

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sarana dan wahana yang memiliki peranan penting dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkarakter, berkompetensi, dan memiliki daya saing. Pendidikan juga merupakan proses perubahan pola pikir seseorang menjadi lebih baik agar dapat berguna bagi diri sendiri, keluarga, agama, bangsa, dan negaranya.

Dengan pendidikan ini juga akan mencapai kehidupan bermasyarakat yang baik. Pendidikan yang baik akan menghasilkan manusia yang berkualitas. Untuk mencapai hal tersebut ada beberapa faktor yang mempengaruhinya baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor-faktor internal di antaranya, tingkat kemampuan peserta didik, motivasi, bakat, minat, dan juga kreativitas dari peserta didik itu sendiri. Sedangkan faktor-faktor eksternalnya seperti, keadaan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Proses komunikasi antar guru dan siswa harus dilakukan sebaik mungkin dalam teknik mengajar. Sebab, pembelajaran merupakan proses pengembangan sikap dan kepribadian siswa melalui berbagai tahap dan pengalaman

Sekolah merupakan salah satu bentuk lembaga yang dapat merealisasikan tujuan pendidikan. Sekolah harus mampu melakukan proses pembelajaran yang

tepat sasaran. Untuk itu sekolah memerlukan guru sebagai fasilitator untuk dapat membentuk manusia yang berkarakter. Guru merupakan unsur penting di sekolah sebagai sumber ilmu yang akan diperoleh peserta didik. Sehingga guru memegang peranan penting untuk keberhasilan anak didiknya dan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Jadi, guru harus memperhatikan dan memperbaiki cara mengajar, metode maupun model yang digunakan untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Pada kenyataannya, kegiatan proses belajar mengajar yang terjadi di sekolah saat ini masih berpusat pada guru. Guru hanya menyampaikan informasi secara langsung, sedangkan siswa hanya menerima informasi yang diberikan guru. Hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif dalam kegiatan pembelajaran. Secara spesifik pembelajaran yang masih berpusat pada guru akan mengakibatkan siswa kurang kreatif dan hasil belajar yang rendah. Slemato (2013) berpendapat bahwa hasil belajar akan lebih baik jika siswa terlibat aktif dalam mempraktikkan pelajaran yang diberikan khususnya dalam pembelajaran akuntansi, aktivitas kegiatan pembelajaran sebaiknya menekankan pada keaktifan dan berpikir kreatif siswa dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Dengan menerapkan pembelajaran tersebut siswa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan mengembangkan pengetahuan untuk berpikir kreatif dalam memecahkan permasalahan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di kelas X AK SMK BM APIPSU Medan permasalahan yang timbul pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung yaitu hasil belajar siswa yang masih rendah, khususnya pada mata pelajaran akuntansi. Nilai ulangan harian siswa kelas X Akuntansi sebagian besar

masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sekolah tersebut. Adapun nilai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah untuk mata pelajaran Akuntansi yaitu 75. Berikut rekapitulasi nilai ulangan harian Akuntansi siswa kelas X AK di SMK BM APIPSU Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019.

**Tabel 1.1**  
**Rekapitulasi Nilai Siswa Kelas X SMK BM APIPSU Medan**  
**Tahun Pembelajaran 2018/2019**

Kelas	Ulangan Harian	KKM	Jumlah Siswa	Siswa Yang Lulus		Nilai rata-rata	Siswa Tidak Lulus		Nilai rata-rata
				Jumlah	%		Jumlah	%	
X AK	UH 1	75	30	11	36,6	77	19	63,4	53
	UH 2			13	43,3	79	17	56,7	57

Sumber: *Data Nilai Siswa kelas X AK SMK BM APIPSU Medan*

Menurut survei awal yang penulis lakukan, nilai siswa/siswi kelas X AK pada mata pelajaran Akuntansi dari hasil ulangan harian yang dilakukan guru mata pelajaran masih banyak yang di bawah 75, ini berarti nilai tersebut belum mencapai Nilai Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Berdasarkan data di atas, adapun yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah pada mata pelajaran Akuntansi adalah ketidakefektifan proses belajar mengajar. Metode dan model yang digunakan oleh guru masih monoton dan kurang bervariasi selama proses belajar mengajar sehingga kurang menimbulkan ketertarikan siswa dalam mempelajari Akuntansi. Hal ini menyebabkan siswa merasa cepat bosan dan mengantuk sehingga siswa menjadi pasif selama proses belajar mengajar yang dapat dilihat dari sikap siswa yang kurang memperhatikan

guru ketika menjelaskan, malas untuk bertanya, dan menjawab hanya jika ditanya oleh guru.

Banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang timbul dari dalam diri siswa itu sendiri, diantaranya keadaan fisik, intelegensi, bakat persepsi, minat, perhatian, keadaan, emosi, dan disiplin. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang timbul dari luar diri siswa, diantaranya teman, orangtua, fasilitas belajar, keterampilan guru mengajar, kreativitas guru, metode mengajar guru yang kurang tepat dan kurang menarik sehingga cenderung cepat bosan dengan materi yang disampaikan guru.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa tersebut, maka sangat diperlukan peran guru. Guru berperan penting untuk menimbulkan dan meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ada banyak cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa, salah satunya adalah dengan menerapkan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah. Dalam strategi ini, guru memberikan permasalahan kepada siswa untuk diselesaikan, dan dengan strategi ini siswa diharapkan lebih mampu dan kreatif dalam memecahkan masalah yang diberikan oleh guru, sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Astuti Kusuma Retna (2016) di Prodi Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal, Indonesia. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui besar peningkatan kreativitas membuat projek sains,

aktivitas selama pembelajaran, menyelesaikan masalah, dan sikap kreatif melalui penerapan *problem based learning* (PBL). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dua siklus. Teknik analisis data menggunakan *gain* ternormalisasi. Hasil belajar psikomotorik (kreativitas mendesain alat) pada siklus I dan II, nilai rata-rata setiap komponennya 71,5 dan 81,7 dengan ketuntasan hasil belajar klasikal 40% dan 92%,  $g = 0,36$ ; Aktivitas pada siklus I dan II dengan nilai 67,66 dan 78,33 dengan ketuntasan 16% dan 88%, diperoleh  $g = 0,34$ . Peningkatan hasil belajar kognitif (pemecahan masalah) pada siklus I dan II, nilai rata-ratanya 66,68 dan 78,13 dengan ketuntasan 40% and 80%, diperoleh  $g = 0,34$ . Sikap kreatif pada siklus I dan II, nilai rata-rata tiap komponennya 68,56 dan 79,17 dengan ketuntasan 64% dan 96%, diperoleh  $g = 0,34$ . Penerapan model ini telah membantu siswa meningkatkan kreativitas membuat proyek sains, aktivitas selama pembelajaran, menyelesaikan masalah dan sikap kreatifnya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK di SMK BM APIPSU Medan Tahun Pelajaran 2018/2019.”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Mengapa kreativitas siswa kelas X AK di SMK BM APIPSU Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019 masih rendah?

2. Mengapa hasil belajar akuntansi siswa kelas X AK di SMK BM APIPSU Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019 masih rendah?
3. Mengapa guru masih menggunakan metode konvensional dalam proses belajar mengajar?
4. Mengapa siswa merasa cepat bosan dalam pelajaran akuntansi?
5. Mengapa siswa masih merasa takut untuk mengemukakan pendapat dan kurang memiliki gagasan sendiri ketika guru memberikan pertanyaan?
6. Apakah dengan menerapkan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa kelas X AK di SMK BM APIPSU Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019?

### 1.3 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah kreativitas siswa kelas X AK di SMK BM APIPSU Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019 meningkat jika diterapkan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Model *Problem Based Learning*?
2. Apakah hasil belajar akuntansi siswa kelas X AK di SMK BM APIPSU Medan Tahun pembelajaran 2018/2019 meningkat jika diterapkan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Model *Problem Based Learning*?

### 1.4 Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah yang akan digunakan dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar akuntansi siswa adalah menerapkan Strategi Pembelajaran

Berbasis Masalah dengan Model *Problem Based Learning*. Kreativitas siswa dapat dilatih dengan pembelajaran yang menuntut siswa menemukan cara untuk pemecahan suatu masalah. Salah satu model yang dapat meningkatkan kreativitas siswa adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Model *Problem Based Learning* dimulai dengan memberikan suatu masalah kepada siswa. Kegiatan pembelajaran harus mengarahkan siswa untuk mampu menganalisis masalah yang diberikan, sehingga memungkinkan banyak jawaban yang muncul. Dari kegiatan pembelajaran ini akan merangsang kemampuan intelektual dan pengalaman siswa dalam proses menemukan sesuatu yang baru. Dengan diterapkannya strategi ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas X di SMK BM APIPSU Medan Tahun Pelajaran 2018/2019. Kreativitas siswa dapat ditingkatkan dengan pembelajaran yang menuntut siswa untuk dapat memecahkan masalah, sehingga dapat diasumsikan dengan menerapkan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis bekerjasama dengan guru mata pelajaran akuntansi kelas X di SMK BM APIPSU Medan untuk menerapkan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Model *Problem Based Learning* agar dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar akuntansi siswa.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa jika diterapkan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Model *Problem Based Learning* di kelas X AK SMK BM APIPSU Medan Tahun Pelajaran 2018/2019.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar akuntansi siswa jika diterapkan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Model *Problem Based Learning* di kelas X AK SMK BM APIPSU Medan Tahun Pelajaran 2018/2019.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, yaitu sebagai berikut:

1. Sebagai masukan dan alternatif dalam pembelajaran dengan menerapkan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar akuntansi siswa. Memberikan suasana belajar yang baru sehingga dapat menimbulkan ketertarikan dalam mengikuti proses belajar mengajar.
2. Sebagai penambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman mengenai strategi dan model yang digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Menambah referensi penelitian dan masukan pada Fakultas Ekonomi.