

**PENERAPAN STRATEGI PROBLEM BASED LEARNING  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOMPUTER AKUNTANI  
SISWA KELAS XI AKUNTANSI DAN KEUANGAN LEMBAGA  
DI SMK NEGERI 3 BANJARMASIN**

**Sri Martini**

( Guru SMK Negeri 3 Banjarmasin )  
e-mail : martinisri020378@gmail.com

**ABSTRAK**

Tujuan pada Penelitian ini untuk meningkatkan Hasil Belajar Komputer Akuntansi siswa kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 3 Banjarmasin Tahun Ajaran 2021/2022 yang dilihat dari aspek kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), dan afektif (sikap) melalui penerapan Strategi *Problem Based Learning*. Teknik pengumpulan data digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan tes. Subyek penelitian pada penelitian tindakan kelas ini adalah pada siswa kelas XI<sup>A</sup> dan XI<sup>B</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga pada hasil belajar komputerakuntansi.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran komputer akuntansi dengan model Problem Based Learning pada siklus I perolehan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan KKM kelas XI<sup>B</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 47,50 (*Pre-test*) dan 63,33 (*Post-Test*) dan kelas XI<sup>C</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 49,17 (*Pre-test*) dan 59,17 (*Post-Test*). Pada siklus II terjadi peningkatan perolehan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan KKM kelas XI<sup>B</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 52,50 (*Pre-test*) dan 68,33 (*Post-Test*) dan kelas XI<sup>C</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 67,50 (*Pre-test*) dan 76,67 (*Post-Test*). Hasil Belajar Komputer Akuntansi aspek keterampilan pada siklus I perolehan rata-rata skor kelas XI<sup>B</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 67% dan kelas XI<sup>C</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 62% Pada siklus II terjadi peningkatan perolehan rata-rata skor kelas XI<sup>B</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 74% dan kelas XI<sup>C</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 82%. Hasil Belajar Komputer Akuntansi aspek sikap pada siklus I perolehan rata-rata skor kelas XI<sup>B</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 56% dan kelas XI<sup>C</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 56%. Pada siklus II terjadi peningkatan perolehan rata-rata skor kelas XI<sup>B</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 76% dan kelas XI<sup>C</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 72%.

**Kata Kunci:** *Problem Based Learning*, Hasil Belajar

## **IMPLEMENTATION OF THE PROBLEM BASED LEARNING STRATEGY TO IMPROVE ACCOUNTING COMPUTER LEARNING OUTCOMES FOR CLASS XI ACCOUNTING AND FINANCE INSTITUTIONS AT STATE VOCATIONAL SCHOOL 3 BANJARMASIN**

### **ABSTRACT**

The purpose of this study is to improve the learning outcomes of computer accounting for students of class XI Accounting and Finance at SMK Negeri 3 Banjarmasin for the 2021/2022 academic year which is seen from the cognitive (knowledge), psychomotor (skills), and affective (attitude) aspects through the application of Problem Based Strategies. Learning. Data collection techniques used in this study are observation and tests. The research subjects in this classroom action research are students of class XIA and XIB Accounting and Finance Institute on accounting computer learning outcomes.

The results showed an increase in student learning outcomes in accounting computer learning with the Problem Based Learning model in the first cycle the average value and percentage of KKM completeness for class XIB Accounting and Institutional Finance was 47.50 (Pre-test) and 63.33 ( Post-Test) and class XIC Accounting and Financial Institutions of 49.17 (Pre-test) and 59.17 (Post-Test). In the second cycle there was an increase in the average score and percentage of KKM completeness for class XIB Accounting and Institutional Finance by 52.50 (Pre-test) and 68.33 (Post-Test) and class XIC Accounting and Institutional Finance of 67.50 ( Pre-test) and 76.67 (Post-Test). Computer Learning Outcomes Accounting skills aspect in the first cycle the average score of XIB class Accounting and Institutional Finance is 67% and class XIC Accounting and Institutional Finance is 62%. 74% and class XIC Accounting and Financial Institutions by 82%. Learning Outcomes of Computer Accounting in the attitude aspect in the first cycle the average score for XIB class Accounting and Institutional Finance was 56% and class XIC Accounting and Institutional Finance was 56%. In the second cycle there was an increase in the average score for XIB Accounting and Institutional Finance by 76% and for XIC Accounting and Institutional Finance by 72%.

