

Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Kuliah Praktikum Akuntansi

Marti Utari¹,
Diah Novita Sari¹

¹ Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Sriwijaya

*Corresponding author email:
marti.utari@polsri.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil pengembangan perangkat pembelajaran berbasis PBL terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya, mengetahui kendala apa saja yang ada pada pengembangan PBL dengan MYOB Accounting, serta menemukan solusi untuk mengatasi setiap kendala yang ada agar pengembangan PBL dengan MYOB Accounting dapat disempurnakan. Subjek penelitian adalah mahasiswa Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya. Jenis kegiatan penelitian ini adalah pengembangan perangkat pembelajaran dengan Instructional Development Model (ID Model). Tahapan pada Instructional Development Model (ID Model) yaitu problem determination, Design dan development. Hasil dari penelitian ini adalah terbentuknya media pembelajaran kasus praktikum akuntansi dengan pendekatan PBL dengan MYOB Accounting.

Kata Kunci: MYOB Accounting, Problem Based Learning, Perangkat Pembelajaran

I. Pendahuluan

Revolusi industri 4.0 saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat dan membawa dampak besar terhadap banyak bidang, salah satunya dibidang pendidikan. Setiap perguruan tinggi harus berubah untuk memenuhi tuntutan revolusi industri 4.0 agar mereka dapat menghasilkan lulusan yang inovatif, cerdas, dan mampu hidup di era digital. Perguruan tinggi harus menyesuaikan kurikulumnya untuk memastikan mahasiswa memiliki keterampilan yang dibutuhkan untuk sukses di era ini. Salah satu keterampilan yang penting bagi mahasiswa adalah keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*). Proses berpikir kritis melibatkan penciptaan konsep dan pemanfaatan informasi dari pengamatan secara langsung, *experience*, refleksi, pemikiran atau komunikasi untuk menginformasikan keyakinan dan tindakan. (Lismaya, 2019). Berpikir kritis bisa diajarkan dan diperlukan latihan agar menguasainya (Yuliati, 2013). Pengajaran berpikir kritis di kalangan mahasiswa merupakan aspek penting dalam pendidikan (Kazempour, 2013). Mahasiswa dididik agar mempunyai kemampuan berpikir kritis yang memungkinkan mereka memecahkan masalah (Kurniawati & Ekayanti, 2020).

PBL merupakan metode pembelajaran yang mendukung keterampilan mahasiswa untuk berpikir kritis dan banyak diterapkan dalam proses belajar mengajar (Ibrahim & Nur, 2004). Metode ini melibatkan mahasiswa dalam memecahkan masalah nyata dan meningkatkan rasa ingin tahu mereka. PBL juga memberi mahasiswa wadah untuk mengembangkan cara berpikir kritis dan keterampilan berpikir yang lebih tinggi (Gunantara et al., 2014). PBL merupakan model pembelajaran yang menekankan pembelajaran aktif kepada mahasiswa dalam menyelesaikan permasalahan di kehidupan nyata (*real world*) (Yamin, 2011). PBL merupakan pembelajaran yang mengharuskan mahasiswa untuk berpikir kritis, menyelesaikan permasalahan, belajar secara mandiri serta melatih bekerja dalam kelompok (Riyanto, 2010). Mata kuliah Praktikum Akuntansi merupakan mata kuliah yang dapat menerapkan metode *Problem Based Learning* (PBL).

Mata Kuliah Praktikum Akuntansi bertujuan agar mahasiswa dapat menggabungkan perkembangan teknologi dengan ilmu akuntansi sehingga mahasiswa dapat mempelajari siklus akuntansi yang lebih luas dalam transaksi keuangan di Perusahaan dagang, Perusahaan jasa maupun manufaktur. *MYOB Accounting* merupakan aplikasi akuntansi yang sering digunakan pada mata kuliah praktikum akuntansi. Aplikasi *MYOB Accounting* pertama kali dikembangkan di Australia pada tahun 1991 (Arifin, 2001). *MYOB (Mind Your Own Bussiness)* berfungsi melakukan siklus akuntansi dan membuat laporan keuangan (Purtina, 2021). Aplikasi ini digunakan untuk mengelola aktivitas akuntansi seperti entri data perusahaan, membuat akun, mencatat data *customer*, entri data pemasok, jurnal transaksi, entri data pembelian dan pelaporan keuangan secara keseluruhan (Ahmad & Sholeh, 2018). Keunggulan

