

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran mengacu pada serangkaian aktivitas yang dilakukan dalam mentransfer ilmu pengetahuan melalui berbagai komponen diantaranya pendidik, peserta didik, media pembelajaran, dan strategi pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas kegiatan pembelajaran tercapai apabila siswa bertindak aktif dalam pembelajaran, sehingga akan mempengaruhi daya serap siswa terhadap materi yang dipelajari. Keaktifan belajar adalah suatu kondisi siswa berinteraksi atau bertindak aktif melaksanakan aktivitas pembelajaran untuk menambah pengalaman baru, mengubah tingkah laku dan meningkatkan kualitas diri. Lebih lanjut, hasil belajar adalah gambaran keterampilan, kemampuan, pengetahuan atau nilai-nilai terukur yang dimiliki siswa setelah menyelesaikan suatu kursus. Oleh karena itu, keaktifan belajar berbanding lurus dengan hasil belajar, Karena melalui intensitas kegiatan membaca, menggambar, menulis, mendengarkan, bertanya, menjawab, mengidentifikasi, merangkum, menjelaskan, menerapkan dll., siswa diharapkan dapat menambah pengalaman baru dalam struktur berpikirnya yang diwujudkan dalam hasil belajar.

Keaktifan siswa dan hasil belajar merupakan dua hal yang saling berkaitan dan saling mendukung dalam tercapainya keberhasilan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran dikatakan berhasil mencapai tujuannya apabila sebagian besar peserta didik atau seluruh peserta didik ikut terlibat secara aktif dalam proses

pembelajaran, baik secara fisik maupun mental (Parhusip et al., 2023). Keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dapat menghasilkan berbagai hal yang bermanfaat diantaranya kesempatan untuk mengembangkan potensi diri melalui pembelajaran, terjalinnya kerjasama yang baik antar peserta didik, adanya peluang untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung dan berkembangnya kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik. Menurut Naziah et al. (2020) keaktifan belajar merupakan kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan mencakup kemampuan emosional, menekankan pada kreativitas siswa, mencapai siswa yang kritis, meningkatkan kemampuan kognitif siswa dan memiliki pemahaman tentang konsep-konsep materi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMK Negeri 7 Medan pada kelas XI AKL 2, memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran diantaranya (1) pada saat guru melemparkan pertanyaan terlihat siswa tidak memberikan respons, hanya saling pandang dan tidak berani mengemukakan pikirannya; (2) beberapa siswa menunjukkan sikap enggan dan malu untuk bertanya kepada teman atau guru apabila tidak memahami materi; (3) ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa tidak membaca, mendengar, memperhatikan dan mencatat poin-poin penting yang ada dalam pembelajaran; (4) siswa belum terlihat antusias mencari informasi tambahan dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahuan yang dimiliki; (5) pada pembagian lembar kerja siswa belum mengidentifikasi, menganalisis, menerapkan, mengkonstruksi dan menyimpulkan suatu jawaban yang akurat atas pemecahan masalah; (6) siswa

belum mengikuti langkah-langkah dan mematuhi aturan pembelajaran sesuai dengan petunjuk guru; (7) siswa belum sepenuhnya mencurahkan perhatiannya terhadap guru yang sedang mempresentasikan materi pelajaran di depan kelas; (8) beberapa siswa mengerjakan latihan soal dengan terpaksa atau hanya formalitas semata; (9) sebagian siswa memilih menyimpang dari proses pembelajaran dengan melakukan kegiatan lain yang kontraproduktif misalnya bermain-main, mengobrol, mengganggu teman atau mengerjakan tugas mata pelajaran lain yang tidak sesuai dengan kursus yang dijalannya; serta (10) ditemukan beberapa siswa berdalih tidak mengerjakan tugas karena belum memahami materi pelajaran dan tidak tertarik dengan pokok bahasan tersebut.

Menurut Rachmawati et al. (2021, hal. 50) hasil belajar merupakan suatu gambaran hasil dari tujuan-tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran sehingga terjadi perubahan tingkah laku pada diri seseorang. Hasil belajar memberikan informasi kepada guru mengenai kemajuan perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa terhadap tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Keberhasilan seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran akan diukur melalui tinggi atau rendahnya hasil belajar. Dalam hal ini guru dituntut untuk melakukan perubahan dan pengembangan terhadap kegiatan pembelajaran supaya siswa memperoleh sejumlah pengetahuan baru, pengalaman belajar dan proses belajar yang optimal yang termanifestasi dalam peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran akuntansi di SMK Negeri 7 Medan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum mencapai tingkat ketuntasan optimal, terlihat dari banyaknya siswa yang mendapat

nilai hasil ulangan harian dibawah kriteria ketuntasan minimal atau KKM 70 sesuai dengan ketetapan sekolah SMK Negeri 7 Medan disajikan dalam Tabel 1.1.

