

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
DAN KREATIVITAS BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR  
ADMINISTRASI TRANSAKSI DI SMK PEMBANGUNAN KOTA BOGOR**

**Erni Rohmawati dan Sigit Wibowo**

Program Studi Teknologi Pendidikan

Sekolah Pascasarjana Universitas Ibn Khaldun Bogor

Jl. KH. Sholeh Iskandar KM. 2 Kd. Badak, Kota Bogor

*erni.rohmawati.er@gmail.com*

**Abstrak:** Mata pelajaran Administrasi Transaksi lebih menekankan kepada penguasaan pengaplikasian siswa dari materi yang diajarkan. Karena peralatan praktek yaitu mesin kasir/mesin cash register jumlahnya belum seimbang dengan jumlah siswa, maka diperlukan pengembangan penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk merangsang agar dalam proses pembelajaran siswa lebih kreatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Tujuan penelitian untuk menganalisis secara empiris apakah terdapat : (1)Perbedaan hasil belajar Administrasi Transaksi bagi kelompok peserta didik yang diajarkan dengan video tutorial dan media cetak, (2) Pengaruh interaksi antara media pembelajaran dengan kreativitas belajar, (3) Perbedaan hasil belajar Administrasi Transaksi bagi kelompok peserta didik yang memiliki kreativitas belajar tinggi dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran video tutorial dan media cetak, (4) Perbedaan hasil belajar Administrasi Transaksi bagi kelompok peserta didik yang memiliki kreativitas belajar rendah dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran video tutorial dan media cetak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain factorial 2x2. Teknik pengumpulan data melalui penyebaran angket (kuisisioner) untuk kreativitas belajar dan soal tes hasil Administrasi Transaksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh interaksi antara Media Pembelajaran dan Kreativitas peserta didik terdapat hasil belajar Administrasi Transaksi, dan juga terdapat perbedaan hasil belajar Administrasi Transaksi pada peserta didik yang dibelajarkan dengan Media Pembelajaran Video Tutorial dan Media Pembelajaran Cetak (modul).

**Kata Kunci:** *Penerapan Media Pembelajaran, Kreativitas, Hasil Belajar Administrasi Transaksi.*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan ketrampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta

meningkatkan prestasi belajar siswa. Kurikulum 2013, menuntut siswa secara mandiri menguasai kompetensi minimal yang diprogramkan. Perlu dilakukan upaya agar hasil belajar siswa baik dan ketuntasan belajar siswa tercapai yaitu salah satunya pemilihan media pembelajaran yang tepat. Belajar

adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungan. Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Dan belajar juga dapat diartikan mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi atau materi pelajaran. Pembelajaran adalah proses kombinasi yang disengaja yang menyebabkan siswa belajar pada suatu lingkungan belajar dalam melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan berlangsungnya proses belajar dalam diri siswa. Kreativitas belajar siswa perlu diperkuat dengan media pembelajaran yang tepat hingga hasil belajar Administrasi Transaksi dapat dicapai secara efektif dan efisien. Kemampuan untuk membantu siswa belajar dapat dilakukan melalui pemahaman terhadap masing-masing siswa sebagai seorang individu dan memahami berbagai kelebihan dan kekurangan berbagai media

pembelajaran. Hasil belajar diperoleh setelah seseorang pemelajar mengalami proses belajar. Hasil belajar menjadi indikasi keberhasilan proses pembelajaran yang ada. Keberhasilan penyampaian informasi dari sumber belajar terhadap pemelajar dapat dilihat dari hasil belajar yang dapat diwujudkan dengan adanya perubahan sikap dan tingkah laku dan pada umumnya dinyatakan dalam bentuk simbol huruf atau angka-angka. Hasil belajar yang didapatkan oleh seorang siswa bersifat sementara kadang kala dalam suatu tahapan belajar, siswa yang berhasil secara gemilang dalam belajar, sering pula dijumpai adanya siswa yang gagal. Seperti angka raport, tidak naik kelas, tidak lulus ujian akhir dan sebagainya. SMK Pembangunan Bogor mempunyai 4 ruang Praktik antara lain: Ruang Praktik Multimedia, Ruang Praktik Akuntansi, Ruang Praktik Administrasi Perkantoran dan Ruang Praktik Pemasaran. Untuk Ruang Praktik Pemasaran memiliki peralatan-peralatan khusus untuk pemasaran diantaranya adalah mesin Cash Register. Mesin Cash Register yang dimiliki SMK Pembangunan adalah merk Sharp Tipe ER A440S sebanyak 6 unit dengan jumlah siswa yang