aplikasi *MYOB Accounting* diantaranya mudah digunakan (*user friendly*), akurat, mendukung manajemen proyek, tidak memerlukan pemeliharaan, harga terjangkau untuk kelas usaha kecil menengah serta terintegrasi dengan database perusahaan (Salim, 2019). Proses pembelajaran seperti ini bertujuan untuk menunjukkan keadaan dunia kerja yang sebenarnya serta meningkatkan kualitas pembelajaran. (Yuniarta, 2008).

Pada observasi awal, mahasiswa yang mengikuti mata kuliah praktikum akuntansi terlihat pasif selama proses pembelajaran mata kuliah Praktikum Akuntansi. Hal ini dikarenakan mahasiswa kurang memahami penggunaan aplikasi *MYOB Accounting*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil pengembangan perangkat pembelajaran berbasis PBL terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya, mengetahui kendala apa saja yang ada pada pengembangan PBL dengan *MYOB Accounting*, serta menemukan solusi untuk mengatasi setiap kendala yang ada agar pengembangan PBL dengan *MYOB Accounting* dapat disempurnakan. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan keinginan belajar mahasiswa serta meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan menyelesaikan kasus akuntansi dengan menggunakan kemajuan teknologi saat ini.

II. Landasan Teori

A. Problem Based Learning

Problem Based Learning (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang kerap dipakai dalam proses belajar mengajar (Ibrahim dan Nur, 2004). PBL adalah pendekatan pembelajaran di mana guru memberikan masalah kepada siswa pada awal pembelajaran dan kemudian meminta siswa untuk memecahkan masalah tersebut secara mandiri (Martini, 2022). PBL juga memberi mahasiswa wadah untuk mengembangkan cara berpikir kritis dan keterampilan berpikir yang lebih tinggi (Gunantara et al., 2014). Menurut Sanjaya (dalam Rusmono, 2012:74), apabila setiap siswa bebas menyelesaikan permasalahan belajarnya sendiri, lambat laun siswa tersebut akan berkembang secara komprehensif baik secara kognitif, psikomotorik, dan emosional. Strategi pembelajaran berbasis masalah ditandai dengan siswa bekerja berpasangan atau kelompok kecil untuk meneliti masalah-masalah dunia nyata. Jenis pengajaran ini sangat interaktif dan berpusat pada siswa, sehingga memerlukan upaya perencanaan yang matang. Perencanaan gurulah yang akan memfasilitasi kelancaran transisi dari strategi pembelajaran berbasis masalah ke strategi pembelajaran lainnya dan memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan.

B. MYOB Accounting

Aplikasi *MYOB Accounting* pertama kali dikembangkan di Australia pada tahun 1991 (Arifin, 2001). *MYOB* merupakan singkatan dari *Mind Your Own Business*, berfungsi melakukan siklus akuntansi dan membuat laporan keuangan (Purtina, 2021). Aplikasi ini digunakan untuk mengelola aktivitas akuntansi seperti entri data perusahaan, membuat akun, mencatat data *customer*, entri data pemasok, jurnal transaksi, entri data pembelian dan pelaporan keuangan secara keseluruhan (Ahmad & Sholeh, 2018). Keunggulan aplikasi *MYOB Accounting* diantaranya mudah digunakan (*user friendly*), akurat, mendukung manajemen proyek, tidak memerlukan pemeliharaan, harga terjangkau untuk kelas usaha kecil menengah serta terintegrasi dengan database perusahaan (Salim, 2019).

