penggunaan media pembelajaran *smartphone* terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran PKKWU pokok bahasan media promosi pemasaran siswa kelas XI Akutansi SMK N Purwosari.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk memberi dan menambahkan ilmu pengetahuan khususnya dibidang pendidikan dan dapat menambah pengetahuan terkait pengaruh penggunaan media pembelajaran dengan media *smartphone* terhadap prestasi belajar

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai media belajar siswa agar siswa lebih termotivasi untuk belajar dan prestasi akan naik khususnya di mata pelajaran *Bisnis Online*.

b. Bagi Guru

Penelitian ini juga dapat dijadikan informasi dan ilmu tambahan bagi guru dalam memperbaiki proses pembelajaran dikelas.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan meningkatkan proses pembelajaran khususnya pada mata *Bisnis Online*.

d. Bagi Peneliti

Memberikan kemampuan dalam hal penelitian serta ilmu yang telah didapat dalam perkuliahan sehingga mampu memberikan bekal dalam menyelesaikan berbagai macam tantangan dalam dunia kerja dimasa yang akan datang.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah mendefinisikan variabel secara operasional adalah definisi berdasarkan karakteristik yang diamati yang memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi atau pengukuran secara cermat terhadap suatu objek atau fenomena. Maka definisi dari judul ini yaitu :

1. Media Pembelajaran *Smartphone*

Media pembelajaran yang memanfaatkan alat *smartphone*. *Smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai tingkat tinggi, yang mempunyai fungsi dan manfaat yang sangat banyak, dan bisa dibawa kemana-mana. *Smartphone* mempunyai fitur canggih yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran diantaranya : internet, pembaca e-book, dan fitur lainnya.

2. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang setelah dia melakukan perubahan belajar, baik disekolah maupun diluar sekolah dengan menunjukkan kecakapan yang dicapai dalam bentuk nilai.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teoritis

1. Prestasi Belajar PKKUU

a. Pengertian Prestasi

Istilah prestasi berasal dari bahasa Belanda, yaitu *prestatie*, yang berarti hasil dari usaha. Menurut Muhibbin (2010:141) prestasi adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan dalam sebuah program. Menurut Sumadi (2006:297) prestasi adalah nilai yang merupakan perumusan terakhir yang dapat diberikan oleh guru mengenai kemajuan/prestasi belajar siswa selama masa tertentu. Sejalan dengan pendapat di atas Djamarah (2012: 23) mengemukakan prestasi adalah hasil belajar yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Pada umumnya prestasi ini digunakan untuk menunjukkan suatu pencapaian tingkat keberhasilan tentang suatu tujuan yang pernah dilakukan dari proses pengalamannya.

Berdasarkan dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi merupakan hasil dari usaha atau tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai suatu tujuan yang dapat diberikan oleh guru mengenai kemampuan dan kemajuan dalam belajar siswa. Dengan

adanya prestasi tersebut, maka siswa dapat melihat seberapa jauh kemampuan yang diperolehnya dalam proses belajar mengajar.

b. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses membangun makna atau pemahaman terhadap informasi dan pengalaman sehingga terjadi perkembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan (Suyatna dalam Riva 2017: 07). Proses membangun makna tersebut dapat dilakukan sendiri oleh siswa atau bersama dengan orang lain. Proses itu disaring dengan persepsi, pikiran (pengetahuan awal), dan perasaan siswa. Belajar bukanlah menyerap pengetahuan yang sudah jadi bentukan guru atau memindahkan pengetahuan dari guru kepada siswa. Menurut Slameto (2003:57) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Sanjana (2008: 29) belajar merupakan pembentukan asosiasi antara kesan yang ditangkap oleh panca indra dengan kecenderungan untuk bertindak atau berhubungan antara stimulus dan respon. Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam pendidikan disekolah. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana proses belajar yang telah dialami oleh siswa dengan sesuai pengalaman yang diperoleh. Menurut Hintzman dalam Syah (2010: 88) belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri manusia yang disebabkan oleh

pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkat laku manusia tersebut. Ada beberapa teori dalam belajar terkait dengan penggunaan media salah satunya adalah teori konstruktivisme. Menurut Muslich (2007: 44) belajar konstruktivisme artinya belajar yang menekankan terbangunnya pemahaman sendiri secara aktif, kreatif dan produktif berdasarkan pengetahuan terdahulu sesuai dengan pengalaman yang bermakna Adapun prinsip-prinsip belajar konstruktivisme, yaitu:

Pengetahuan dibangun oleh siswa itu sendiri baik secara, baik secara personal maupun sosial, pengetahuan tidak dipindahkan dari guru ke siswa, siswa aktif mengkonstruksi secara terus menerus, guru berperan menyediakan sarana dan situasi agar proses belajar siswa berjalan dengan lancar.

Menurut Sukiman (2012: 30) belajar konstruktivisme adalah menyusun pengetahuan dari pengalaman konkret, aktivitas kolaborasi, refleksi serta interpretasi. Belajar tidak hanya semata-mata untuk menguasai materi tetapi belajar adalah memberikan pengalaman untuk jangka panjang. Menurut Bruner dalam Sukiman (2012 : 30) ada tiga tingkatan utama dalam belajar yaitu, pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Belajar melalui pengalaman adalah suatu metode proses belajar yang mengaktifkan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan keterampilan serta nilai-nilai sikap melalui pengalaman secara langsung. Guru sangat berperan dalam menciptakan proses belajar yang maksimal dan memikirkan rancangan untuk aktifitas dalam pengalaman belajar, aktifitas belajar harus terfokuskan oleh peserta didik. Dalam

belajar juga mempunyai faktor yang mempengaruhinya. Menurut Slameto (2003: 54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua yaitu, faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor dari dalam individu yang sedang belajar, misalnya faktor jasmani, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu, misalnya faktor keluarga, faktor sekolah, faktor dari masyarakat.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungan berdasarkan pengalaman dan latihan yang terus menerus sepanjang hidup. Proses belajar berdasarkan pengalaman dapat memberikan peranan aktif seorang siswa dan membangun keterampilan.

c. Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKKWU)

Mata pelajaran PKKWU merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib di tempuh oleh siswa SMK pada semua jurusan. Menurut Sukardi (2014: 15) mata pelajaran PKKWU sebagai salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh oleh semua jurusan bagi siswa SMK/MAK yang dapat membentuk pribadi siswa berfikir kreatif, dan bertindak inovatif melalui belajar PKKWU. Mata pelajaran PKKWU ini terdapat pada semua jurusan yang belajar ditingkat SMK/MAK yang terdapat pada kurikulum K13. Dengan menguasai mata pelajaran PKKWU para siswa diharapkan menjadi pribadi yang mampu

berwirausaha sesuai bidangnya dengan berfikir kreatif dan inovatif dalam menciptakan sebuah produk/jasa. Mata pelajaran PKKWU harus dapat menjadi sarana untuk membantu siswa SMK/MAK mengesuai aktifitas berbisnis dengan baik dan efektif (Amin, 2015: 14). Tujuan adanya mata pelajaran PKKWU yaitu untuk mengajarkan kepada siswa dalam berwirausaha, dapat mengetahui mengenai peluang usaha, kemampuan strategi bersaing, dan dapat belajar cara pengelolaan media pemasaran. Menurut Munandar (2010: 22) mata pelajaran PKKWU bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan mempunyai jiwa berwirausaha berdasarkan konsep, serta mengetahui teknik-teknik berwirausaha.

Dari berbagai pendapat diatas maka mata pelajaran PKKWU merupakan mata pelajaran yang membahas tentang cara-cara berwirausaha yang kreatif, maka dengan adanya pelajaran tersebut siswa dapat belajar berbagai macam usaha sesuai bidangnya.

d. Media Promosi Pemasaran

Mata pelajaran media promosi pemasaran merupakan pokok bahasan dari mata pelajaran kewirausahaan. Mata pelajaran ini sangat penting dipelajari oleh siswa yang sedang belajar materi kewirausahaan. Menurut Sukardi (2014:50) pokok bahasan media promosi pemasaran sangat baik dipelajari agar dapat berkreaitif menjadi wirausaha. Manfaat dari media promosi sangat banyak, siswa yang mempelajari materi promosi pemasaran diharapkan siswa mempunyai jiwa yang baik dalam berwirausaha. Media Promosi pemasaran merupakan salah satu kegiatan

pokok yang dilakukan oleh perusahaan untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya, untuk berkembang dan mendapatkan laba (Dharmerta dan Handoko, 2000:3). Promosi Pemasaran juga dapat dikatakan sebagai suatu proses sosial yang didalamnya terdapat individu atau kelompok apa yang mereka butuhkan atau inginkan dengan menciptakan, menawarkan, dan secara bebas untuk mempertukarkan produk yang bernilai dengan pihak lain. Menurut Sulaksana (2003:52) media promosi pemasaran adalah media komunikasi pemasaran yang sudah menjadi bagian integral dari masyarakat, bentuk promosi yang sudah menjadi ide, barang maupun jasa untuk memperkenalkan dan memberikan informasi kepada masyarakat.

Jadi pokok pembahasan media promosi pemasaran ini sangat baik untuk dipelajari oleh siswa yang sedang menempuk mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, agar siswa dapat kreatif dalam berwirausaha. Dari pokok bahasan yang sudah dipelajari tersebut siswa dapat memanfaatkan media sebagai promosi agar usaha yang dijalankan tidak pasif dan menjadi usaha yang maju.

e. Prestasi Belajar PKKWU

Prestasi belajar PKKWU merupakan hasil dari usaha, bekerja, atau belajar seseorang yang menunjukkan ukuran kecakapan yang dicapai dalam bentuk nilai dengan bobot yang telah dicapainya dalam mata pelajaran tersebut. Prestasi belajar PKKWU dapat di peroleh dari proses kegiatan belajar yang berdasarkan pengalaman. Untuk

mendapatkan prestasi belajar yang maksimal sangat dibutuhkan proses belajar antara guru dan siswa sama-sama aktif. Prestasi belajar PKKWU dapat mengetahui sejauh mana siswa memperoleh pengalaman dalam keberhasilan belajarnya.

2. Media Pembelajaran *Smartphone*

a. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2011:3). Menurut Asyar (dalam Herawati (2016:3) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu yang dapat memberikan pengalaman kesamaan kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Sadirman (2008: 7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam proses pembelajaran media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dan sumber (guru) menuju penerima (siswa). Daryanto (2010: 10-11)

mengemukakan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran. Fungsi media pembelajaran ialah dapat memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.