melakukan praktik dengan mesin tersebut sebanyak 158 siswa. Apabila dilihat dari perbandingan jumlah peserta didik dengan mesin register yang ada, belum memadai. Dan ruang praktik Pemasarannya pun masih belum memenuhi standar sarana dan prasarana yang seharusnya untuk ruang praktik. Dari permasalahan diatas maka perlunya pengembangan media pembelajaran untuk pembelajaran dalam mata pelajaran Administrasi Transaksi. Media pembelajaran yang akan diterapkan adalah dengan membuat video tutorial pengoperasian mesin Cash Register Sharp Tipe ER A440S. Media tutorial adalah pembelajaran melalui komputer dimana siswa dikondisikan untuk mengikuti alur pembelajaran yang sudah terprogram dengan penyajian materi dan latihan soal. Modul adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru. Modul berisi tentang petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, latihan-latihan, petunjuk kerja dan evaluasi. Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) Memberikan informasi bahwa penerapan media pembelajaran video tutorial dapat

meningkatkan hasil belajar, ketuntasan belajar tercapai dan aktivitas siswa saat praktik meningkat. (2) Memberikan gambaran pada guru tentang media pembelajaran video tutorial, dapat meningkatkan efektivitas mengajar yang sistematis, efisien dan menarik siswa untuk tetap belajar. (3) Dapat menjadi sumbangan pemikiran bagi sekolah yang bersangkutan. Instrumen pembayaran saat ini dapat diklasifikasikan atas tunai dan non-tunai. Instrumen pembayaran tunai adalah uang kartal yang terdiri dari uang kertas dan uang logam yang sudah kita kenal selama ini. Sementara instrument pembayaran non-tunai, dapat dibagi lagi atas alat pembayaran non-tunai dengan media kertas atau lazim disebut paper-based instrument seperti, cek, bilyet giro, wesel, dan lain-lain serta alat pembayaran non-tunai dengan media kartun atau lazim disebut card-based instrument seperti kartu kredit, kartu debit, kartu ATM dan lain-lain. Pembayaran tunai biasanya dilakukan dengan menggunakan uang tunai. Mesin kasir (*Cash Register*) yaitu mesin yang digunakan untuk mencatat secara langsung setiap transaksi tunai sekaligus untuk menyimpan uang hasil transaksi harian. Secara garis besar

mesin kasir di bagi 2 jenis yaitu mesin kasir elektronik (*Electronic Cash Register/ ECR*) dan mesin kasir komputer/ komputer kasir (*Point Of Sale/ POS System*). Dalam penelitian ini mesin pembayaran yang akan digunakan adalah Cash Register ER A440 S.

Menurut Sudjana (1999) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar. Norman E. Grounlund and Robert (1990) bahwa hasil belajar adalah suatu produk belajar, pembelajar diharapkan untuk mampu berbuat pada akhir pengajaran. Menurut Abdurrahman, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Revisi taksonomi Bloom oleh Lorin Anderson yang berkaitan dengan aktivitas pengetahuan (menyampaikan kembali informasi yang diperoleh, mengenali, membuat daftar, menggambarkan, menamai, menemukan dan mengingat), pemahaman (menerangkan ide/konsep, menafsirkan, meringkas, dan mengklasifikasikan) dan penerapan (mengimplementasikan, mewujudkan, menggunakan, mengolah). Berdasarkan pengertian diatas dapat

disimpulkan bahwa hasil belajar Administrasi Transaksi adalah perubahan tingkah laku peserta didik setelah mengalami proses belajar yang dapat diamati melalui aspek kognitif, dalam hal ini yaitu mampu menginput program nama barang, harga barang, dan program nama kasir, mengoperasikan secara langsung mesin cash register di lokasi penjualan dan bersikap yang baik saat melayani pelanggan. Banyak batasan atau pengertian yang dikemukakan para ahli tentang media, diantaranya adalah: Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education dan Communication Technology* (AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Miarso, mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemajuan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajarnya. Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk

mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Menurut Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Asyhar (2012:74) mengungkapkan media video merupakan rekaman gambar dan suara dalam kaset pita video ke dalam pita magnetik. Rekaman gambar dan suara dalam pita kaset dapat ditayangkan ke dalam layar televisi dengan menggunakan perangkat keras bernama tape recorder (VCR). Menurut Ibrahim dalam Mahadewi (2013:3), mengartikan media video pembelajaran yaitu “sebuah penayangan ide atau gagasan pada layar televisi sesuai dengan kata video yang dalam bahasa latin berarti saya melihat”. Pengertian video yang dikemukakan oleh Ibrahim ini mengisyaratkan ada perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan sebagai media penayangan ulang (play back) dari suatu program atau rekaman. Dari beberapa pendapat ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa media video pembelajaran

