PENGARUH MODEL *PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTU MEDIA *WIZER.ME* TERHADAP PRESTASI BELAJAR EKONOMI BISNIS POKOK BAHASAN BADAN USAHA DALAM SISTEM EKONOMI INDONESIA KELAS X AKUNTANSI SMK NEGERI 1 CEPU

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

OLEH:
RATNA JUWITA INTAN PERMATA SARI
NIM : 21210031

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGENTAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2025

PENGARUH MODEL *PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTU MEDIA *WIZER.ME* TERHADAP PRESTASI BELAJAR EKONOMI BISNIS POKOK BAHASAN BADAN USAHA DALAM SISTEM EKONOMI INDONESIA KELAS X AKUNTANSI SMK NEGERI 1 CEPU

SKRIPSI
Diajukan kepada
IKIP PGRI BOJONEGORO
Diajukan sebagai salah satu syarat
Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

OLEH:
RATNA JUWITA INTAN PERMATA SARI
NIM : 21210031

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTU MEDIA WIZER.ME TERHADAP PRESTASI BELAJAR EKONOMI BISNIS POKOK BAHASAN BADAN USAHA DALAM SISTEM EKONOMI INDONESIA KELAS X AKUNTANSI SMK Negeri 1 CEPU disusun oleh :

Nama : RATNA JUWITA INTAN PERMATA SARI

NIM : 21210031

Program Studi : PENDIDIKAN EKONOMI

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap seminar proposal skripsi

Bojonegoro, 18 Juli 2025

Pembimbing I,

Dr. Fruri Stevani, M.Pd.
NIDN. 0723048902

Pembimbing II,

Drs. Sujiran, M.Pd.
NIDN. 0002106302

HALAMAN PENGESAHAN

Skirpsi dengan judul Pengaruh Model *Pembelajaran Problem Based Learning* (PBL) Berbantu Media *wizer.me* Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis Pokok Bahasan Badan Usaha Dalam Sistem Ekonomi Indonesia kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Cepu disusun oleh:

Nama : Ratna Juwita Intan Permata Sari

Nim : 21210031

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari selasa, tanggal 22 Juli 2025

Bojonegoro, 29 Juli 2025

Ketua,

Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd.. M.H.

NIDN 0707019001

Sekretaris

Nur Rohman, M.Pd.

NIDN 0713078301

Penguji I

Dr. Taufiq Hidayat, S.Pd., M.Pd

NIDN 0727128902

Penguji II

Ali Nooruddin, S.Si.,M.Pd

NIDN 0703027002

Rektor

Dr. Dra Junarti, M.Pd

NIDN 0014016501

MOTTO

"Orang sukses bukanlah mereka yang tidak pernah gagal, tapi mereka yang tidak pernah menyerah."
(*Confucius)*

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT**,** Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang tiada henti mengalir dalam setiap langkah hidup dan proses penyusunan skripsi ini.
2. Kedua orang tuaku tercinta, yang selalu memberikan doa, cinta, semangat, dan pengorbanan tanpa batas. Terima kasih atas kasih sayang dan dukungan yang tak pernah padam.
3. Bapak/Ibu dosen pembimbing Ibu Dr. Fruri Stevani, M.Pd. dan Bapak Drs. Sujiran, M.Pd. Atas bimbingan, arahan, dan kesabaran dalam membimbing penulis hingga skripsi ini terselesaikan.
4. Seluruh keluarga besar yang selalu memberikan motivasi dan doa dalam suka maupun duka.
5. Sahabat-sahabat seperjuangan di Program Studi Pendidikan Ekonomi IKIP PGRI Bojonegoro, terutama angkatan 2021. Terima kasih atas kebersamaan, tawa, dan semangat yang tak ternilai.
6. Siswa-siswi kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Cepu, yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Semoga kelak menjadi generasi unggul dan berakhlak mulia.

Semoga karya ini menjadi amal jariyah, memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, dan menjadi langkah kecil menuju cita-cita besar.

ABSTRAK

Ratna Juwita Intan Permata Sari, 2025. Pengaruh Model *Pembelajaran Problem Based Learning* (PBL) Berbantu Media *wizer.me* Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis Pokok Bahasan Badan Usaha Dalam Sistem Ekonomi Indonesia kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Cepu**.** Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro, Pembimbing (1) Dr. Fruri Stevani, M.Pd., (2) Dr Sujiran, M.Pd.