Menurut Sadirman, dkk (2008: 28) media pembelajaran yang lazim dipakai sebagai kegiatan belajar mengajar adalah: media grafis, media audio, media proyeksi.

b. Smartphone

Menurut Zaki (2008: 86) *Smartphone* secara harfiah artinya telepon pintar, yakni telepon seluler yang memiliki kemampuan seperti PC (*Personal Computer*) walaupun terbatas, selain itu *smartphone* juga mendukung email dan organizer. *Smartphone* merupakan telepon seluler dengan mikroprosesor, memori, layar dan modem bawaan. Williams dan Swyer dalam Nurhemah (2012 : 25). *Semarthopne* merupakan ponsel multimedia yang menggabungkan fungsionalitas PC dan handset sehingga menghasilkan gadget yang mewah, dimana terdapat pesan teks, kamera, pemutar video, music, game, akses email, tv digital, *search engine*, pengelola informasi pribadi, fitur GPS, jasa telepon internet, dan bahkan telepon yang juga berfungsi sebagai kartu kredit). *Smartphone* mempunyai fungsi menyerupai komputer. *Smartphone* diciptakan

berdasarkan IDC (*Internasional Data Comparison*) yang diublikasikan oleh aneka forum pada 02/03/2012 lalu adalah Nokia, Samsung, dan Apple. Menurut Gary, dkk (2007: 56) *smartphone* adalah telepon yang internet enabled yang biasanya menyediakan fungsi Personal Digital Assistant (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator, dan catatan. Menurut Nurudin (2005:75) fungsi *smartphone* ialah sebagai penyimpan berbagai macam data, mengirim pesan, dapat digunakan sebagai sarana bisnis, dan sarana musik atau hiburan. *Smartphone* dapat bermanfaat bagi kehidupan manusia untuk sebagai komunikasi, mencari informasi/ ilmu, sebagai portabilitas dan dapat sebagai penyimpan data.

Berdasarkan pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa *smartphone* adalah sebuah telepon pintar yang mempunyai manfaat seperti komputer dan dapat dibawa kemana-mana dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (nirkabel, wireless).

c. Media Pembelajaran *Smartphone*

Media pembelajaran *smartphone* adalah media belajar yang memanfaatkan *smartphone* sebagai alat menyampaikan pesan kepada seseorang. Menurut Woodil dalam Putra (2010: 36) Media *smartphone* adalah media yang memberikan kemampuan seseorang untuk menggunakan alat teknologi jaringan *mobile* untuk mengakses informasi yang relevan atau menyimpan informasi dan memberikan informasi.

Menurut Lee dalam Nurhemah (2012: 26) media pembelajaran *Smartphone* adalah media pembelajaran yang berbasis *m-learning*. Media ini tidak monoton dengan teks saja, tetapi juga memuat unsur-unsur multimedia audio/visual bahkan animasi yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dan juga dapat digunakan sebagai praktek dalam belajar sehingga pembelajaran tidak membosankan. Media pembelajaran *smartphone* tergolong dalam media pembelajaran bentuk elektronik, karena adanya media *smartphone* dapat memanfaatkan *m-learning*. Ally dalam Nurhemah (2009:01) menjelaskan *m-learning* adalah pembelajaran melalui teknologi *mobile wireless* yang memungkinkan setiap orang untuk mengakses informasi dan materi pelajaran dari mana saja dan kapan saja. *Smartphone* saat ini sangat dipandang sebagai salah satu alat yang paling cocok digunakan untuk *m-learning*. Dengan adanya alat *smartphone* ini juga dapat digunakan sebagai jual beli *online*, maka *smartphone* pada proses belajar dapat digunakan sebagai media dalam bisnis *online*. Guru dapat menggunakan media *smartphone* sebagai alat bantu praktek dalam belajar, dengan hal ini media *smartphone* sangat cocok digunakan sebagai materi iklan *online* pada pelajaran bisnis *online*. Kita dapat menggunakan iklan *online* melalui aplikasi atau fitur didalamnya seperti website, Facebook, Instagram dll.

Penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran akan memberikan pengalaman yang baru bagi peserta didik dan penggunaan media pembelajaran *smartphone* akan memudahkan peserta didik dalam

belajar, karena banyak fitur dan aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam menunjang proses belajar.

Kelebihan dalam menggunakan media pembelajaran *smartphone* ini adalah :

- a. Kegiatan belajar lebih menarik, siswa juga aktif dapat belajar mandiri. Karena guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari informasi baru dan memecahkan masalah,
- b. Proses belajar mengajar tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, karena media *smartphone* adalah sebuah media atau alat yang dapat dibawa kemana saja,
- c. Siswa tidak merasa bosan dalam belajar, karena media *smartphone* merupakan teknologi yang canggih dan modern,
- d. Media *smartphone* dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi dan mengubah guru menjadi lebih kreatif.

Dalam penggunaan media *smartphone* ini membutuhkan persiapan yang matang dan sangat membutuhkan biaya untuk memiliki *smartphone* tersebut.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa media *smartphone* adalah media yang memanfaatkan alat elektronik terbaru untuk membantu proses pembelajaran yang mempunyai manfaat sebagai *e-book*, *e-learning*, dan media sosial lainnya untuk belajar. Pada penelitian ini media pembelajaran *smartphone* akan diterapkan pada kelas eksperimen (kelas uji coba).

3. Media Pembelajaran Berbasis Buku

Media pembelajaran berbasis buku adalah media belajar yang menggunakan sebuah buku teks sebagai sarana belajar yang dapat digunakan di sekolah-sekolah dan di perguruan tinggi untuk menunjang suatu program pengajaran (Buckingham dalam Tarigan 2009: 12). Media buku juga disebut dengan media berbasis cetakan, media buku sering digunakan oleh guru sebagai panduan dalam pembelajaran. Media buku merupakan berbagai media penyampai pesan pembelajaran yang mengandung teks (bacaan), media buku yang sering digunakan oleh para guru berupa buku teks, buku penuntun, jurnal. Menurut Prastowo (2012: 169) Kegunaan dari buku ialah :

- a) Membantu peserta didik dalam melaksanakan kurikulum karena buku yang di cetak berdasarkan kurikulum yang berlaku,
- b) Menjadi pegangan guru dalam menentukan metode pengajaran,
- c) Dapat memberi kesempatan bagi peserta didik unyuk mengulangi pelajaran atau mempelajari materi baru.