**Keywords: Problem Based Learning, Learning Outcomes**

---

## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pada dasarnya pendidikan identik dengan proses pembelajaran yang nantinya dapat mencapai hasil pembelajaran yang direncanakan. Hasil belajar ini didasarkan pada perubahan perilaku yang meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan memanggil kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan. Aspek afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat, nilai-nilai, dan pengembangan

apresiasi serta penyesuaian. Aspek psikomotorik mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa siswa telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu. Siswa dapat dikatakan tercapai hasil belajarnya apabila telah memenuhi indikator keberhasilan dari ketiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Kegiatan belajar dalam mata pelajaran Komputer Akuntansi sangat erat dengan ketiga aspek pembelajaran, yakni kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal tersebut disebabkan karena pembelajaran dilakukan dengan cara mengoperasikan komputer menggunakan serangkaian teori akuntansi dalam pengerjaannya sehingga dapat tercipta informasi keuangan yang dapat digunakan oleh pihak yang membutuhkan untuk pengambilan keputusan. Penggunaan teknologi komputer akuntansi pada pembelajaran siswa dikenalkan dengan program *MYOB Accounting*. Pembelajaran Komputer Akuntansi untuk program *MYOB Accounting* di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan dalam mengelola keuangan. Tujuan pembelajaran Komputer Akuntansi yang ada di sekolah menengah kejuruan ini adalah siswa dapat memahami dan mengerti bagaimana pengelolaan keuangan jika dilakukan dengan menggunakan komputer, yaitu aplikasi program MYOB,

Banyak faktor yang dapat memengaruhi Hasil Belajar Komputer Akuntansi siswa dalam proses pembelajaran. Faktor tersebut berasal dari diri siswa dan dari luar siswa. Salah satu faktor dari luar siswa yang sangat berpengaruh terhadap Hasil Belajar Komputer Akuntansi, yaitu strategi yang digunakan guru dalam mengajar.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat melakukan Praktik secara langsung pasca pembelajaran daring dengan Kurikulum 2013, siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran karena siswa masih kurang memahami system operasi MYOB tersebut. Beberapa siswa kurang memerhatikan materi yang disampaikan guru, bahkan ada siswa yang melakukan kegiatan lain yang tidak berhubungan dengan materi pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan Hasil Belajar Komputer Akuntansi siswa kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 3 Banjarmasin Tahun Ajaran 2021/2022 yang dilihat dari aspek kognitif (pengetahuan), psikomotorik

## **B. Tinjauan Pustaka**

### **1. Hasil Belajar**

Menurut Bloom (dalam Rusmono, 2012: 7), hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Keberhasilan belajar sangat tergantung pada jenis suatu pelajaran, metode belajar yang sesuai, dan cara penyampaian materi, yakni ada yang efektif bila disampaikan dengan peragaan, tetapi ada yang lebih sesuai dengan latihan.

Hasil belajar menurut Purwanto (2014: 39) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar merupakan aktifitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan

sikap. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karenakematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil dari pengalaman.