adalah semua media yang menampilkan pesan-pesan pembelajaran secara langsung baik lewat suara, gambar, animasi, yang bertujuan untuk menunjang proses pembelajaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001:1230), Tutorial adalah (1) pembimbingan kelas oleh seorang pengajar (tutor) untuk seorang siswa atau sekelompok kecil siswa, (2) pengajaran tambahan melalui tutor. Ario Pramundito (2013:4) berpendapat video tutorial adalah gambaran rangkaian hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran kepada sekelompok kecil peserta didik. Tutorial berisi: tujuan, materi, evaluasi, tujuan model tutorial adalah memberikan kepuasan atau pemahaman secara tuntas (mastery learning) kepada siswa mengenai materi pelajaran yang dipelajari. Dari beberapa pengertian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pengertian video tutorial adalah sebuah video pembelajaran yang menggunakan software komputer berisi materi pelajaran yang bertujuan untuk memberikan pemahaman secara tuntas

(mastery learning) dan diterapkan oleh siswa mengenai bahan atau materi pelajaran yang sedang dipelajari. Proses pembuatan video tutorial dan media cetak dapat diuraikan sebagai berikut.

**Tabel 1. Proses Pembuatan Video Tutorial dan Media Cetak (Modul)**

No	Video Tutorial	Media Cetak
1.	<p>Tahapan Pra Produksi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat konsep dan scenario pengambilan gambar dari mulai adegan 1 hingga adegan terakhir</li> <li>- Mempersiapkan perangkat mesin yang akan diambil gambarnya</li> <li>- Menentukan pemeran yang akan menjadi tutor pembelajaran pengoperasian mesin Cash Register</li> <li>- Mempersiapkan kamera DSLR untuk pengambilan gambar berikut kameramennya</li> <li>- Mempersiapkan peralatan pendukung pengambilan gambar seperti peralatan tata cahaya dan peralatan audio</li> <li>- Mempersiapkan perangkat computer yang digunakan untuk editing</li> <li>- Mempersiapkan aplikasi pengolah video dan audio dalam hal ini Adobe Master Collection CS6.</li> </ul>	<p>Tahapan Pra Produksi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempersiapkan KI dan KD untuk materi pengoperasian peralatan transaksi</li> <li>- Mempersiapkan buku paket mata pelajaran Administrasi Transaksi</li> <li>- Mempersiapkan buku manual mesin cash register SHARP tipe ER-440S</li> <li>- Mempersiapkan mesin cash register SHARP tipe ER-440S</li> <li>- Mempersiapkan aplikasi desain grafis dan aplikasi pengolah kata, dalam hal ini CorelDraw X7 untuk desain grafis dan MS Word untuk pengolah kata.</li> <li>- Membuat sistematika buku panduan</li> </ul>
2.	<p>Tahapan Produksi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengambil gambar proses pengoperasian mesin Cash Register dari berbagai bidang pandang dan sudut pandang</li> <li>- Merekam suara (<i>voice over</i>) sebagai pendukung gambar</li> <li>- Menyimpan dokumentasi gambar dan suara dalam computer</li> <li>- Mengorganisir asset gambar dan suara dalam computer</li> </ul>	<p>Tahapan Produksi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat desain cover buku panduan pengoperasian mesin Cash Register SHARP tipe ER-440S menggunakan aplikasi CorelDraw X7</li> <li>- Mengolah isi buku panduan yang terdiri dari:                         <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tahapan awal menyalakan mesin</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengolah video dan audio sedemikian rupa sesuai durasi yang telah ditentukan</li> <li>- Mengedit gambar-gambar yang telah diambil agar hasilnya lebih maksimal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tahapan penggunaan mesin</li> <li>• Tahapan mematikan mesin yang benar</li> <li>- Pengolahan isi tersebut menggunakan aplikasi MS Word</li> </ul>
3.	<p>Tahapan Paska Produksi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merender hasil pengolahan gambar ke dalam format MP4 atau AVI</li> <li>- Menyimpan video yang telah dirender ke dalam media penyimpanan baik itu dalam computer, flashdisk ataupun DVD-R.</li> <li>- Menayangkan hasil pembuatan video tutorial kepada siswa</li> </ul>	<p>Tahapan Paska Produksi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencetak cover buku panduan</li> <li>- Mencetak hasil pengolahan</li> <li>- Mengedit atau merevisi hasil cetakan</li> <li>- Mencetak kembali hasil revisi</li> <li>- Menjilid buku panduan dengan jilid lem panas (Binding).</li> <li>- Membagikan buku panduan yang sudah jadi kepada siswa untuk dipelajari.</li> </ul>