Buku dapat membantu proses belajar siswa dengan sering dibaca dan dipahami maka siswa dapat mendapat ilmu secara tersendiri. Akan tetapi media pembelajaran dengan menggunakan buku juga memiliki kelemahan. Menurut Belawati (2003: 95) kelemahan dari media cetak buku adalah :

- a) Tidak mampu mempresentasikan gerakan, pemaparan materi bersifat linier, tidak mampu mempresentasikan kejadian secara beruntun,
- b) Cenderung digunakan sebagai hafalan, dan cenderung digunakan secara pasif tanpa pemahaman yang memadai.

Fungsi dari media buku disini dapat digunakan sebagai pedoman manual bagi siswa dalam belajar dan bagi guru dalam mengajar untuk siswa dalam materi tertentu (Sitepu 2012: 21). Hendaknya buku dapat digunakan sesuai dengan kegunaannya dan dioptimalkan pemakaiannya secara tepat.

Media buku disini akan di terapkan pada kelas kontrol. Kelas kontrol merupakan kelas yang tidak diberi perlakuan apapun atau diberi perlakuan natural (Azwar 2007:110). Fungsi dari kelas kontrol disini adalah sebagai pembanding dari sebuah kelompok yang mendapat perlakuan atau kelas eksperimen.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Adapun beberapa penelitian yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti, yaitu sebagai berikut :

- 1) Hasil penelitian yang dilakukan oleh Riva Atun Islamiyati, 2017 “Pengaruh Pemanfaatan Media *Smartphone* Dalam Proses Pembelajaran Ekonomi di SMA B Jakarta Selatan”. Hasil dari penelitian ini adalah ada pengaruh pemanfaatan *smartphone* dalam proses pembelajaran ekonomi. *Smartphone* dapat membantu proses pembelajaran ekonomi yang

dibuktikan dengan kepemilikan *smartphone* yang tinggi dan siswa mampu menggunakan untuk mencari berbagai informasi. Persamaan dengan penelitian ini adalah memanfaatkan *media smartphone*. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian ini di teliti pada mata pelajaran ekonomi sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan pada mata pelajaran PKKUU.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Siti Shofiyah, 2016 “Pengaruh Penggunaan Media Android *Smartphone* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 3 Kepanjen Malang”. Hasil dari penelitian ini adalah ada pengaruh positif penggunaan android *smartphone* terhadap hasil belajar. Penggunaan *smartphone* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang telah dibuktikan dengan skor hasil belajar. Persamaan pada penelitian ini adalah Media *smartphone*. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini meneliti terhadap hasil belajar sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk meneliti prestasi belajar. Dan penelitian ini dilakukan di SMP sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan di SMK.
- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Gardenia Augusta, 2015 “Pengaruh Penggunaan Media *Smartphone* Terhadap Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Universitas Sanata Dharma”. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan *smartphone* memiliki pengaruh positif terhadap terhadap motivasi belajar mahasiswa untuk mencari sumber tambahan selain buku. Hal ini didukung dengan kuesioner dan skor nilai. Persamaan dari penelitian ini adalah Media *Smartphone*. Sedangkan persamaannya dari

peneliti ini meneliti motivasi belajar sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan meneliti prestasi belajar. Penelitian ini dilakukan di Mahasiswa Universitas Sanata Dharma sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu di SMK N 1 Purwosari.

- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Siti Fatimah, 2015 “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smartphone* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kelas X TKJ Hidayah Semarang”. Tahapan yang dilakukan diawali dengan mengumpulkan informasi, menganalisis kebutuhan, mengembangkan instrumen, merancang pembelajaran, penerapan dalam pembelajaran, serta dilakukan tes hasil. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *smartphone* sangat efektif digunakan dalam belajar. Guru dapat memanfaatkan dan mengembangkan media *smartphone* untuk menumbuhkan minat belajar. Persamaan dengan penelitian ini adalah Media Smartphone dan meneliti Prestasi Belajar. Perbedaan dari penelitian ini yaitu meneliti kelas X TKJ Semarang sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu di kelas XI Akutansi Purwosari.

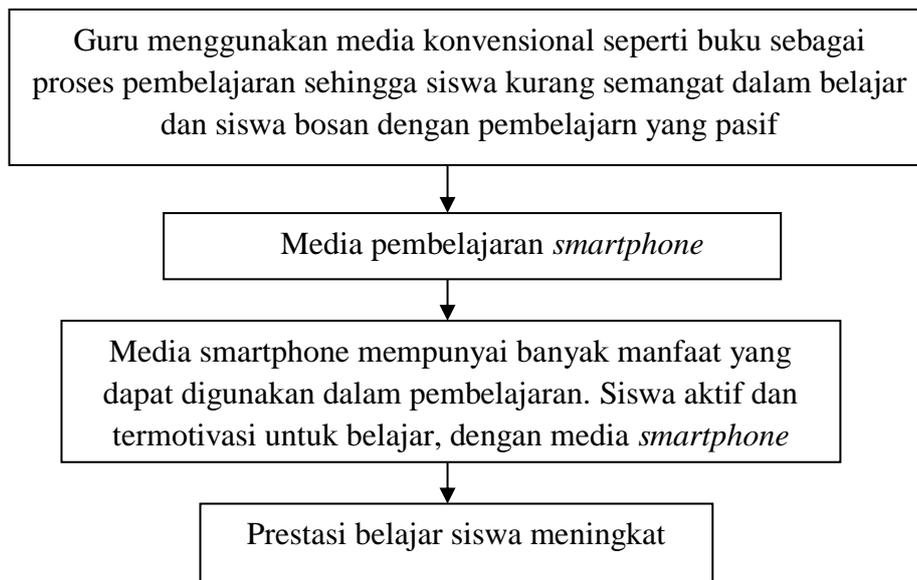
C. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran *smartphone* adalah media belajar yang dengan cara memanfaatkan *smartphone* sebagai alat bantu dalam pembelajaran. *smarthphone* merupakan salah satu produk perkembangan teknologi yang sangat cepat dan canggih. Dalam *smartphone* terdapat banyak manfaat yang bisa digunakan sebagai proses belajar dan untuk mencari informasi, karena