Terdapat beberapa program aplikasi komputer akuntansi yang biasa digunakan dalam suatu perusahaan untuk mengolah data keuangan, yaitu MYOB (*Mind Your Own Business*), *Visual Basic*, SPSS (*Statistical Product and Service Solution*), *Zahir Accounting*, dan *Microsoft Excel* (Punto Wicaksono, 2012: 25-29)

Adapun perubahan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran menurut Taksonomi Bloom sebagaimana dikutip oleh Suharsimi Arikunto hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yaitu :

- a. Ranah Kognitif, yakni, berkenaan dengan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Belajar kognitif ini melibatkan proses pengenalan atau penemuan yang mencakup berfikir, menalar, menilai, dan memberikan imajinasi yang selanjutnya akan membentuk perilaku baru.
  - b. Ranah Afektif, berkenaan dengan respon peserta didik yang melibatkan ekspresi, perasaan atau pendapat pribadi peserta didik terhadap hal-hal yang relative sederhana. Belajar afektif mencakup nilai, emosi dorongan minat dan sikap.
  - c. Ranah Psikomotorik, berkenaan dengan kemampuan kerja otot, keterampilan dan tingkah laku sehingga menyebabkan pergerakan tubuh.
2. Strategi Problem Based Learning

Strategi *Problem Based Learning* mengambil psikologi kognitif-konstruktivis sebagai dukungan teoritisnya. Fokusnya tidak banyak pada apa yang sedang dikerjakan siswa (perilaku mereka), tetapi pada apa yang mereka pikirkan (kognisi mereka) selama mereka mengerjakannya. Meskipun peran guru dalam pelajaran yang berbasis masalah kadang-kadang juga melibatkan, mempresentasikan dan menjelaskan berbagai hal kepada siswa, tetapi lebih sering memfungsikan diri sebagai pembimbing dan fasilitator sehingga siswa dapat belajar untuk berpikir dan menyelesaikan masalahnya sendiri. Menurut Sanjaya (dalam Rusmono, 2012: 74) apabila setiap siswa memperoleh kebebasan dalam menyelesaikan masalah pembelajarannya, maka sedikit demi sedikit siswa akan berkembang secara utuh, baik pada aspek kognitif, psikomotorik dan afektif.

Strategi *Problem Based Learning* ditandai oleh siswa yang bekerja berpasangan atau dalam kelompok-kelompok kecil untuk menginvestigasi masalah kehidupan nyata. Tipe pengajaran ini sangat interaktif dan berpusat pada siswa, sehingga dibutuhkan upaya perencanaan yang matang. Perencanaan gurulah yang memfasilitasi perpindahan yang mulus dari satu Strategi *Problem Based Learning* ke fase lainnya dan memfasilitasi pencapaian tujuan instruksional yang diinginkan.

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa Strategi *Problem Based Learning* merupakan strategi pembelajaran di mana peserta didik diberikan permasalahan pada awal pelaksanaan pembelajaran oleh guru, selanjutnya

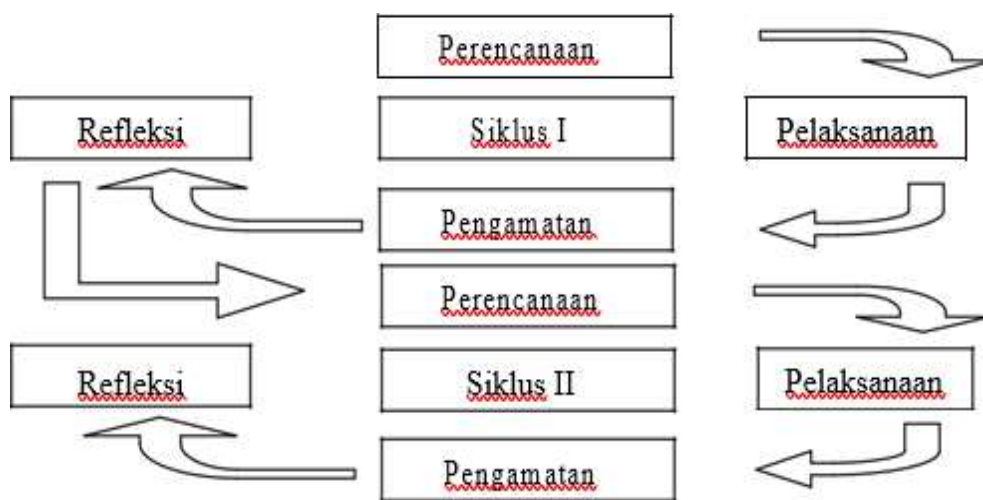
selama pelaksanaan pembelajaran peserta didik memecahkan dengan menemukan sendiri gagasan melalui ide-idenya. Perlakuan strategi ini ditandai oleh siswa yang bekerja secara berpasangan atau kelompok kecil dalam pengerjaannya.