Kreativitas adalah kemampuan untuk berfikir mengenai sesuatu, dalam cara yang baru dan tidak biasa serta memikirkan solusi-solusi unik terhadap masalah. Guilford (1970) menyatakan bahwa kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang kreatif, yang terdiri dari dua cara berfikir yakni cara berfikir konvergen dan divergen. Cara berfikir konvergen adalah cara-cara individu dalam memikirkan sesuatu dengan berpandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar. Sedangkan cara berfikir divergen adalah kemampuan individu untuk mencari berbagai

alternatif jawaban terhadap suatu persoalan. Utami Munandar mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan. Kreativitas adalah melihat hal-hal yang juga dilihat orang lain disekitar kita, tetapi membuat keterkaitan-keterkaitan yang tak terfikir oleh orang lain. (Joycewycoff, mindmapping, your personal guide to exploring creativity and problem solving, 1991 :43). Kreativitas berangkat dari kebiasaan berfikir yang dipandu oleh intuisi dan imajinasi untuk menghasilkan temuan-temuan baru, menghargai suatu sudut pandang, dan mendapatkan inspirasi ide-ide baru yang selama ini tak terbayangkan. Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian kreativitas belajar adalah kemampuan untuk menghasilkan ide baru, berpikir rasional, memiliki ketekunan yang tinggi, penuh percaya diri dan luwes dalam berpikir.

**2. METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian dilaksanakan di SMK Pembangunan Bogor pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 kelas XI

Kompetensi Keahlian Pemasaran. Adapun waktu yang diperlukan untuk melaksanakan penelitian ini adalah bulan September-Desember 2017. Desain penelitian yang digunakan adalah Desain penelitian yang digunakan adalah rancangan secara acak dengan tes akhir dan kelompok Kontrol (*The randomized posttest only control group design*).

**Tabel 2. Rancangan Penelitian**

(A) Media Pembelajaran (B) Kreativitas	A1 Media Pembelajaran Video Tutorial	A2 Media Pembelajaran Cetak (Modul)	Σ
Kreativitas Tinggi (B1)	A1B1	A2B1	
Kreativitas Rendah (B2)	A1B2	A2B2	
Jumlah Total			

Keterangan :

- A1 : Kelompok Eksperimen Video Tutorial.
- A2 : Kelompok Eksperimen Media Cetak.
- B1 : Kelompok Atribut Tinggi.
- B2 : Kelompok Atribut Rendah.
- A1B1 : Kelompok siswa yang mendapatkan perlakuan media pembelajaran video tutorial yang memiliki kreativitas belajar tinggi.
- A2B1 : Kelompok siswa yang mendapatkan perlakuan media pembelajaran cetak yang memiliki kreativitas belajar tinggi.
- A1B2 : Kelompok siswa yang mendapatkan perlakuan media pembelajaran video tutorial yang memiliki kreativitas belajar rendah.

A2B2 : Kelompok siswa yang mendapatkan perlakuan media pembelajaran cetak yang memiliki kreativitas belajar rendah.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Pembangunan Bogor yang berjumlah 4 kelas. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara sebagai berikut: dari 4 kelas diambil 2 kelas yang masing-masing kelas berjumlah 35 siswa, dari dua kelas tersebut kemudian ditentukan kembali secara acak untuk menentukan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol.

Penentuan kelompok perlakuan ini menggunakan cara sebagai berikut:

- 1) Melaksanakan pre-test di 2 (dua) kelas yang terdiri dari 35 siswa. Dari hasil pengisian pre-test diperoleh kelompok kelas atas dan kelompok kelas bawah.
- 2) Setelah melalui proses di atas diperoleh data 10 siswa dengan kreativitas belajar rendah dan 10 siswa dengan kreativitas belajar tinggi sebagai kelas eksperimen, dan 10 siswa dengan kreativitas belajar rendah dan 10 siswa dengan kreativitas belajar tinggi sebagai kelas kontrol.