Penggunaan *MYOB* kini semakin populer karena dapat mengenali kebutuhan bisnis baik kecil, menengah, maupun besar. Kesuksesan software *MYOB* membuat aplikasi komputer ini diterima di segala bidang termasuk dunia pendidikan dan menjadi sumber pendidikan di bidang akuntansi. Model pembelajaran *MYOB* dirancang agar mudah dipahami dan masyarakat lebih memahami *MYOB* (Mansoor, 2013).

C. Video Pembelajaran

Video adalah jenis media audio visual yang berfungsi sebagai media pembelajaran yang dapat dilihat melalui indra pengelihatan dan didengar melalui indra pendengaran. Sebagai media pembelajaran,

video dapat digunakan dengan baik untuk proses pendidikan baik masal, individu maupun kelompok. (Daryanto, 2012). Video dapat digunakan oleh pendidik sebagai alat refleksi untuk mengevaluasi proses pembelajaran sebelumnya dan untuk merencanakan pengaturan kelas yang lebih baik, yang berdampak pada peningkatan keinginan siswa untuk belajar (Samosir, 2018).

D. Instructional Development Model

Instructional Development Model adalah proses yang kompleks dan pendekatan yang tepat untuk mendorong kreativitas dan hasil yang efektif untuk menarik perhatian peserta didik. Model ini akan membantu tim pengajar menentukan kondisi kelas dan merancang media pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi dan komunikasi, pengembangan struktural dapat dilanjutkan. (Gustafson & Branch, 2002). Dalam proses desain instruksional, berbagai alat bantu dan perangkat lunak dapat digunakan untuk melakukan demonstrasi (Lee dan Owens, 2002).

III. Metode Penelitian

A. Tahapan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat deskriptif, yaitu penelitian yang dalam menggunakan dan mengambil data-data dilakukan secara lebih luas (Hidayat, 2010).

Jenis kegiatan penelitian ini adalah pengembangan perangkat pembelajaran dengan *Instructional Development Model* (ID Model) sebagai model pengembangan perangkat pembelajaran. Tahapan pada *Instructional Development Model* (ID Model) yaitu determinasi masalah (*problem determination*), Desain (*Design*) dan pengembangan (*development*) [15].

B. Data

Secara ringkas menjelaskan data yang digunakan dalam penelitian dan asal usul atau tersebut dari mana, apakah data private ataupun data publik, cara mendapatkan data tersebut dan teknik yang digunakan & jelaskan pula bagaimana cara data tersebut diolah. Sumber data pada penelitian ini terdiri dari sumber data primer, yaitu sumber data yang didapatkan langsung dari sumber asli. Data primer umumnya ditujukan untuk menghasilkan informasi yang sesuai dengan situasi dunia nyata dan menggunakan informasi yang dihasilkan untuk membantu pengambilan keputusan [14]. Sumber data primer pada penelitian ini didapatkan melalui observasi dan kuisioner pada saat proses pembelajaran berlangsung.

IV. Hasil Dan Pembahasan

A. Hasil dan Pembahasan

Tahapan pertama adalah Tahap Determinasi Masalah (*Problem Determination*) yang terdiri dari indentifikasi masalah dan tahap persiapan.

- a) Identifikasi masalah. Dalam tahap ini, hal awal yang harus dilakukan yaitu mengidentifikasi masalah yang timbul di kelas mata kuliah praktikum akuntansi. Masalah tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua kategori utama yaitu permasalahan teknis dan permasalahan substansi perkuliahan. Permasalahan teknis mengacu di penguasaan keahlian operasional komputer yang tidak merata dan perbedaan tingkat kemampuan mahasiswa dalam menggunakan komputer. Ada beberapa mahasiswa yang sudah memahami dalam pengoperasian perangkat keras dan perangkat lunak komputer, sementara mahasiswa lainnya masih belum terbiasa dalam hal ini. Sedangkan untuk permasalahan substansi perkuliahan adalah kurikulum yang tidak sinkron. Pada Semester lima, mahasiswa harus mengambil mata kuliah praktikum akuntansi dan beberapa mata kuliah lainnya sehingga menimbulkan situasi yang kurang kondusif terhadap kemampuan mahasiswa dalam memahami aplikasi MYOB. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah baik dosen maupun kampus dapat menguasai aplikasi dasar komputer yang

berkaitan dengan aplikasi MYOB agar dapat mengajarkannya secara rinci kepada mahasiswa. Selain itu juga, diperlukannya pemahaman akuntansi dasar guna sinkronisasi terhadap mata kuliah praktikum akuntansi.