Pada mata pelajaran Komputer Akuntansi yang berisi materi-materi akuntansi yang dapat langsung diaplikasikan dalam pembelajaran dengan menggunakan aplikasi komputer banyak membutuhkan kemampuan berfikir atau kognisi siswa dalam pengerjaannya karena dalam proses pembelajaran siswa diarahkan untuk dapat memecahkan kasus-kasus akuntansi yang diberikan. Penggunaan Strategi *Problem Based Learning* diharapkan mampu mengerahkan kemampuan berpikir siswa secara optimal dalam pembelajaran Komputer Akuntansi.

## II. METODE PENELITIAN

### A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam bentuk penelitian tindakan kelompok (*collaborative action research*). Peneliti bersama dengan guru mata pelajaran Komputer Akuntansi SMK Negeri 3 Banjarmasin berkolaborasi melaksanakan penelitian sebanyak dua siklus dengan setiap siklusnya menggunakan empat komponen tindakan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas dengan Modifikasi yang Digunakan Peneliti

Tempat penelitian dilakukan di SMK Negeri 3 Banjarmasin dengan alamat Jalan Pramuka No. 52 dan waktu penelitian bulan Oktober - November 2021. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI B Akuntansi dan

Keuangan Lembaga, dan XI C Akuntansi dan Keuangan Lembaga dengan keseluruhan siswa berjumlah 24 orang Tahun Pelajaran 2021/2022. Objek penelitian adalah Hasil Belajar Komputer Akuntansi Siswa Kelas XI B Akuntansi dan Keuangan Lembaga, dan XI C Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 3 Banjarmasin dengan Strategi *Problem Based Learning*.

#### **A. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi, yakni Peneliti bekerja sama dengan guru mata pelajaran Komputer Akuntansi yang bertindak sebagai pelaksana dari penerapan Strategi *Problem Based Learning*. Peneliti dibantu dengan 1 orang observer lain dalam melakukan observasi. Observasi dilakukan guna mengetahui pencapaian Hasil Belajar Komputer Akuntansi pada aspek keterampilan dan aspek sikap dengan penerapan Strategi *Problem Based Learning*.
2. Tes, Teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes dilakukan sebanyak dua kali dalam satu siklus, yaitu *pre-test* dan *post-test*. Tes ini digunakan untuk mengetahui Hasil Belajar Komputer Akuntansi aspek pengetahuan dengan penerapan Strategi *Problem Based Learning*.

#### **B. Instrumen Penelitian**

Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Lembar Observasi, Lembar observasi akan berisi beberapa indikator yang akan menjelaskan mengenai Hasil Belajar Komputer Akuntansi siswa. Penelitian ini menggunakan lembar observasi *rating scale*, yaitu lembar observasi termasuk di dalamnya terdapat kriteria dalam memberikan skor pada aspek yang diamati. Berikut pedoman penilaian yang dijadikan acuan untuk penilaian Hasil Belajar Komputer Akuntansi aspek keterampilan dan aspek sikap
2. Tes. Tes yang akan diberikan pada siswa dalam penelitian adalah tes awalsiklus dan tes akhir siklus (tes formatif).
3. Catatan Lapangan merupakan catatan yang berfungsi untuk mencatat berita acara pelaksanaan pembelajaran dengan Strategi *Problem Based Learning*. Catatan lapangan ini dapat berguna dalam membantu proses refleksi dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Strategi *Problem Based Learning*.