didalam *smartphone* terdapat beberapa aplikasi dan fitur-fitur yang canggih. Media pembelajaran *smartphone* ini dapat diterapkan dengan cara memanfaatkan aplikasi atau fitur-fitur yang ada di dalamnya, dan *smartphone* dapat mengakses internet pada kecepatan yang lebih tinggi berkat pertumbuhan 4G dan jaringan data 3G, serta penambah dukungan Wi-Fi. Adanya jaringan *smartphone* dapat untuk mencari banyak informasi-informasi yang tersedia pada halaman *website*, mendownload lagu juga film dan lain-lain. Media *Smartphone* juga mempunyai kapasitas memori tinggi sehingga dapat menyimpan beberapa aplikasi yang bermanfaat seperti aplikasi *chatting* (*BBM*, *LINE*, *Whatsapp*, *KAKAOTALK* dan lain-lain), aplikasi game, aplikasi sosial media (*Instagram*, *Path*, *Facebook*, *Twitter*, dan lain-lain), aplikasi media kesehatan, serta aplikasi pembelajaran (*Ruang Guru*, *Duolingo*, *Rumah Belajar*, dan lain-lain). Dalam proses pembelajaran media *smartphone* dapat digunakan untuk membuka *e-book* yang akan memperbanyak wawasan dan pengetahuan bagi guru dan siswa, serta dapat dimanfaatkan guru untuk mengirim materi pembelajaran dengan bebtuk file *microsoft word*, *power point*, *exxel* dan lain-lain. Media *smartphone* bisa digunakan sebagai sarana praktek pasar (*pasar online*) dalam proses belajar agar siswa tertarik pada pembelajaran tersebut dan siswa juga akan lebih mudah mendapat ilmunya, serta lebih mudah untuk mengingatnya dengan cara praktek langsung. Adanya media *smartphone* juga dapat digunakan sebagai sarana hiburan ketika pembelajaran mengalami kejenuhan seperti bermain game tebak soal, tebak kalimat dan lain-lain. Dengan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi

belajar siswa, siswa yang termotivasi maka semangat belajar siswa juga tinggi, jika semangat belajar siswa tinggi maka prestasi siswa juga akan meningkat.

Tabel 2.1 kerangka berpikir



D. Hipotesis Penelitian

“Ada efektivitas penggunaan media pembelajaran *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKKUU pokok bahasan media promosi pemasaran kelas XI Akuntansi di SMK N Purwosari tahun pelajaran 2018/2019”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik/dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2014:14). Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen, karena peneliti akan menerapkan di suatu kelas yaitu kelas XI Akuntansi SMK Negeri Puwosari. Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* perlakuan tertentu (Sugiyono, 2014:11). Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu:

1. Variabel independen (variabel bebas): Penggunaan media pembelajaran *smartphone*
2. Variabel dependen (variabel terikat): Prestasi belajar

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK N Purwosari pada kelas XI Akuntansi semester II tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian ini dilakukan pada

semester genap tahun ajaran 2018/2019. Penelitian ini dilaksanakan selama 9 (sembilan) bulan dengan perincian sebagai berikut:

Tabel 3.1 Waktu Pelaksanaan Penelitian

Keterangan	2018		2019						
	Nop	Des	Jan	Peb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
Tahap Persiapan	✓	✓	✓	✓	✓				
Tahap Pelaksanaan					✓	✓	✓		
Tahap Penyelesaian						✓	✓	✓	✓

Keterangan :

✓ : Waktu menjalankan setiap tahap

Tahap-tahap yang dilakukan sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini langkah yang dilakukan adalah:

- 1) Permohonan pembimbing, dilaksanakan pada awal bulan November 2018.
- 2) Pengumpulan data mengenai permasalahan yang akan diteliti dengan mengadakan survei ke sekolah. Survei ini dilakukan dengan wawancara langsung kepada guru yang bersangkutan dan dokumentasi nilai siswa serta yang berkaitan dengan pembelajaran PKKWU. Survei ini dilakukan untuk mengetahui secara garis besar permasalahan yang dialami oleh siswa pada pembelajaran PKKWU.
- 3) Pengajuan proposal penelitian, yang mulai dilaksanakan pada bulan Januari 2019.

4) Permohonan izin ke SMK N Purwosari pada awal bulan Maret 2019.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini langkah yang dilakukan adalah:

- 1) Menentukan sampel dari populasi.
- 2) Pengujian kondisi awal kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah kelas kontrol dan kelas eksperimen merupakan dua kelas yang mempunyai kondisi seimbang.
- 3) Pengajaran di kelas kontrol dan kelas eksperimen SMK N Purwosari dimulai pada bulan April 2019.
- 4) Penyusunan instrumen penelitian soal kemudian divalidasi oleh validator. Validator angket terdiri atas satu orang (guru pelajaran PKKWU SMK N Purwosari) dan dua dosen ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro.
- 5) Pemberian soal uji coba di kelas uji coba yang sudah mendapatkan materi yang sama.
- 6) Perhitungan tiap butir (validitas butir soal, daya beda, tingkat kesukaran dan reliabilitas) dari hasil uji coba
- 7) Pengajaran di kelas kontrol dan kelas eksperimen
- 8) Pelaksanaan tes pada kelas kontrol dan kelas eksperimen