Kata Kunci: *Problem Based Learning (PBL), Wizer.me, Prestasi Belajar, Ekonomi Bisnis, Model Pembelajaran Inovatif*

Maksud dari penelitian ini yaitu menilai sejauh mana siswa Kelas X dari SMK Negeri 1 CEPU mampu mengetahui sistem ekonomi Indonesia menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) yang didukung oleh Wizer.me. Latar Belakang Studi ini berfokus pada kinerja belajar yang rendah dalam metode pembelajaran siswa. Ini disebabkan oleh metode pembelajaran tradisional dan kurangnya penyimpangan dalam model pendidikan, yang menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi. Studi ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-test dan post-test. Metode kluster pengambilan sampel acak digunakan untuk memilih 35 siswa di Kelas X Akuntansi 1 sebagai subjek studi. Peralatan pengumpulan data yang digunakan mencakup beberapa tes seleksi, pengamatan, dan dokumen. Data yang diperoleh dianalisis dengan uji reliabilitas, validitas,dan uji-t yang biasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model PBL yang didukung oleh Wizer memiliki efek positif dan signifikan pada peningkatan kinerja pembelajaran siswa, yang dihasilkan dari perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai sebelum dan sesudah tes. Oleh karena itu, model PBL yang didukung oleh Wizer.ME telah terbukti efektif dalam meningkatkan aktivitas siswa dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

ABSTRAK

Ratna Juwita Intan Permata Sari, 2025. "The Effect of Problem-Based Learning Model Assisted by wizer.me Media on Business Economics Learning Achievement in the Business Entities in the Indonesian Economic System Class X Accounting at SMK Negeri 1 Cepu." Economics Education Study Program, Faculty of Social Science Education, IKIP PGRI Bojonegoro. Supervisors: (1) Dr. Fruri Stevani, M.Pd.; (2) Dr. Sujiran, M.Pd.

Keywords: *Problem Based Learning (PBL), Wizer.me, Learning Achievement, Business Economics, Innovative Learning Model*

The purpose of this study is to assess the extent to which Class X students from SMK Negeri 1 CEPU can understand the Indonesian economic system using a problem-based learning (PBL) model supported by Wizer.me. Background This study focuses on the low learning performance in students' learning methods. This is due to traditional learning methods and lack of deviation in educational models, which cause students to be passive and less motivated. This study used a quantitative approach with a pre-test and post-test design. The cluster method of random sampling was used to select 35 students in Class X Accounting 1 as study subjects. The data collection tools used included several selection tests, observations, and documents. The data obtained were analyzed by the usual tests of reliability, validity, and t-test. The results showed that the application of the PBL model supported by Wizer had a positive and significant effect on improving students' learning performance, which resulted from the statistically significant difference between the pre- and post-test scores. Therefore, the PBL model supported by Wizer.ME has been proven effective in increasing student activity and improving student learning achievement.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ratna Juwita Intan Permata Sari

NIM : 21210031

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : FPIPS (Fakultas Pendidilan Ilmu Pengetahuan Sosial)

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

Pengaruh Model *Pembelajaran Problem Based Learning* (PBL) Berbantu Media *wizer.me* Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis Pokok Bahasan Badan Usaha Dalam Sistem Ekonomi Indonesia kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Cepu

Merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggup sanksi hukum.

Bojonegoro, 18 Juli 2025

Tanda tangan basah

Ratna Juwita Intan Permata Sari

21210031

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillahirobbil alamin, tak lupa puji syukur senantiasa kita panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada saya sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Selain itu tak lupa sholawat serta salam senantiasa haturkan kepada nabi kita yaitu Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari jaman kegelapan ke jaman yang terang benderangan ini. Semoga dengan sholawat ini , penulis mendapatkan syafaatnya diakhirat kelak, Aamiin.

Skripsi dengan judul " Pengaruh model pembelajaran problem based learning berbantu media wizer.me terhadap prestasi belajar ekonomi bisnis pokok bahasan badan usaha dalam system ekonomi Indonesia kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Cepu " yaitu hasil karya ilmiah yang disusun untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi pendidikan Ekonomi

Dalam proses penyusunan proposal ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Fruri Stevani, M.Pd selaku dosen pembimbing 1 yang telah dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Sujiran, M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang telah dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan selama proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih belum sempurna, oleh karena itu penulis masih mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan dan penyempurnaan proposal ini.