#### **C. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan kolaborasi bersama guru mata pelajaran Komputer Akuntansi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi pada setiap siklusnya. Adapun langkah-langkah yang harus ditempuh dalam pelaksanaan penelitian adalah:

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini dilakukan berbagai persiapan dan perencanaan yaitu:

- 1) Menyusun atau membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan Strategi *Problem Based Learning*
- 2) Menyiapkan dan membuat sumber pelajaran yang akan diajarkan.
- 3) Membuat lembar observasi untuk menilai aspek psikomotorik dan afektif siswa.
- 4) Menyusun soal untuk *pre-test* dan *post-test*.
- 5) Mempersiapkan soal diskusi siswa

b. Pelaksanaan Tindakan

Proses tindakan merupakan pelaksanaan dari perencanaan yang sebelumnya telah disusun. Guru melaksanakan tindakan pembelajaran dengan menggunakan Strategi *Problem Based Learning*.

c. Pengamatan Tindakan

Pengamatan dilakukan pada waktu tindakan kelas sedang berlangsung dengan melakukan pengamatan mencatat semua hal yang telah terjadi di dalam kelas. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan penilaian yang telah disusun difokuskan untuk aspek penilaian Hasil Belajar Komputer Akuntansi aspek keterampilan dan sikap.

d. Refleksi Tindakan

Guru sebagai peneliti melakukan refleksi melalui analisis terhadap tindakan yang sudah dilakukan sehingga diperoleh kesimpulan tentang keberhasilan maupun kekurangan dari penerapan Strategi *Problem Based Learning*. Berdasarkan dari hasil refleksi, peneliti menyusun rencana pemecahan masalah untuk memperbaiki kegiatan yang belum maksimal.

2. Siklus II

Siklus II disusun setelah siklus I terlaksana, siklus II ini memperbaiki kekurangan dari siklus I. Langkah-langkah siklus II sama dengan langkah-langkah siklus I meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

**D. Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan pada penelitian ini apabila siswa dalam satu kelas mengalami peningkatan Hasil Belajar Komputer Akuntansi setelah penerapan Strategi *Problem Based Learning* pada siklus I ke siklus II. Peningkatan Hasil Belajar Komputer Akuntansi ditunjukkan dengan peningkatan secara klasikal dari tes yang telah dilakukan yaitu *pre-test* dan *post-test*, serta pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 untuk aspek kognitif dan sekurang-kurangnya hasil skor rata-rata setiap

indikator untuk aspek keterampilan dan aspek sikap mencapai  $\geq 75\%$ .

### III. HASIL DAN PEMBASAN PENELITIAN

#### A. HASIL PENELITIAN

##### 1. Aspek Pengetahuan

Berikut data nilai Hasil Belajar Komputer Akuntansi aspek pengetahuan siswa kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga Tahun Ajaran 2021/2022 yang terdiri dari XI<sup>B</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga, dan XI<sup>C</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga pada tindakan siklus I dan siklus II setelah diterapkannya Strategi *Problem Based Learning* dalam kegiatan belajar mengajar di kelas adalah:

**Tabel 1. Nilai Pengetahuan Kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga**

	Jumlah Nilai		Jumlah Tuntas
	Pre-test	Post-test	
<b>SIKLUS I</b>			
XI <sup>B</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga	570	760	3
XI <sup>C</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga	590	710	3
<b>SIKLUS II</b>			
XI <sup>B</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga	630	820	4
XI <sup>C</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga	810	920	8

##### 2. Aspek Keterampilan

Berikut data skor Hasil Belajar Komputer Akuntansi aspek keterampilan siswa kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga Tahun Ajaran 2021/2022 yang terdiri dari XI<sup>B</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga dan XI<sup>C</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga setelah diterapkannya Strategi *Problem Based Learning* dalam pembelajaran Komputer Akuntansi selama tindakan pada siklus I dan siklus II dengan enam indikator sebagai pengukur Hasil Belajar Komputer Akuntansi aspek keterampilan, hal ini dapat dilihat pada tabel berikut ini