**Tabel 3. Komposisi Anggota Sampel**

Perlakuan Kreativitas	Media Pembelajaran Video Tutorial	Media Pembelajaran Cetak (Modul)	Total
Kreativitas Tinggi	10	10	20
Kreativitas Rendah	10	10	20

Secara sederhana dapat dikatakan, bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang terpilih dan mewakili populasi tersebut. Pengumpulan data instrumen variabel hasil belajar, meliputi:

- 1) Membuat kisi-kisi instrumen sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
  - a. Kompetensi Dasar:
    - (1)Menerapkan mesin pembayaran tunai dan non tunai.
    - (2)Mengoperasikan mesin pembayaran tunai dan non tunai.
  - b. Indikator Pencapaian Kompetensi:
    - (1)Menjelaskan definisi mesin pembayaran tunai.
    - (2)Menguraikan bagian-bagian mesin cash register.
    - (3)Menjelaskan fungsi tombol mesin cash register.
    - (4)Melaksanakan prosedur operasional mesin cash register.



(5) Mendemonstrasikan persiapan & pengoperasian mesin cash register.

- 2) Kisi-kisi tes hasil belajar Administrasi Transaksi terdiri dari:
  - a. Dimensi pengetahuan (C1) berjumlah 3 soal
  - b. Dimensi pemahaman (C2) berjumlah 4 soal
  - c. Dimensi aplikasi (C3) berjumlah 33 soal
- 3) Soal tes hasil belajar
  - a. Bentuk soal: pilihan ganda (PG) dengan 5 options.
  - b. Jumlah soal: 40 butir soal.

Pengumpulan data instrumen variabel kreativitas belajar, meliputi :

- 1) Membuat kisi-kisi instrumen, yang terdiri dari 5 (lima) dimensi.
  - a. Menemukan ide baru, butir instrumen berjumlah 5 (lima)
  - b. Berpikir secara rasional, butir instrumen berjumlah 10 (sepuluh)
  - c. Ketekunan yang tinggi, butir instrumen berjumlah 12 (dua belas)
  - d. Percaya diri, butir instrumen berjumlah 8 (delapan)
  - e. Keluwesan, butir instrumen berjumlah 5 (lima)

- 2) Menyusun pernyataan berjumlah 40 dengan 4 options jawaban (SL, SR, KD, TP)

Setelah uji coba instrumen, maka dilakukan kalibrasi untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda dari butir soal yang telah dibuat. Dalam penelitian ini pengukuran validitas butir soal tes hasil belajar menggunakan rumus Korelasi Point Biserial hal ini karena data yang diperoleh adalah dikotomi (1-0). Pengukuran reliabilitas soal tes hasil belajar Administrasi Transaksi rumus Kuder-Richardson (KR20). Alasan penggunaan rumus ini karena data yang diperoleh adalah dikotomi (1-0). Rumus yang digunakan untuk menentukan daya pembeda butir soal menggunakan rumus sebagai berikut :  $D = P_h - P_t$ . Menentukan tingkat kesukaran (P) digunakan rumus sebagai berikut :  $P = \frac{R}{T}$

Soal hasil belajar Administrasi Transaksi yang diuji cobakan sebanyak 40 butir. Berdasarkan hasil uji coba instrument hasil belajar Administrasi Transaksi pada tabel 3.7 di atas, untuk pengujian validitas butir soal diperoleh 28 butir soal yang valid dan sisanya 12 butir soal tidak valid. Pada pengujian

reliabilitas soal diperoleh nilai koefisiennya sebesar 0,96, hal ini menunjukkan soal hasil belajar tersebut reliabel untuk dijadikan instrument penelitian. Kemudian pada pengujian tingkat kesukaran (P), diperoleh 26 soal dalam kategori mudah, 12 soal dalam kategori sedang dan 2 soal dalam kategori sukar. Sedangkan dalam pengujian daya pembeda (DP) diperoleh 26 soal dalam kategori baik, 2 soal dalam kategori cukup dan 12 soal dalam kategori buruk. Dengan demikian, instrument hasil belajar Administrasi Transaksi yang dapat dipakai dalam penelitian ini sebanyak 28 butir soal. Setelah data terkumpul, selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik anava 2x2. Uji normalitas data dilakukan melalui uji Lilifors sedangkan uji homogenitas data dilakukan melalui uji Barttlet. Analisis deskripif yaitu penyajian data dengan daftar distribusi frekuensi, histogram, mean, median, modus, simpangan baku dan teoritik.

### 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian dideskripsikan dalam penyajian data dengan Daftar distribusi frekuensi, Histogram, Mean, Median, Modus,

Simpangan Baku (Standar Deviasi), Varians dan Rentang skor teoritik.