Bojonegoro, 18 Juli 2025

Penulis

Ratna Jurwita Intan

DAFTAR ISI

Hal

HALAMAN PERSETUJUAN ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
MOTTO iii
HALAMAN PERSEMBAHAN v
ABSTRAK vi
ABSTRAK vii
PERNYATAAN KEASLIAN viii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 7
C. Tujuan Penelitian 7
D. Manfaat Penelitian 7
1. Manfaat Teoritis 7
2. Manfaat Praktis 8
E. Definisi Operasional 8
BAB II 10
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS 10
A. Kajian Pustaka 10
B. Kerangka teoritis 16
C. Kerangka Berpikir 27
D. Hipotesis Penelitian 30
BAB III 32
METODE PENELITIAN 32
A. Pendekatan Penelitian 32
B. Tempat dan Waktu Penelitian 33
C. Populasi, Sampel, Dan Sampling 34

D. Teknik Pengumpulan Data 37
E. Teknik Analisis Data 39
F. Teknik Validasi Data 41
BAB IV 47
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 47
A. Hasil Penelitian 47
B. Pembahasan 57
BAB V 61
PENUTUP 61
A. Kesimpulan 61
B. Saran 61
DAFTAR PUSTAKA 63

DAFTAR TABEL

Hal

Tabel 2. 1 Kajian Pustaka 10
Tabel 3. 1 Waktu Pelaksanaan Penelitian 33
Tabel 3. 2 Jumlah Populasi 35
Tabel 3. 3 Tingkat Interval Koefisien Korelasi 42
Tabel 3. 4 Kriteria Reabilitas Soal 44
Tabel 3. 5 Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal 45
Tabel 3. 6 Klasifikasi Indeks Daya Pembeda 46
Tabel 4. 1 Data Awal 47
Tabel 4. 2 Data Akhir 49
Tabel 4. 3 Uji Validitas 50
Tabel 4. 4 Uji Reliabilitas 51
Tabel 4. 5 Uji Kesukaran 52
Tabel 4. 6 Uji Daya Beda 53
Tabel 4. 7 Uji Normalitas 55
Tabel 4. 8 Uji Hipotesis 56

DAFTAR GAMBAR

Hal

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir 29

DAFTAR LAMPIRAN

Hal

Lampiran 1. 1 RPP 66
Lampiran 1. 2 Modul Ajar 68
Lampiran 1. 3 Materi Pembelajaran 70
Lampiran 1. 4 Media Yang Digunakan 75
Lampiran 1. 5 Soal Test Materi 79
Lampiran 1. 6 Daftar Nama Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMK N 1 Cepu 84
Lampiran 1. 7 PreTest Dan Post Test 87
Lampiran 1. 9 Data Uji Kesukaran 89
Lampiran 1. 10 Data Uji Normalitas 90
Lampiran 1. 11 Data Uji Hipotesis 90
Lampiran 1. 12 Validitas, surat Penelitian, serta dokumentasi 91

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman sekarang revolusi industri 4.0 memiliki pengaruh bagi pengembangan sumber daya manusia sebagai pendukung pendidikan, hal ini ditandai dengan begitu banyak pembaharuan yang terjadi pada setiap sendi kehidupan. Pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Seperti yang dijelaskan pada Undang undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermatabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan berhasil akan menghasilkan pribadi-pribadi yang berakhlak mulia dan bermartabat di masyarakat, karena dengan pendidikan manusia dapat meningkatkan dan memperluas pengetahuan serta mengembangkan keterampilan yang mereka miliki.

Pendidikan menjadi salah satu faktor yang perlu perhatian terhadap pembangunan nasional seperti usaha mencerdaskan kehidupan bangsa, karena dengan meningkatkan kualitas dalam pendidikan sumber daya manusia menjadi modal utama dalam pembangunan suatu negara. Kurikulum yang digunakan saat ini yaitu kurikulum merdeka adalah kurikulum yang berorientasi pada komprehensif, berbasis kompetensi, kontekstual dan individual sesuai dengan konteks budaya, misi sekolah dan konteks local, serta kebutuhan peserta didik. Sedangkan kurikulum merdeka

menampilkan pembelajaran berbasis proyek yang mengembangkan soft skill dan karakter siswa.

Selain itu dalam meningkatkan kualitas pendidikan perlu adanya perubahan pembelajaran yang mana guru sebagai subjek pembelajaran. sehingga guru harus memiliki inovasi terhadap penyampaikan pelajaran yang akan disampaikannya. Menurut Dimyanti & Mudjiono (2006) (Hasanah, 2021)yang mengungkapkan bahwa guru berhubungan langsung dengan siswa. sehingga guru diharapkan memiliki inovasi dalam pembelajaran.

Pengembangan variasi guru dalam mengajar sangat diperlukan dalam pembelajaran yang bertujuam untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan baik untuk guru ataupun siswa. Namun masih banyak pendidik yang menggunakan model pembelajaran secara konvensional, sehinggan siswa kurang tertarik dalam memahami materi yang telah disampaikan.