- b) Tahap Persiapan. Pada tahap ini, dosen akan mengevaluasi kemampuan akademis mahasiswa, minat mahasiswa, pemahaman mahasiswa mengenai akuntansi dasar serta keterampilan komputer untuk melihat sejauh mana kesiapan mahasiswa dalam mengikuti dan memahami mata kuliah praktikum akuntansi. Total mahasiswa yang terpilih sebanyak 168 mahasiswa semester lima yang sedang mengikuti mata kuliah praktikum akuntansi. Capaian pembelajaran pada mata kuliah praktikum akuntansi adalah mahasiswa mampu menerapkan aplikasi MYOB dalam berbagai konteks akuntansi, baik itu perusahaan dagang, perusahaan jasa, maupun perusahaan manufaktur. Melalui tahap ini, universitas dapat memastikan bahwa praktikum akuntansi berjalan dengan baik karena mahasiswanya memenuhi syarat dan memahami materi.

Tahapan kedua adalah Tahap Desain. Langkah - langkah dalam tahap ini yaitu:

- a) Pengembangan tujuan pembelajaran, dilakukan dengan menetapkan tujuan pembelajaran secara rinci dari proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini meliputi kemampuan mahasiswa dalam menguasai aplikasi akuntansi, memahami konsep akuntansi serta dapat mengaplikasikannya di dunia nyata.
- b) Penetapan metode pembelajaran, dilakukan dengan menerapkan metode *Problem Based Learning* (PBL). Manfaat PBL dalam mata kuliah praktikum akuntansi adalah untuk merancang rencana pembelajaran yang berfokus pada masalah dan kondisi yang sebenarnya, dimana mahasiswa harus memecahkan masalah tersebut. Mahasiswa akan diberikan pertanyaan atau masalah tentang penggunaan komputer dalam akuntansi selama metode PBL. Mahasiswa akan bekerja dalam kelompok untuk menganalisis, menyelidiki, dan menemukan solusi. Pemecahan masalah dan pembuatan karya, seperti laporan dan presentasi dalam bentuk video pembelajaran menjadi bagian dari pendekatan pembelajaran ini. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan saat menggunakan metode pembelajaran ini adalah karakteristik siswa, sumber daya yang tersedia, dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kerangka pembelajaran yang akan digunakan selama praktikum akuntansi adalah hasil dari pendekatan pembelajaran ini. Agar mahasiswa dapat menangani masalah teknis dan substansi, maka komponen pembelajaran juga harus dirancang dengan baik.

Tahapan ketiga yang dilakukan adalah Tahap Pengembangan (*Development*). Pada tahap ini dilakukan analisis hasil desain dan peran rekan seprofesi.

- a) Analisis hasil desain. Dalam tahap ini, dilakukan analisis dan evaluasi lebih lanjut terhadap perangkat pembelajaran yang telah didesain sebelumnya. Rekan seprofesi dan rekan ahli dilibatkan untuk memberikan masukan dan saran yang konstruktif, termasuk dalam mengintegrasikan elemen-elemen baru serta memastikan capaian pembelajaran sudah sesuai dengan sistem perkuliahan.
- b) Peran rekan seprofesi. Dosen yang berperan memberikan masukan tentang substansi perkuliahan adalah dosen jurusan manajemen informatika. Peran dosen manajemen informatika membantu menyusun permasalahan yang mendekati situasi sebenarnya di lapangan dan berkontribusi pada pengembangan sistem akuntansi untuk berbagai jenis Perusahaan agar dapat mengintegrasikan berbagai bidang seperti asuransi, perbankan, bisnis dan perpajakan. Tujuan dari hal tersebut adalah untuk memberikan bantuan kepada mahasiswa dalam memahami hubungan antara praktikum akuntansi dengan berbagai aspek akuntansi lainnya. Selain itu, dosen juga berperan dalam penyempurnaan silabus mata kuliah, strategi pembelajaran, analisis instruksional, penilaian pembelajaran serta dapat mengembangkan alat bantu pembelajaran seperti permasalahan akuntansi berbasis PBL dengan menerapkan aplikasi MYOB Accounting. Rekan