**Tabel 4. Rekapitulasi Data Hasil belajar Administrasi Transaksi**

No	Ukuran	Variabel Penelitian					
		A <sub>1</sub>	A <sub>2</sub>	A <sub>1</sub> B <sub>1</sub>	A <sub>1</sub> B <sub>2</sub>	A <sub>2</sub> B <sub>1</sub>	A <sub>2</sub> B <sub>2</sub>
1	N	20	20	10	10	10	10
2	Mean	23.60	21.80	24.40	22.80	18.90	24.70
3	Median	24	21	24.5	24	19	25
4	Modus	24	20	25	24	18	24
5	Standar Deviasi	2.836	3.533	2.221	3.259	1.853	2.058
6	Varians	8.042	12.484	4.933	10.622	3.433	4.233
7	Skor Teoretik Min	0	0	0	0	0	0
8	Skor Teoretik Maxs	28	28	28	28	28	28
9	Skor Empirik Min	18	15	20	18	15	20
10	Skor Empirik Max	28	28	28	27	22	28

#### 1) Skor Hasil Belajar Administrasi Transaksi Peserta Didik yang mengikuti Media Pembelajaran Video Tutorial

Pengambilan data hasil belajar

Administrasi Transaksi menggunakan Instrumen tes obyektif bentuk pilihan ganda dengan 5 opsi sebanyak 28 butir soal. Masing-masing butir soal jika jawaban benar diberi skor 1 dan jika salah diberi skor 0, Rentang perolehan skor teoritik peserta didik adalah 0 sampai dengan 28. Berdasarkan hasil perhitungan statistik yang disajikan pada Tabel 4 dapat dideskripsikan bahwa untuk Skor empiris tertinggi 28 dan terendah 18. Nilai rata-rata 23,600; median 24; modus 24; standar deviasi 2,836 dan varians 8,042.

**2) Skor Hasil belajar Administrasi Transaksi yang mengikuti Media Pembelajaran Cetak (Modul)**

Berdasarkan perhitungan dapat dilihat pada Tabel 4 diperoleh rentang perolehan skor teoretik peserta didik adalah 0 sampai dengan 28. Skor empiris tertinggi 28 dan terendah 15. dengan rata-rata 21,800; median 21; modus 20; standar deviasi 3,533; dan varians 12,484.

**3) Skor Hasil belajar Administrasi Transaksi Peserta didik yang memiliki Kreativitas Tinggi yang mengikuti Media Pembelajaran Video Tutorial**

Berdasarkan perhitungan dapat dilihat pada Tabel 4 diperoleh skor teoretik peserta didik adalah 0 sampai dengan 28. Skor empiris tertinggi 28 dan terendah 20, Dari perhitungan statistik diperoleh nilai rata-rata 24,400; median 24,5; modus 25; standar deviasi 2,221; dan varians 4,933.

**4) Skor Hasil belajar Administrasi Transaksi Peserta didik yang memiliki Kreativitas Rendah yang mengikuti Media Pembelajaran Video Tutorial**

Rentang perolehan skor teoretik peserta didik adalah 0 sampai dengan 28. Skor empiris tertinggi 27 dan terendah 28. Dari perhitungan statistik

diperoleh nilai rata-rata 22,800; median 24; modus 24; standar deviasi 3,259; dan varians 10,622.

**5) Skor Hasil belajar Administrasi Transaksi Peserta didik yang memiliki Kreativitas Tinggi yang mengikuti Media Pembelajaran Cetak (Modul)**

Hasil belajar Administrasi Transaksi peserta didik yang memiliki Kreativitas Tinggi yang mengikuti Media Pembelajaran Cetak (Modul) diperoleh rentang skor teoretik peserta didik adalah 0 sampai dengan 28. Skor empiris tertinggi 22 dan terendah 15. Berdasarkan perhitungan statistik diperoleh nilai rata-rata 18,900; median 19; modus 18; standar deviasi 1,853; dan varians 3,433.

**6) Skor Hasil belajar Administrasi Transaksi Peserta didik yang memiliki Kreativitas Rendah yang mengikuti Media Pembelajaran Cetak (Modul)**

Rentang perolehan skor teoretik peserta didik adalah 0 sampai dengan 28. Skor empiris tertinggi 28 dan terendah 20. Dari perhitungan statistik diperoleh nilai rata-rata 24,700; median 25; modus 24; standar deviasi 2,058; dan varians 4,233.

