

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Suatu negara dikatakan berhasil dapat dilihat dari sistem pendidikannya. Pendidikan sebagai suatu sistem merupakan elemen-elemen atau unsur- unsur pendidikan yang dalam kegiatannya saling terkait secara fungsional, sehingga terjadinya satu kesatuan yang terpadu, saling berhubungan dan diharapkan dapat mencapai tujuan. Pencapaian siswa dalam belajar merupakan tolak ukur dari proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Salah satu faktor yang menyebabkan tinggi rendahnya pencapaian belajar siswa berasal dari guru (Rohita, 2021:19). Agar mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut, Indonesia harus melaksanakan sebuah sistem pendidikan yang berkualitas, efektif, dan menyeluruh sehingga dapat menghasilkan generasi yang juga berkualitas, berdaya saing tinggi sesuai kebutuhan bangsa ini.

Guru memegang peran penting dalam pencapaian belajar karena guru adalah individu yang menciptakan suasana belajar yang efisien. Kesalahan pemilihan suatu model belajar tentunya akan mempengaruhi pencapaian akhir dari siswa sebaliknya jika pemilihan model yang tepat akan sangat memberikan dampak positif pada siswa dan menciptakan suasana yang efektif. Pembelajaran yang efektif merupakan suatu pembelajaran yang diperuntukan pada kegiatan berpusat pada siswa (*student center*) (Amandus, 2021). Implementasi pembelajaran yang berpusat pada guru mengakibatkan siswa menjadi pasif dan tidak mampu dalam mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik (Jusman, 2021).

Strategi pembelajaran adalah setiap kegiatan (cara atau jalan) yang dipilih atau direkayasa sedemikian rupa oleh pendidik yang dapat memberikan bantuan agar terjadi proses belajar pada didik peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu (Sutikno, 2021). Dalam hal ini, guru harus mampu menerapkan strategi yang kaya dengan variasi agar tujuan pembelajaran bisa tercapai sesuai harapan. Menurut (Afandi et al., 2013) program pengajaran dengan strategi belajar yang kaya akan variasi salah satunya menerapkan metode pengajaran dengan menggunakan model pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan suatu rancangan kegiatan yang dilakukan untuk menjamin pelaksanaan kegiatan belajar mengajar relevan, menarik, mudah dipahami, dan mempunyai alur yang jelas (Rufaidah, 2021) Model pembelajaran berkaitan erat dengan proses pembelajaran, karena dengan menerapkan model pembelajaran kegiatan belajar mengajar akan lebih terarah dan teratur. Dalam hal ini, Guru harus mampu memilih secara tepat model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan materi yang dipelajari. Model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kualitas mengajar yang dapat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

“Hasil belajar adalah hasil akhir dari kegiatan belajar yang dicapai, yang sebagian besar dapat terwujud melalui evaluasi oleh guru. Dampak dari hasil belajar ini memberikan manfaat kepada kedua belah pihak, yakni guru serta peserta didik” (Dimyanti dan Mujiono, dalam Clara 2015:13). Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi terhadap perilaku individu atau sekelompok individu akibat proses belajar. Perubahan perilaku terjadi karena penugasan bahan ajar

selama proses belajar mengajar. Pencapaian ini didasarkan atas tujuan pengajaran yang ditetapkan. Hasil tersebut dapat berupa perubahan perilaku dan persepsi siswa dalam bentuk nilai.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada tanggal 29 Januari 2024 dengan ibu Khairunni'am, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Akuntansi keuangan kelas XI di SMKS PAB 2 Helvetia, beliau mengatakan bahwa terdapat sebagian siswa yang hasil belajarnya belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Hal ini dapat di perkuat dengan data yang di peroleh dibawah ini:

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Ulangan Harian Siswa Kelas XI MPBL 1 dan XI MPBL 2 SMK Swasta PAB 2 Helvetia Medan

Kelas	Nilai	Jumlah	Persentase	Keterangan
XI MPBL 1	≥ 75	23	69,69%	Tuntas
	< 75	10	30,30%	Tidak Tuntas
XI MPBL 2	≥ 75	13	43,33%	Tuntas
	< 75	17	56,66%	Tidak Tuntas

(Sumber : Daftar Nilai Guru Akuntansi Ibu Khairunni'am, S.Pd)