c. Tahap Penyelesaian

Pada tahap ini dilakukan pengolahan data yang diperoleh dari hasil penelitian, selanjutnya disusun laporan penelitiannya sesuai dengan hasil

pengolahan data. Pengolahan data yang dilakukan menggunakan *Microsoft Excel*.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014:117). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri Purwosari Tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 104 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Menurut Sugiyono (2014: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI Akuntansi B yang berjumlah 36 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI Akuntansi A yang berjumlah 36 sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster roudom sampling*. Teknik sampling ini digunakan untuk menentukan sampel berupa kelompok klaster yang telah ditentukan, karena penelitian dilakukan disekolah maka peneliti mengambil salah satu kelas. Dari populasi penelitian ini terdiri dari 3 kelas, maka dari itu peneliti mengambil salah satu kelas yaitu Akuntansi B sebagai kelas eksperimen dan Akuntansi A sebagai kelas kontrol, sedangkan

Akuntansi C digunakan kelas uji coba soal. Untuk menentukan kelas eksperimen, kelas kontrol dan kelas uji coba yaitu dengan cara peneliti melakukan pengundian sederhana. Dimana pengundian tersebut akan dilakukan oleh ketua kelas dari Akuntansi A, Akuntansi B, dan Akuntansi C . Setelah memilih maka akan diketahui kelas yang menjadi eksperimen, kelas kontrol dan kelas uji.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan bagian yang paling penting dalam sebuah penelitian. Menurut Sugiyono (2014: 308) menyatakan bahwa pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pengumpulan data sebagai berikut :

1. Tes

Menurut Arikunto (2010: 193) menyatakan tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Pada penelitian ini peneliti menggunakan tes tulis untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan media pembelajaran *smartphone* dalam materi bisnis *online*. Tes ini memuat beberapa pertanyaan yang berisi tentang materi pokok. Tes dilakukan dengan menggunakan soal pilihan ganda. Pemberian skor pada

tes hasil belajar adalah jika benar bernilai 1 (satu) dan jika salah bernilai 0 (nol). Tujuan dari tes ini adalah untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa kelas XI Akutansi pada mata pelajaran PKKWU di SMK N Purwosari.

2. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2010: 274), metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah dan sebagainya. Dalam penelitian ini dokumentasi untuk pengumpulan data berupa daftar nama siswa, lembar penilaian siswa, dan foto-foto kegiatan pembelajaran menggunakan media *smartphone* dalam pelajaran PKKWU serta nilai sebelumnya yaitu nilai UAS semester ganjil.

3. Wawancara

Menurut Mukhtar (2013:135) Teknik wawancara adalah teknik memperoleh informasi secara langsung dengan cara permintaan keterangan-keterangan kepada pihak pertama yang dianggap dapat memberikan keterangan atau jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan. Teknik wawancara pada penelitian ini digunakan dengan sebuah tanya jawab dengan subyek penelitian untuk pengambilan data konteks.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2006: 160) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Instrumen dari penelitian ini yaitu tes :

Tabel 3.2 kisi-kisi tes hasil belajar siswa

No	Indikator	No. Item
1	Menjelaskan pengertian media promosi pemasaran	1,2,3,4
2	Menjelaskan tujuan strategi promosi	5,6,7,8,
3	Menyebutkan jenis media dan bentuk promosi pemasaran	9,10,11,12
4	Menjelaskan segmentasi pasar	13,14,15,16
5	Menyebutkan media-media yang bisa digunakan sebagai promosi pemasaran	17,18,19,20

Penelitian instrumen ini yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes hasil belajar. Tes ini disusun peneliti yang memuat beberapa pertanyaan yang berisi tentang materi pokok yang sudah dibahas yang terdiri dari 20 soal tes pilihan ganda. Soal yang diujikan dibuat 20 soal, karena untukantisipasi apabila ada soal yang tidak bisa dipakai. Pemberian skor pada tes hasil belajar adalah jika benar bernilai 1 (satu) dan jika salah bernilai 0 (nol).

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah soal}} \times 100$$

Untuk mendapatkan instrumen yang benar dan akurat harus memenuhi beberapa syarat diantaranya valid, reliabel, tingkat kesukaran dan daya beda. Cara untuk mengetahui apakah instrumen yang dibuat memenuhi syarat – syarat tersebut adalah :

1. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2015 : 363) validitas adalah derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Jika data yang dihasilkan dari sebuah instrument valid, maka dapat dikatakan bahwa instrumen tersebut valid, karena dapat memberikan gambaran tentang data secara benar sesuai dengan kenyataan atau keadaan sesungguhnya. Pada penelitian ini uji validitas yang dilakukan adalah uji validitas isi. Adapun langkah-langkah yang dilakukan uji validitas isi adalah: membuat kisi-kisi tes, menyusun soal-soal butir tes, kemudian menelaah butir soal. Kriteria penelaah dalam validitas isi meliputi:

- a. Butir soal sesuai dengan kisi-kisi,
- b. Materi pada butir soal dapat dipahami oleh siswa,
- c. Kalimat soal dapat dipahami oleh siswa,
- d. Kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda,
- e. Butir tes bukan termasuk katagori soal yang terlalu mudah atau terlalu sukar.

Untuk menilai apakah suatu instrumen mempunyai validitas isi yang tinggi atau tidak, biasanya dilakukan melalui *experts judgment* (penelitian yang dilakukan oleh para pakar) dan semua kriteria penelaahan harus disetujui oleh validator. Dalam hal ini, validator yang dipilih yaitu satu guru PKKWU yaitu bapak Yoyok Patmoriyanto, S.Pd dan dua dosen Ekonomi yaitu ibu Rika Pristian F.A., M.Pd dan bapak Drs. Sarjono, M.M.