### 7) Uji Normalitas

Pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan perhitungan SPSS 20. Pengujian ini dilakukan terhadap kedua kelompok data, yaitu kelompok yang menggunakan Media Pembelajaran Video Tutorial, serta kelompok yang menggunakan Media Pembelajaran Cetak (Modul). Data hasil uji normalitas data hasil belajar peserta didik yang mengikuti Media Pembelajaran Video Tutorial menggunakan perhitungan SPSS 20 dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

**Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Peserta didik yang Mengikuti Media Pembelajaran Video Tutorial (A1)**  
Tests of Normality

	Kel	Shapiro-Wilk			Batas Minimum Nilai Signifikansi	Keterangan
		Stat	Df	Sig.		
A1	B1	.951	10	.677	0.050	Normal
	B2	.894	10	.187	0.050	Normal

\*. This is a lower bound of the true significance.  
a. Lilliefors Significance Correction

Dari Tabel 5 di atas diperoleh nilai signifikansi data hasil belajar peserta didik yang mengikuti Media Pembelajaran Video Tutorial pada uji Shapiro-Wilk adalah 0,677 pada A1B1 dan 0,187 pada A2B2. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,050, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar peserta didik yang mengikuti Media Pembelajaran Video Tutorial

berdistribusi normal. Data hasil uji normalitas data hasil belajar peserta didik yang mengikuti Media Pembelajaran Cetak (Modul) menggunakan perhitungan SPSS 20 dapat dilihat pada Tabel 6 berikut.

**Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Peserta didik yang Mengikuti Media Pembelajaran Cetak (Modul)(A2)**  
Tests of Normality

	Kel	Shapiro-Wilk			Batas Minimum Nilai Signifikansi	Keterangan
		Stat	Df	Sig.		
A2	B1	.926	10	.407	0.050	Normal
	B2	.883	10	.140	0.050	Normal

\*. This is a lower bound of the true significance.  
a. Lilliefors Significance Correction

Dari Tabel 6 di atas diperoleh nilai signifikansi data hasil belajar peserta didik yang mengikuti Media Pembelajaran Cetak (Modul) pada uji Shapiro-Wilk adalah 0,407 pada A2B1 dan 0,140 pada A2B2. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,050, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar peserta didik yang mengikuti Media Pembelajaran Cetak (Modul) berdistribusi **normal**.

### 8) Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas varians dilakukan dengan menggunakan perhitungan SPSS 20. Pengujian ini dilakukan terhadap kedua kelompok data, yaitu kelompok yang

menggunakan Media Pembelajaran Video Tutorial, serta kelompok yang menggunakan Media Pembelajaran Cetak (Modul). Data hasil uji homogenitas data hasil belajar peserta didik yang mengikuti Media Pembelajaran Video Tutorial menggunakan perhitungan SPSS 20 dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Peserta didik yang Mengikuti Media Pembelajaran Video Tutorial (A1)**  
Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Batas Minimum Nilai Sig.	Keterangan
4.101	1	18	.058	0.050	Homogen

Dari Tabel 7 di atas terlihat bahwa nilai sig Levene Statistic pada adalah sebesar  $0,058 > 0,050$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang **homogen**. Data hasil uji homogenitas data hasil belajar peserta didik yang mengikuti Media Pembelajaran Cetak (Modul) menggunakan perhitungan SPSS 20 dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Peserta didik yang Mengikuti Media Pembelajaran Cetak (Modul) (A2)**  
Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Batas Minimum Nilai Sig.	Keterangan
.004	1	18	.948	0.050	Homogen

Dari Tabel 8 di atas terlihat bahwa nilai sig Levene Statistic pada adalah sebesar  $0,948 > 0,050$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang **homogen**.

## 9) Uji Hipotesis

### a. Uji Hipotesis Pertama

**Tabel 9. Hasil Perhitungan Hipotesis Pertama**

Fhitung	Ftabel	Signifikansi	Batas Maksimum Signifikansi	Kesimpulan
5,581	4,100	0,024	0,050	Terdapat Perbedaan

Karena nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $5,581 > 4,10$ , dan nilai sig.  $0,024 < 0,050$  yang berarti menerima  $H_1$  dan menolak  $H_0$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Administrasi Transaksi pada peserta didik yang dibelajarkan dengan Media Pembelajaran Video Tutorial dan Media Pembelajaran Cetak (Modul) dimana hasil belajar Administrasi Transaksi antara peserta didik yang menggunakan Media Pembelajaran Video Tutorial lebih baik daripada peserta didik yang menggunakan Media Pembelajaran Cetak (Modul).

**b. Uji Hipotesis Kedua**

**Tabel 10. Hasil Perhitungan Hipotesis Kedua**

F hitung	F tabel	Signifikansi	Batas Maksimum Signifikansi	Kesimpulan
23,581	4,100	0,000	0,050	Terdapat Perbedaan

Karena nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $23,581 > 4,100$ , dan nilai  $sig. 0,000 < 0,050$  yang berarti menolak  $H_0$  dan menerima  $H_1$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh interaksi antara Media Pembelajaran dan Kreativitas Siswa peserta didik terhadap hasil belajar Administrasi Transaksi.