**Tabel 2. Nilai Keterampilan Kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga**

	Indikator Aspek Keterampilan						Jumlah Tuntas
	1	2	3	4	5	6	
<b>SIKLUS I</b>							
XI <sup>B</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga	15	18	13	13	18	20	3
	63%	75%	54%	54%	75%	83%	
XI <sup>C</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga	14	14	13	15	17	16	2
	58%	58%	54%	63%	71%	67%	
<b>SIKLUS II</b>							
XI <sup>B</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga	14	17	20	18	19	19	6
	58%	71%	84%	75%	79%	79%	
XI <sup>C</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga	22	21	17	18	20	17	10
	92%	88%	71%	75%	83%	71%	

### 3. Aspek Sikap

Berikut data skor Hasil Belajar Komputer Akuntansi aspek Sikap siswa kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga Tahun Ajaran 2021/2022 yang terdiri dari XI<sup>B</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga, dan XI<sup>C</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga setelah diterapkannya Strategi *Problem Based Learning* dalam pembelajaran Komputer Akuntansi selama tindakan pada siklus I dan siklus II dengan enam indikator sebagai pengukur Hasil Belajar Komputer Akuntansi aspek sikap siswa.

**Tabel 3. Nilai Sikap Kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga**

	Indikator Aspek Sikap						Jumlah Tuntas
	1	2	3	4	5	6	
<b>SIKLUS I</b>							
XI <sup>B</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga	10	13	13	12	13	19	3
	42%	54%	54%	50%	54%	79%	
XI <sup>C</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga	7	12	18	16	14	13	3
	29%	50%	75%	67%	58%	54%	

	Indikator Aspek Sikap						Jumlah Tuntas
	1	2	3	4	5	6	
<b>SIKLUS II</b>							
XI <sup>B</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga	16	17	18	19	19	20	10
	67%	71%	75%	79%	79%	83%	
XI <sup>C</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga	18	13	16	17	21	18	7
	75%	54%	67%	71%	88%	75%	

## B. Pembahasan

Pada penelitian didapatkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMK Negeri 3 Banjarmasin Tahun Ajaran 2021/2022 pada kelas XI<sup>B</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga dan XI<sup>C</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga terhadap hasil belajar Komputer Akuntansi dengan penerapan Strategi *Problem Based Learning* yang di tinjau dari aspek pengetahuan, aspek keterampilan, dan aspek sikap.

Berdasarkan analisis hasil penelitian, dapat diketahui bahwa penerapan Strategi *Problem Based Learning* dapat meningkatkan Hasil Belajar Komputer Akuntansi siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 3 Banjarmasin dari aspek pengetahuan, aspek keterampilan, dan aspek sikap. Hasil Belajar Komputer Akuntansi aspek pengetahuan pada siklus I perolehan rata-rata nilai ketuntasan KKM kelas XI<sup>B</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 47,50 (*Pre-test*) dan 116,92 (*Post-Test*) dan kelas XI<sup>C</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 49,17 (*Pre-test*) dan 59,17 (*Post-Test*). Pada siklus II terjadi peningkatan perolehan rata-rata nilai ketuntasan KKM kelas XI<sup>B</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 52,50 (*Pre-test*) dan 68,33 (*Post-Test*) dan kelas XI<sup>C</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 67,50 (*Pre-test*) dan 76,67 (*Post-Test*).

Hasil Belajar Komputer Akuntansi dengan aspek keterampilan pada siklus I perolehan rata-rata skor kelas XI<sup>B</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 67% dan kelas XI<sup>C</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 62%, Pada siklus II terjadi peningkatan perolehan rata-rata skor kelas XI<sup>B</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 74% dan kelas XI<sup>C</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 82%.