2. Daya beda

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah) (Arikunto, 2015 : 226). Jumlah peserta untuk pengujian instrument kurang dari 100, maka digunakan perhitungan untuk kelompok kecil yaitu dengan membagi dua seluruh jumlah peserta kedalam kelompok atas (50%) dan kelompok bawah (50%). Rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah sebagai berikut :

$$D = \frac{B_a}{N_a} - \frac{B_b}{N_b}$$

Keterangan:

D = indeks daya pembeda butir soal

B_a = banyaknya peserta tes pada kelompok atas yang menjawab benar

N_a = banyaknya peserta tes pada kelompok atas

B_b = banyaknya peserta tes pada kelompok bawah yang menjawab benar

N_b = banyaknya peserta tes pada kelompok bawah

Berdasarkan rumus di atas dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi nilai D, maka semakin baik daya beda butir soal tersebut. Sebaliknya, semakin rendah nilai D, maka semakin jelek daya beda butir soal tersebut. Klasifikasi daya pembeda menurut Arikunto (2012: 228) adalah sebagai berikut:

D = 0,00 - 0,020 = jelek (*poor*)

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

D = 0,41 - 0,70 = baik (*good*)

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

Butir-butir soal tes yang dipakai pada penelitian adalah soal tes yang memiliki indeks daya beda cukup hingga baik sekali (0,21-1,00).

3. Taraf kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sulit/sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauannya (Arikunto, 2015: 222). Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya sesuatu soal disebut indeks kesukaran (*difficulty index*).

Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,0. Indeks kesukaran ini menunjukkan taraf kesukaran soal. Soal dengan indeks kesukaran 0,0 menunjukkan bahwa soal itu terlalu sukar, sebaliknya indeks 1,0 menunjukkan bahwa soalnya terlalu mudah. Didalam istilah evaluasi, indeks kesukaran ini diberi simbol P (p besar), singkatan dari kata “proporsi”. Dengan demikian maka soal dengan $P = 0,70$ lebih mudah jika dibandingkan dengan $P = 0,20$. Sebaliknya soal dengan $P = 0,30$ lebih sukar daripada soal dengan $P = 0,80$.

Rumus mencari P adalah :

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

Dimana :

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes. (Sugiyono, 2015: 223).

Menurut ketentuan yang sering diikuti, indeks kesukaran sering diklasifikasikan sebagai berikut.

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

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

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

Walaupun demikian ada yang berpendapat bahwa soal – soal yang dianggap baik, yaitu soal – soal sedang, adalah soal – soal yang mempunyai indeks kesukaran 0,31 sampai dengan 0,70 (Arikunto, 2015 : 225).

Berdasarkan perhitungan dengan rumus yang tertera diatas, maka soal tes yang digunakan pada penelitian adalah soal tes yang memiliki indeks tingkat kesukaran 0,31 sampai dengan 0,70 dalam klasifikasi sedang.

4. Reliabilitas

Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Maka pengertian reliabilitas tes, berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes. Atau seandainya hasilnya berubah- ubah, perubahan yang terjadi dapat dikatakan tidak berarti. Sehubungan dengan reliabilitas ini, Scarvia B. Anderson dan kawan – kawan menyatakan bahwa persyaratan bagi tes, yaitu validitas dan reliabilitas ini penting. Dalam hal ini, validitas lebih penting, dan reliabilitas ini perlu, karena menyongkong terbentuknya validitas. Sebuah tes mungkin reliabel tetapi tidak valid. Sebaliknya, sebuah tes yang valid biasanya reliabel (Arikunto, 2015: 101).

Untuk menghitung reliabilitas soal tes hasil belajar yang berbentuk objektif atau pilihan ganda, digunakan rumus kuder Richardson (KR-20), yaitu sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas tes secara keseluruhan

n = Banyaknya butir item

S^2 = Varian total

$\sum pq$ = Jumlah dari hasil perkalian antara p dengan q

Soal dikatakan reliabel jika indeks reliabilitas yang diperoleh telah melebihi 0,70 ($r_{11} > 0,7$). (Budiyono, 2009:69)

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistik dengan tiga jenis analisis data yaitu metode *Lilliefors* untuk uji normalitas, uji F untuk uji homogenitas dan uji t untuk uji keseimbangan pada data awal. Sedangkan untuk data akhir menggunakan metode *Lilliefors* untuk uji normalitas, uji F untuk uji homogenitas dan uji t untuk uji hipotesis.

a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode *Lilliefors* menggunakan prosedur sebagai berikut:

a) Hipotesis

H_0 : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

b) Tingkat Signifikansi

$$\alpha = 5\%$$

c) Statistik Uji

$$L = \text{Maks}|F(z_i) - S(z_i)|$$

Dengan:

$$F(z_i) = P(Z \leq z_i)$$

$$Z \sim N(0,1)$$

$$Z_i : \text{skor standart untuk } X_i \text{ dan } Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{s}$$

$S(Z_i)$: proporsi banyaknya $Z \leq Z_i$ terhadap banyaknya Z_i .

d) Daerah Kritis

$$DK = \{L \mid L > L_{\alpha, n}\}$$

e) Keputusan Uji

H_0 ditolak jika $L_{hitung} \in DK$

H_0 diterima jika $L_{hitung} \notin DK$

f) Kesimpulan

H_0 ditolak : Sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_0 diterima: Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

(Budiyono, 2009: 170-171)