**c. Uji Hipotesis Ketiga**

**Tabel 11. Hasil Perhitungan Hipotesis Ketiga**

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
HasilBelajar	Equal variances assumed	0.219	0.646	6.013	18	0.000	5.500	0.915	3.578	7.422
	Equal variances not assumed			6.013	17.439	0.000	5.500	0.915	3.574	7.426

Media Pembelajaran Video Tutorial.

Dari Tabel di atas, tampak bahwa nilai  $t$  hitung sebesar 6,013. Nilai  $t$  tabel dengan nilai  $df 20-2 = 18$  pada signifikansi 0,05 sebesar 2,101. Karena nilai  $t$  hitung  $> t$  tabel atau  $6,013 > 2,101$  dapat disimpulkan bahwa terdapat

perbedaan hasil belajar Administrasi Transaksi pada peserta didik yang dibelajarkan dengan Media Pembelajaran Video Tutorial dan Media Pembelajaran Cetak (Modul) pada peserta didik yang memiliki Kreativitas Tinggi. Dengan demikian, hasil belajar Administrasi Transaksi peserta didik yang memiliki Kreativitas Tinggi yang dibelajarkan dengan Media Pembelajaran Video Tutorial lebih tinggi dibandingkan hasil belajar Administrasi Transaksi peserta didik yang dibelajarkan dengan Media Pembelajaran Cetak (Modul). Hal ini berarti peserta didik dengan Kreativitas Tinggi lebih cocok menggunakan

**c. Uji Hipotesis Keempat**

Dari hasil Uji Tukey, terlihat bahwa kelompok A1B2 (hasil belajar Administrasi Transaksi peserta didik

dengan Kreativitas Rendah yang dibelajarkan menggunakan Media Pembelajaran Video Tutorial) dan kelompok A2B2 (hasil belajar Administrasi Transaksi peserta didik dengan Kreativitas Rendah yang dibelajarkan menggunakan Media Pembelajaran Cetak (Modul)), *Means Difference* sebesar 1,900; artinya selisih antara rata-rata hasil belajar kelompok A1B2 dengan kelompok A2B2 sebesar 1,900. Perbedaan signifikan ditandai dengan tanda bintang (\*). Dengan nilai  $\text{sig} = 0.307 > 0,05$ , hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar Administrasi Transaksi peserta didik dengan Kreativitas Rendah yang dibelajarkan menggunakan Media Pembelajaran Video Tutorial dengan peserta didik yang menggunakan Media Pembelajaran Cetak (Modul) tetapi perbedaan tersebut tidak signifikan.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan temuan-temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, adapun beberapa saran yang dapat disampaikan antara lain: (1) Media pembelajaran tutorial dapat dijadikan alternative pilihan media pembelajaran dalam pembelajaran Administrasi Transaksi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran, (2) Guru sebagai unsur terdepan dalam proses pembelajaran harus memperhatikan kreativitas belajar peserta didik dan mengarahkan peserta didik agar dapat meningkatkan kreativitasnya sehingga berdampak pada hasil belajar yang lebih baik, (3) Dalam pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran tutorial dapat divariasikan dengan media pembelajaran lain agar mampu meningkatkan kreativitas dan

**Tabel 12. Hasil Perhitungan Hipotesis Keempat**

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HasilBelajar	Equal variances assumed	0.219	0.646	6.013	18	0.000	5.500	0.915	3.578	7.422
	Equal variances not assumed			6.013	17.439	0.000	5.500	0.915	3.574	7.426

partisipasi peserta didik dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran Administrasi Transaksi.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

Arief, Zainal A. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bogor: Graha Widya Sakti.

-----, 2016. *Teknologi Kinerja dalam Proses Pembelajaran*, Bogor: UIKA Press.

-----, 2017. *Kawasan Penelitian Teknologi Pendidikan*, Bogor: UIKA Press.

Asrori. 2015. *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: Media Akademi.

Aunurahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.

Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Multi Pressindo.

Sanaky, Hujair A.H. 2011. *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*, Yogyakarta: Kaukaba.

Santrock, John W. 2009. *Psikologi Pendidikan Edisi 3*, Jakarta: Salemba Humanika.

Sugiantoro, Agus. 2014. *Administrasi Transaksi*, Depok: Rizeva Utama.

Sugiyono. 2012. *Statistika untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta.

Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, Bandung: CV. Wacana Prima.

Syah, Muhibbin. 2008. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Yusuf, Muri. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*, Jakarta: Prenadamedia Group.