Hasil Belajar Komputer Akuntansi pada aspek sikap pada siklus I perolehan rata-rata skor kelas XI<sup>B</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 56% dan kelas XI<sup>C</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 56%. Pada siklus II terjadi peningkatan perolehan rata-rata skor kelas XI<sup>B</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 76% dan kelas XI<sup>C</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 72%.

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa indikator keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu peningkatan Hasil Belajar Komputer

Akuntansi setelah diterapkan Strategi *Problem Based Learning* ditunjukkan dengan peningkatan secara klasikal dari tes yang telah dilakukan yaitu *pre-test* dan *post-test*, serta pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 untuk aspek pengetahuan dan sekurang-kurangnya hasil skor rata-rata setiap indikator pada aspek keterampilan dan aspek sikapmencapai  $\geq 75\%$  dari siklus I ke siklus II telah terpenuhi.

#### IV. PENUTUP

##### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan pembahasan di muka, maka dapat disimpulkan terjadi peningkatan Hasil Belajar Komputer Akuntansi SiswaKelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 3 Banjarmasin Tahun Ajaran 2021/2022 yang dilihat dari ketiga aspek, yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap melalui penerapan Strategi *Problem Based Learning*.

Terjadi peningkatan Hasil Belajar Komputer Akuntansi siswa kelas XI Akuntansi pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil Belajar Komputer Akuntansi aspek pengetahuan pada siklus I perolehan rata-rata nilaidan persentase ketuntasan KKM kelas XI<sup>B</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembagasebesar 47,50 (*Pre-test*) dan 116,92 (*Post-Test*) dan kelas XI<sup>C</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 49,17 (*Pre-test*) dan 59,17 (*Post-Test*). Pada siklus II terjadi peningkatan perolehan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan KKM kelas XI<sup>B</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 52,50 (*Pre-test*) dan 68,33 (*Post-Test*) dan kelas XI<sup>C</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 67,50 (*Pre-test*) dan 76,67 (*Post-Test*).

Hasil Belajar Komputer Akuntansi aspek keterampilan pada siklus I perolehan rata-rata skorkelas XI<sup>B</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 67% dan kelas XI<sup>C</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 62% Pada siklus II terjadi peningkatan perolehan rata-rata skor kelas XI<sup>B</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 74% dan kelas XI<sup>C</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 82%.

Hasil Belajar Komputer Akuntansi aspek sikap pada siklus I perolehan rata-rata skor kelas XI<sup>B</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 56% dan kelas XI<sup>C</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 56%. Pada siklus II terjadi peningkatan perolehan rata-rata skor kelas XI<sup>B</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 76% dan kelas XI<sup>C</sup> Akuntansi dan Keuangan Lembaga sebesar 72%.

##### B. Saran

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas ini maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

###### 1. Bagi Guru

Dalam melaksanakan pembelajaran guru dapat menerapkan Strategi *Problem Based Learning* pada kompetensi dasar yang lain, yang diharapkan dapat memicu peningkatan Hasil Belajar Komputer Akuntansi.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian yang akan datang diharapkan melakukan observasi Hasil Belajar Komputer Akuntansi pada aspek keterampilan dan sikap secara menyeluruh. Hal tersebut dapat menghasilkan data observasi yang benar-benar mewakili kondisi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Agus Kuntoro. (2008). *Praktikum Komputer Akuntansi Menggunakan MYOB*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN.
- Karmi dan Ni Kadek Ayu Mega Adiyani. (2016). *Praktik Komputer Akuntansi Perusahaan Jasa (Myob Accounting Versi 18)*. Denpasar: CV. Pustaka Mulia.
- Muhibbin Syah. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Punto Wicaksono & Ajeng Wind. (2012). *Komputer Akuntansi Untuk Pemula & Orang Awam*. Jakarta: Niaga Swadaya.
- Rusmono. (2012). *Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Jakarta: PT. Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, & Supardi. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Zainal Arifin. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.