2) Uji Homogenitas

Sebelum data yang diperoleh dianalisis, maka terlebih dahulu diuji homogenitasnya untuk mengetahui bahwa populasi-populasi homogen atau berasal dari populasi yang variansinya sama. Dalam uji homogenitas ini penulis menggunakan uji Bartlett.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam uji Bartlett adalah sebagai berikut:

a) Hipotesis

$$H_0: \sigma_1^2 = \sigma_2^2 \text{ (variansi-variansi dari kedua sampel homogen)}$$

$$H_1: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2 \text{ (variansi-variansi dari kedua sampel homogen)}$$

b) Tingkat Signifikansi, $\alpha = 0,05$

c) Statistik Uji

$$x^2 = \frac{2,303}{c} \left[f \log \text{RKG} - \sum_{j=1}^k f_j \log s_j^2 \right]$$

$$\text{Dengan } x^2 \sim x^2_{\alpha, k-1}$$

Dimana:

k = cacah populasi

N = banyaknya seluruh nilai (ukuran)

n_j = banyaknya nilai (ukuran) sampel ke- j = ukuran sampel ke- j

$f_j = n_j - 1$ = derajat kebebasan untuk s_j^2 ; $j = 1, 2, \dots, k$

$f = N - k = \sum_{j=1}^k f_j$ = derajat kebebasan untuk RKG

$$c = 1 + \frac{1}{3(k-1)} \left[\sum \frac{1}{f_j} - \frac{1}{f} \right];$$

$$\text{RKG} = \text{rerata kuadrat galat} = \left[\frac{\sum SS_j}{\sum f_j} \right];$$

$$SS_j = \sum X_j^2 - \frac{(\sum X_j)^2}{n_j} = (n_j - 1) s_j^2$$

d) Daerah Kritik

$$DK = \{ \chi^2 | \chi^2 > \chi^2_{\alpha, k-1} \}$$

Untuk beberapa x dan $(k-1)$, nilai $\chi^2_{\alpha, k-1}$ dapat dilihat pada tabel nilai chi-kuadrat dengan derajat kebebasan $(k-1)$.

e) Keputusan Uji

H_0 ditolak jika $\chi^2 \in DK$ atau H_0 tidak ditolak jika $\chi^2 \notin DK$.

(Budiyono, 2009: 176)

b. Uji Keseimbangan

Sebelum eksperimen berlangsung, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diuji keseimbangan sampel penelitiannya. Hal ini dimaksudkan agar hasil dari eksperimen benar-benar akibat dari perlakuan yang dibuat, bukan karena pengaruh yang lain. Untuk menguji keseimbangan sampel penelitian dengan menggunakan uji t sebagai berikut:

a. Hipotesis

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ (tidak terdapat perbedaan antara kemampuan siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol)

$H_0 : \mu_1 \neq \mu_2$ (terdapat perbedaan antara kemampuan siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol)

b. $A = 0,05$

c. Komputasi

$$S_p^2 = \frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2}$$

$d_0 = 0$ (sebab tidak dibicarakan selisih rerata)

d. Statistik uji yang digunakan

$$t = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2) - d_0}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \sim t(n_1 + n_2 - 2)$$

e. Daerah Kritis

$$DK = \{t | t < -t_{0,025;70} \text{ atau } t > t_{0,025;70}\} \text{ dan } t_{\text{obs}} \in DK \text{ atau } t_{\text{obs}} \notin DK$$

f. Keputusan Uji

Apabila $t_{\text{obs}} \in DK$ maka H_0 ditolak dan apabila $t_{\text{obs}} \notin DK$ maka H_0 diterima.

g. Kesimpulan

Apabila H_0 ditolak berarti bahwa siswa kelas XI Akuntansi B dan XI Akuntansi XI A memiliki rerata yang tidak seimbang

Apabila H_0 diterima berarti bahwa siswa kelas XI Akuntansi B dan XI Akuntansi A memiliki rerata yang tidak seimbang.

(Budiyono, 2009: 151-158)

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menghitung dan mengetahui apakah hipotesis yang telah dikemukakan benar atau tidak. Karena pada penelitian ini akan dibuktikan apakah penggunaan media *smartphone* dapat memberikan prestasi belajar yang lebih baik atau tidak, maka statistik uji

yang digunakan pada uji hipotesis adalah uji-t satu pihak. Berikut langkah-langkah uji hipotesis uji-t satu pihak:

a. Hipotesis

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$ (Tidak ada efektivitas penggunaan media pembelajaran *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa pada mata PKKWU pokok bahasan media promosi pemasaran)

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$ (Ada efektivitas penggunaan media pembelajaran *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKKWU pokok bahasan media promosi pemasaran)

b. $\alpha = 0,05$

c. Komputasi

$$S_p^2 = \frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$d_0 = 0$ (sebab tidak dibicarakan selisih rerata)

d. Statistik uji yang digunakan

$$t = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2) - d_0}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \sim (n_1 + n_2 - 2)$$

e. Daerah Kritis

$DK = \{t | t > t_{tabel}\}$ dan $t_{obs} \in DK$ atau $t_{obs} \notin DK$

f. Keputusan Uji

Apabila $t_{obs} \in DK$ maka H_0 ditolak dan apabila $t_{obs} \notin DK$ maka H_0 diterima

g. Kesimpulan

Apabila H_0 ditolak berarti benar bahwa ada efektivitas penggunaan media pembelajaran *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan (PKKWU) pokok bahasan media promosi pemasaran kelas XI Akuntansi di SMK N Purwosari tahun pelajaran 2018/2019.

Apabila H_0 diterima berarti benar bahwa tidak ada efektivitas penggunaan media pembelajaran *smartphone* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan (PKKWU) pokok bahasan media promosi pemasaran kelas XI Akuntansi di SMK N Purwosari tahun pelajaran 2018/2019.

(Budyono, 2009: 151-158)