Dari data diatas menjelaskan bahwa rata-rata nilai UH siswa yang tidak tuntas dibawah 50%. Hal ini tentu dipengaruhi oleh faktor internal maupun faktor eksternal. Salah satu faktor internal seperti kemampuan kognitif siswa yaitu berpikir kritis dan faktor eksternal yang seperti lingkungan serta model pembelajaran yang diterapkan guru (Herliani dkk, 2021). Selanjutnya, guru jarang menggunakan media yang menarik. Biasanya guru hanya memanfaatkan media

pembelajaran seperti *power point* sederhana yang menyebabkan peserta didik kurang tertarik dalam belajar.

Mengingat pentingnya metode mengajar guru dalam pelaksanaan pembelajaran seperti yang dinyatakan oleh (Azhar dalam Maryoto, 2022) bahwa semakin baik metode yang dipakai maka semakin efektif pencapaian tujuan, maka salah satu usaha yang akan mesti dicapai oleh guru agar mengatasi permasalahan diatas yakni dengan melaksanakan inovasi dan variasi model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa aktif ketika proses pembelajaran.

Model *Inquiry Based Learning* merupakan model yang baik untuk diterapkan karena guru memberikan kesempatan untuk memecahkan masalah. Model pembelajaran yang mengedepankan suatu masalah untuk menciptakan pengetahuan baru. Pembelajaran yang berbasis masalah dapat mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi hingga menyelesaikan masalah agar menciptakan hasil belajar yang lebih baik (Rahayuningsih, 2018).

Alasan yang mendasari peneliti tertarik menggunakan model pembelajaran *Inquiry Based Learning* untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar adalah karena sekolah tersebut telah menerapkan kurikulum merdeka. Dimana kurikulum tersebut menekankan pentingnya siswa dalam memecahkan masalah dan menemukan jawaban sendiri. Dengan model pembelajaran *inquiry based learning*, siswa diharapkan mampu berpikir kritis, kreatif dan inovatif.

Selain model pembelajaran yang bervariasi, sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran media juga sangat diperlukan. Pemakaian media pembelajaran mampu merenovasi kegiatan pembelajaran yang akan memberikan

peningkatan pada hasil belajar. Hal itu sepadan dengan temuan (Agustina, 2017) yang menunjukkan bahwa keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dapat ditentukan oleh penggunaan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah media kotak misterius akuntansi.

Media kotak misterius akuntansi adalah media yang berisikan kuis yang telah dibuat oleh pendidik. Kotak misterius akuntansi dipilih sebagai media dalam pembelajaran karena penyajiannya yang inovatif dan menarik. Siswa bukan sekedar didorong untuk supaya fokus mendapatkan jawaban yang benar, namun juga belajar berpikir dan mengingat informasi dengan cepat. Melalui kotak misterius akuntansi, peneliti berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal tersebut didukung oleh penelitian Aminah (2023) menegaskan bahwa penggunaan model inquiry based learning berbantu media kotak kartu misterius menyebabkan peningkatan nilai rata-rata *posttes*. Kelas yang menggunakan model model *inquiry based learning* berbantu media kotak kartu misterius memperoleh rata-rata skor sebesar 82,92, sementara itu kelas yang menggunakan metode konvensional memperoleh skor sebesar 50,25.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen yang berjudul **"Pengaruh Model *Inquiry Based Learning* Berbantu Kotak Misterius Akuntansi (KOMISI) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMKS PAB 2 Helvetia"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, identifikasi masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Hasil belajar beberapa siswa belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).
2. Proses pembelajaran yang berpusat kepada guru (*teacher centered*).
3. Kurangnya kesadaran siswa untuk bertanya kepada guru apabila terdapat materi yang sulit untuk dipahami.
4. Kurangnya keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari beberapa pernyataan yang timbul pada identifikasi masalah, peneliti membatasi menjadi:

1. Model pembelajaran yang diuji pada penelitian ini yakni model pembelajaran *Inquiry Based Learning* berbantu Kotak Misterius Akuntansi.
2. Hasil belajar penelitian ini adalah materi kas kecil siswa SMKS PAB 2 Helvetia.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu: “Apakah ada Pengaruh Model *Inquiry Based Learning* Berbantu Kotak Misterius Akuntansi (KOMISI) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMKS PAB 2 Helvetia?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui ada pengaruh model *Inquiry Based Learning* Berbantu Kotak Misterius Akuntansi (KOMISI) terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMKS PAB 2 Helvetia”.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka diperoleh manfaat dari penelitian yang akan dilakukan. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

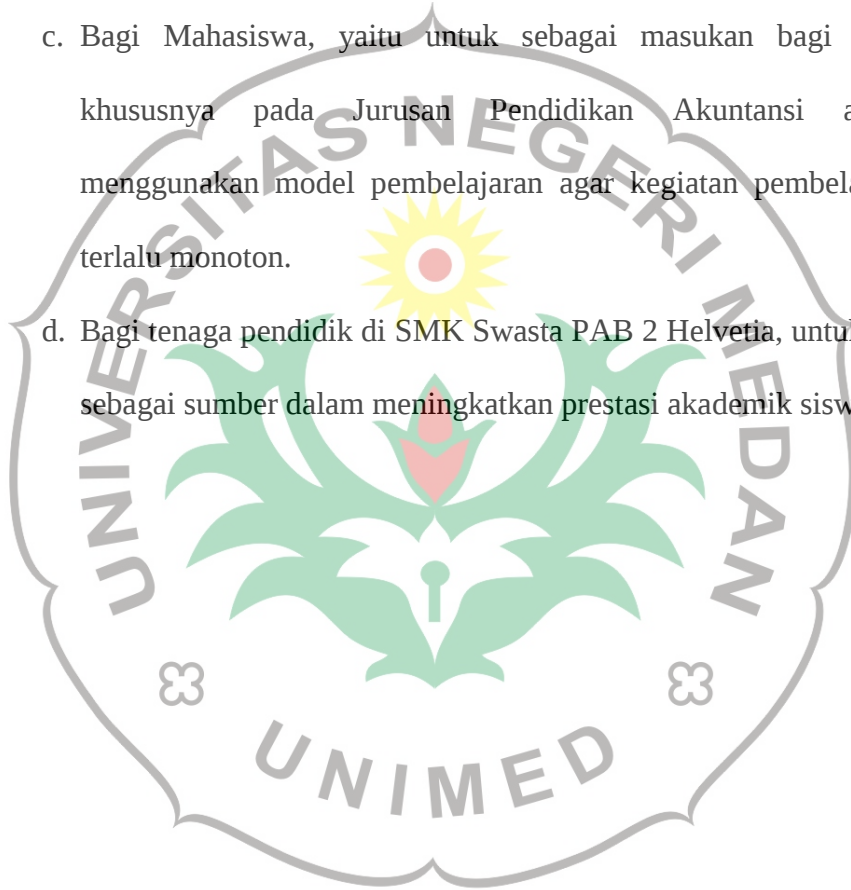
- a. Secara teoritis, penelitian ini akan memberikan gambaran bagaimana model pembelajaran *Inquiry Based Learning* berbantu media Kotak Misterius Akuntansi dapat digunakan untuk pembelajaran Akuntansi Keuangan.
- b. Untuk digunakan peneliti selanjutnya sebagai titik acuan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, yaitu untuk menambah wawasan terkait penggunaan Model pembelajaran *Inquiry Based Learning* berbantu media Kotak Misterius Akuntansi pada mata pelajaran akuntansi keuangan dan sebagai syarat penyelesaian program sarjana Pendidikan Akuntansi di Universitas Negeri Medan.
- b. Bagi lembaga pendidikan, dalam hal ini SMK Swasta PAB 2 Helvetia sebagai narasumber bagi para guru pengajar tentang pentingnya model

pembelajaran dalam menghasilkan pendidikan yang lebih unggul bagi anak didiknya.

- c. Bagi Mahasiswa, yaitu untuk sebagai masukan bagi calon guru khususnya pada Jurusan Pendidikan Akuntansi agar dapat menggunakan model pembelajaran agar kegiatan pembelajaran tidak terlalu monoton.
- d. Bagi tenaga pendidik di SMK Swasta PAB 2 Helvetia, untuk digunakan sebagai sumber dalam meningkatkan prestasi akademik siswa.



THE Character *Building*
UNIVERSITY