Pengembangan variasi mengajar yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai Model pembelajaran adalah strategi pengajaran yang secara eksplisit diberikan oleh instruktur dikelas dan ditunjukkan dari awal sampai akhir. Model pembelajaran mencakup strategi untuk menjamin kemahiran siswa dengan pendekatan, metode, dan proses pembelajaran. Dengan adanya model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan akan membantu siswa dan guru dalam memahami materii yang akan dipelajari.

Pembelajaran yang dikembangkan oleh guru mempunyai pengaruh yang begitu besar terhadap keberhasilan belajar, begitupun dengan kualitas

dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketetapan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran. saat ini masih banyak guru yang belum mempunyai kemampuan dan keterampilan yang memadai dalam memilih, serta menggunakan berbagai metode pembelajaran yang mampu mengembangkan pembelajaran yang kondusif bagi siswa untuk belajar. Menentukan metode pembelajaran sama seperti menentapkan tujuan pembelajaran, karena metode memiliki fungsi peluang yang kuat dengan tujuan pembelajaran, sehingga metode pembelajaran ini sebagai dasar dari upaya pencapaian prestasi belajar.

Sekarang banyak dijumpai problematika dalam belajar mengajar yang terjadi pada dunia pendidikan karena beberapa permasalahan yang terjadi, terutama dalam proses belajar siswa seperti kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran. Masih banyaknya ditemukan mengajar dengan metode yang kurang bervariasi, sehingga banyak siswa yang masih pasif dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk tujuan tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Guru Memiliki peran besar dalam pengelolaan sistem perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dan harus berusaha untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Saat proses belajar mengajar, guru dituntut memiliki berbagai model mengajar yang dapat memotivasi peran akif siswa, agar dapat belajar secara efektif dan efisien. Belajar dikatakan berhasil jika terjadi perubahan secara

positif. Sehingga belajar yang baik dan menyenangkan akan menghasilkan hasil yang baik pula.

Berdasarkan pengamatan peneliti di SMK Negeri 1 Cepu terdapat beberapa permasalahan yang terlihat dari tingkat pencapaian ranah kognitif siswa yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai 75 untuk mata pelajaran Ekonomi Bisnis sedangkan dilihat dari hasil nilai ulangan harian 45% siswa diatas KKM dan 55% masih dibawah KKM. Kurangnya prestasi siswa dalam mata pelajaaran ekonomi terjadi karena beberapa faktor diantaranya pendekatan pembelajaran yang masih terfokus pada peran guru sebagai penyalur informasi dimana siswa diberikan materi lalu dihafalkan yang mengakibatkan siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran dan menjadi cepat bosan. Jika siswa tidak paham terhadap materi yang telah disampaikan maka akan mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Agar upaya tersebut berhasil maka para guru harus memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan situasi sehingga para siswa dapat aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran tersebut sehingga dapat meningkatkan prestasi dalam pembelajaran itu sendiri. Model pembelajaran yang digunakan guru seharusnya dapat membatu proses analisis. Salah satu model pembelajaran yaitu *Problem Based Learning* (PBL) yang merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Dengan menggunakan *Problem Based Learning* (PBL). penelitian ini bertujuan diharapkan para

siswa mendapatkan dorongan belajar guna dapat meningkatkan motivasi siswa serta prestasi para siswa dalam proses pembelajaran.

Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang berfokus pada siswa atau *student center* dan diharapkan siswa dapat berperan aktif secara optimal, meliputi siswa mampu eksplorasi, investigasi, dan memecahkan masalah serta mengevaluasi pada proses dalam mengatasi masalah. Melalui model tersebut dapat menggali dan mengembangkan informasi dengan permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari siswa. Karakteristik Model *Problem Based Learning* (PBL) terkait pada masalah-masalah kehidupan nyata dan menekankan kepada aktivitas penyelidikan dalam memecahkan masalah tersebut. Dalam hal ini diharapkan, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya karena ia akan memperoleh informasi dari berbagai sumber belajar mengenai materi yang sedang dipelajari.Pembelajaran berbasis masalah menekankan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang melibatkan pemecahan masalah. Melalui pembelajaran berbasis masalah, siswa memperoleh pengalaman dalam menghadapi permasalahan dunia nyata.

Penggunaan media pembelajaran berperan untuk merangsang kreativitas pendidik serta menolong peserta didik terlibat aktif saat pembelajaran. Penentuan media pembelajaran berbasis teknologi harus bersifat dua arah, sehingga dapat tercapai hubungan atau umpan balik antara guru dan siswa, salah satunya adalah *Wizer.me*.