seprofesi dapat membantu dalam perancangan modul pembelajaran untuk memastikan bahwa mereka efektif dalam menyampaikan materi kepada mahasiswa.

Tahap pengembangan ini menghasilkan perangkat pembelajaran yang telah disempurnakan sesuai dengan masukan dari rekan seprofesi. Selanjutnya, perangkat pembelajaran ini siap diterapkan dalam perkuliahan Praktikum Akuntansi agar dapat membantu mahasiswa dalam memahami dan menguasai sistem komputer serta aplikasinya dalam konteks akuntansi yang lebih luas.

Selanjutnya, dilakukan Pelaksanaan Praktek di Kelas. Poin-poin penting yang menjadi sorotan dari penjelasan pelaksanaan praktek di kelas dan pengembangan perangkat pembelajaran untuk mata kuliah Praktikum Akuntansi tersebut adalah:

- a) Pengenalan Mata Kuliah. Merinci rencana studi semester, tujuan pembelajaran, materi, dan metode pengajaran mata kuliah untuk memberikan gambaran yang komprehensif kepada mahasiswa.
- b) Pemantapan Dasar Prasyarat Perkuliahan. Adanya pemantapan dasar prasyarat perkuliahan dengan memulai materi pembelajaran pertama mengenai siklus akuntansi manual membantu mahasiswa mengingat kembali konsep dasar yang sudah mereka pelajari sebelumnya.
- c) Pengkajian Kemampuan Dasar Komputer. Pengkajian kemampuan dasar komputer memungkinkan dosen mengetahui seberapa mahir mahasiswa menggunakan komputer. Hal ini memungkinkan pengajaran disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan yang berbeda dari mahasiswa.
- d) Desain *Problem Based Learning* (PBL). Dengan skenario pembelajaran, desain PBL memungkinkan mahasiswa menghadapi masalah nyata, bekerja sama dalam kelompok, dan meningkatkan pemahaman mereka.
- e) Pertemuan Inti Pembelajaran. Materi pelajaran dibagi menjadi tiga kategori yaitu perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur. Hal ini bertujuan meningkatkan fokus pada penggunaan praktik akuntansi dalam berbagai konteks bisnis.
- f) Kegiatan Mandiri dan Kelompok. Kombinasi kegiatan mandiri dan kelompok memberikan pengalaman belajar yang luas dimana mahasiswa tidak hanya memperoleh pemahaman tentang ide-ide tetapi juga dapat menerapkannya dalam situasi dunia nyata.
- g) Pengembangan Personal dan Profesional. Kegiatan mandiri yang mengharuskan siswa melakukan survei di dunia bisnis membantu mereka meningkatkan keterampilan personal dan profesional, seperti membuat program akuntansi mereka sendiri.
- h) Penilaian Berbasis Kinerja. Serangkaian penilaian yang terdiri dari aktivitas belajar, tugas, dan tes praktik memberikan gambaran mendalam tentang seberapa baik mahasiswa menguasai materi.
- i) Evaluasi dan Perbaikan. Ada beberapa masalah yang dihadapi, seperti tidak meratanya dalam menguasai komputer, yang diatasi melalui pendampingan pribadi dan penyesuaian metode pengajaran. Proses evaluasi dan penyempurnaan yang berkelanjutan akan meningkatkan kualitas pembelajaran.
- j) Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar. Dari sesi ke sesi, hasil belajar dan aktivitas siswa meningkat, yang menunjukkan bahwa pembelajaran dan pengajaran berfungsi dengan baik.
- k) Adaptasi terhadap Kendala Substansi Perkuliahan. Penggunaan PBL dengan skenario pembelajaran membantu mahasiswa mengatasi kendala yang terkait dengan materi perkuliahan. Dengan pendekatan ini, perkuliahan praktikum akuntansi tidak hanya mengajarkan konsep praktikum akuntansi tetapi juga menerapkannya ke dalam situasi bisnis nyata.

V. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini yang telah dilakukan terdapat hasil yaitu memberikan gambaran yang baik tentang hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan perangkat pembelajaran

Problem Based Learning (PBL) dengan MYOB Accounting pada mata kuliah Praktikum Akuntansi. Beberapa poin kunci dapat diidentifikasi:

1. Pemanfaatan Media Pembelajaran:

Pengembangan perangkat pembelajaran mencakup pemanfaatan media pembelajaran, seperti kasus-kasus akuntansi dari dunia kerja dan program komputer akuntansi MYOB Accounting. Ini memberikan konteks nyata dan sarana praktik yang penting.

2. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar:

Terdapat bukti konkret bahwa penggunaan perangkat pembelajaran PBL dengan MYOB Accounting dapat meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa secara keseluruhan. Tidak adanya aktivitas belajar mahasiswa dalam kategori rendah menunjukkan efektivitas metode pembelajaran.

3. Pencapaian Target Hasil Belajar:

Realisasi hasil belajar mahasiswa melebihi target yang telah ditetapkan, menandakan bahwa pendekatan PBL dengan MYOB Accounting dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi secara signifikan.

4. Kendala dan Solusi:

Meskipun ditemui kendala, seperti kendala teknis dan substansi perkuliahan, telah ditemukan solusi-solusi yang dapat diterapkan. Ini mencerminkan keterlibatan dan ketekunan dalam mengatasi hambatan-hambatan yang muncul.

Daftar Rujukan

- Ahmad, A., & Sholeh, B. (2018). *MYOB Accounting 24*. Deepublish Publisher.
- Arifin, J. (2001). *Mengupas Tuntas MYOB Accounting MultiCurrency* (Vol. 1). Elex Media Komputindo.
- Gunantara, G., Suarjana, I. M., & Riastini, P. N. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V. *Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1).
- Ibrahim, M., & Nur, M. (2004). Pengajaran Berbasis Masalah. *University Press*.
- Kazempour, E. (2013). The Effects of Inquiry-Based Teaching on Critical Thinking of Students. *Journal of Social*, 1(3).
- Kurniawati, D., & Ekayanti, A. (2020). Pentingnya berpikir kritis dalam pembelajaran matematika. *PeTeKa*, 3(2).
- Lismaya, L. (2019). *Berpikir Kritis & PBL:(Problem Based Learning)* (N. Azizah, Ed.). Media Sahabat Cendikia.
- Martini, S. (2022). Penerapan Strategi Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Komputer Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga di Smk Negeri 3 Banjarmasin. *Jurnal Pembelajaran Dan Pendidik*, 1(3).
- Purtina, A. (2021). *Program MYOB sebagai Sumber Belajar Pembelajaran Akuntansi*. Widina Bhakti Persada.
- Riyanto, Y. (2010). *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi bagi Guru/ Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Kencana Prenada Media Group.
- Salim, E. (2019). Pengaruh Penerapan Penggunaan Software Akuntansi MYOB Accounting Dalam Upaya Mempermudah Dan Mengefisienkan Kinerja Pelaporan Keuangan Pada Perusahaan. *Ekobistek*, 8(1).
- Samosir, F. T., P. D. N., P. P., & T. P. E. (2018). The effectiveness of youtube as a student learning media (study at the faculty of social and political sciences, University of Bengkulu). *Record and Library Journal*, 4(2).
- Yamin, M. (2011). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Gaung Persada Press.
- Yuliati, L. (2013). Efektivitas Bahan Ajar IPA Terpadu terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 9(1).
- Yuniarta, G. A. (2008). Pengembangan problem based learning dengan Myob accounting pada mata kuliah komputer akuntansi. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 41(1).