Wizer.me merupakan platform atau website yang memuat materi pembelajaran interaktif dan menawarkan berbagai materi pembelajaran

yang dapat dikemas secara interaktif oleh pengguna pada website ini guru dapat menggunakan dan membuat LKPD interaktif berdasarkan kreativitasnya sendiri, guru dapat menambahkan gambar, suara dan video, serta melihat langsung reaksi siswa.

Berbagai macam atau jenis permainan bisa digunakan dan di sesuaikan dengan materi yang akan diberikan, sehingga aplikasi ini bisa digunakan untuk memicu semangat dan mengambil perhatian siswa untuk lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. menggunakan aplikasi berbasis website *wizer.me* menyediakan beragam menu yang memungkinkan pembelajaran dilakukan dengan meminimalisir penggunaan kertas/buku, maupun alat tulis. Sehingga siswa dengan sendirinya menikmati kebiasaan sehari-hari dengan mengguanakan gawai dalam pembelajaran. Beberapa menu yang terdapat dalam aplikasi ini antara lain *tool handwriting*, dimana siswa bisa menulis langsung menggunakan jari mereka pada gawai yang mereka gunakan. Kemudian terdapat pula menu input video, gambar/foto, perekam suara, dan lain-lain yang dapat digunakan oleh siswa sesuai dengan kebutuhannya

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti menetapkan judul penelitian "**Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantu Media *Wizer.Me* Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis Pokok Bahasan Badan Usaha Dalam Sistem Ekonomi Indonesia kelas X Akuntansi SMK N 1 Cepu**"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka masalah yang akan dijawab melalui penelitian ini, penulis merumuskan sebagai "Apakah ada pengaruh positif yang signifikan antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan badan usaha dalam sistem ekonomi Indonesia di kelas X Akuntansi SMK N 1 Cepu".

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui "pengaruh positif yang signifikan antara metode pembelajaran *Problem based learning* (PBL) terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan badan usaha dalam sistem ekonomi Indonesia dikelas X Akuntansi SMK N 1 Cepu".

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi refrensi bagi peneliti selanjutnya sehingga dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, sumber pengetahuan, dan bahan kepustakaan.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

Agar dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar sehingga minat siswa dalam belajar ekonomi dapat meningkat.

b. Manfaat bagi guru

Mengembangkan materi pelajaran ekonomi dan menjadi refrensi bagi guru ekonomi dalam penggunaan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) agar mengarah kepada keaktifan siswa sehingga prestasi belajar dapat tercapai dengan maksimal.

c. Manfaat bagi sekolah

Dapat meningkatkan profesionalisme guru terutama guru ekonomi serta dapat memberikan informasi tentang pentingnya mendukung penerapan berbagai model pembelajaran.

d. Manfaat bagi peneliti selanjutnya

Dapat mengenalkan tentang model pembelajaran terutama problem based learning kepada siswa sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dengan baik.

E. Definisi Operasional

1. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) yaitu pembelajaran berdasarkan masalah dalam kehidupan nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dalam memecahkan suatu masalah yang ada. Model

pembelajaran ini tidak mengharapkan siswa hanya mencatat, mendengar, lalu dihafalkann saja, namun siswa dituntut aktif berfikir, berkomunikasi, mencari cara memecahkan masalah dengan cara mencari data yang akurat dan akhirnya dapat menyimpulkannya.

2. *Wizer.Me*

   Wizer.me adalah *platform online* yang digunakan guru untuk membuat lembar kerja secara digital. Dengan *wizer.me* guru dapat dengan mudah membuat tugas menggunakan berbagai jenis pertanyaan seperti pilihan ganda, esai dan mencocokkan. Selain itu *platform* ini juga menawarkan fitur untuk mengunggah file pdf dan menjadikannya menjadi lembar kerja digital, sehingga dapat menghemat waktu. Selain itu *wizer.me* juga mendukung untuk penilaian secara otomatis, yang membuat guru dapat langsung melihat hasil kerja siswa secara langsung.

3. Prestasi belajar ekonomi bisnis

   Prestasi belajar adalah suatu pencapaian atau hasil yang diperoleh dalam proses pembelajaran, yang dapat diukur melalui nilai atau skor dari evaluasi yang dilakukan. Belajar ekonomi bisnis adalah proses di mana individu atau kelompok memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman tentang konsep, teori, dan praktik yang berkaitan dengan ekonomi dan bisnis.