Tabel 1.1. Rekapitulasi Ulangan Harian Siswa

Kelas	Keterangan	KKM	Jumlah Siswa	Siswa yang tuntas		Siswa yang tidak tuntas	
				Jumlah	%	Jumlah	%
XI AKL	UH 1	70	34	18	52,9 %	16	47,1 %
	UH 2			12	35,3 %	22	64,7 %
	UH 3			15	44,1 %	19	55,9 %
RATA-RATA				15	44,1 %	19	55,9 %

Sumber : Daftar Nilai Ulangan Harian Akuntansi Perusahaan Jasa Dagang Dan Manufaktur Kelas XI AKL SMK Negeri 7 Medan 2023/2024

Dari Tabel 1.1, terlihat bahwa rata-rata dari ulangan 1-3 hanya 15 orang siswa yaitu sebesar 44,1 % yang mendapatkan ketuntasan belajar akuntansi, sedangkan 19 orang siswa yaitu sebesar 55,9 % siswa belum tuntas dalam mata pelajaran akuntansi PAPJDM.

Berdasarkan uraian fakta diatas, rendahnya keaktifan dan hasil belajar terjadi karena guru yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Model konvensional mengarah pembelajaran pada komunikasi satu arah dalam bentuk ceramah sehingga guru diharuskan aktif menjelaskan materi ajar sedangkan siswa hanya berperan menerima informasi atau pendengar yang baik (*Teacher Centered Learning*). Aktivitas pembelajaran lebih efektif apabila terjadi interaksi timbal balik antara guru dan siswa sehingga timbul dialog, pertanyaan, jawaban, sanggahan dan proses tukar tambah pikiran (*Student Centered Learning*). Hal ini sejalan dengan konsep pendidikan gaya bank (*Banking Concept Of Education*) oleh Paulo Freire, bahwa tidak ditemukan komunikasi antara pendidik dan peserta didik, suatu gejala

yang menunjukkan bahwa guru bertindak sebagai sumber pengetahuan (*depositor*) yang menyampaikan materi pelajaran dan siswa sebagai penerima pasif. Dalam hal ini, siswa dianalogikan seperti tempat penyimpanan atau semacam bank kosong yang perlu diisi. Pada proses pembelajaran siswa hanya bertugas menerima, menghafal, dan mengulang materi pelajaran tanpa memberikan kesempatan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri (Pantan, 2022). Berdasarkan uraian diatas, siswa dalam model konvensional tidak lebih dari analogi sebuah gudang penyimpanan yang pasif dan tidak kreatif sama sekali, sehingga keaktifan dan hasil belajar akan sulit tercapai. Oleh karena itu, dibutuhkan model kontra dari model konvensional yang memposisikan siswa sebagai subjek yang bebas bertindak dan rekan penyelidik yang kritis dalam dialog bersama guru.

Keberhasilan seorang guru dalam mencapai tujuan pembelajaran berbanding lurus dengan meningkatnya kegiatan belajar peserta didik dalam mengikuti alur proses pembelajaran. Peningkatan kegiatan dalam proses pembelajaran mengindikasikan bahwa peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam menimba ilmu pengetahuan, mengumpulkan kajian teori dari berbagai sumber dan menuangkan ide-idenya menjadi sebuah gagasan. Proses belajar mengajar dapat diartikan sebagai proses transformasi pengetahuan dari guru ke siswa (Munna & Kalam, 2021). Untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif seorang pendidik harus mengidentifikasi, mengembangkan dan menetapkan strategi belajar mengajarnya dengan mengkombinasikan berbagai elemen yang terintegrasi dalam bentuk model pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan serangkaian rancangan yang dibuat oleh seorang pendidik sebagai acuan dalam menjalankan proses pembelajaran. Model pembelajaran mengacu pada urutan kegiatan belajar yang disusun secara sistematis dan kronologis untuk memaksimalkan proses transfer ilmu dari guru dan sumber belajar terhadap peserta didik. Pemilihan model pembelajaran sangat bergantung pada karakteristik dari materi yang dipelajari (eksakta dan noneksakta), kedalaman materi, gaya belajar peserta didik (visual, auditorial, dan kinestetik) dan tingkat kemampuan peserta didik. Guru memiliki kewajiban dalam merencanakan, mengimplementasikan dan mengevaluasi strategi belajar mengajar yang diterapkan didalam kelas. Oleh karena itu, seorang guru semestinya merancang model pembelajaran yang dapat menciptakan keaktifan belajar dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Oleh karena itu, upaya yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa adalah dengan cara terbuka terhadap berbagai alternatif model pembelajaran yang ada. Salah satunya adalah model pembelajaran *problem based learning*. Model ini dapat memberikan ruang kebebasan bagi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran berbasis masalah merupakan serangkaian aktivitas pembelajaran yang dilandaskan pada proses pemecahan masalah aktual dalam kehidupan nyata secara ilmiah. Dengan ini, siswa dipacu untuk berpikir kritis dan analitis, serta interaktif melalui diskusi bersama dalam sebuah kelompok. Model pembelajaran *problem based learning* melatih siswa untuk menyelesaikan masalah nyata dengan cara menata dan menguraikan pokok permasalahannya

terlebih dahulu kemudian merumuskan solusi atas permasalahan tersebut. Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran yang dilakukan dengan membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil, masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 orang siswa. Dengan adanya kelompok, diharapkan hasil belajar siswa meningkat dan siswa dapat lebih aktif dalam berkomunikasi dan berinteraksi dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan uraian di atas, penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Setyawati et al., 2019; Sukirman & Solikin, 2020; Yati & Oktariani, 2022) menyimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* peserta didik semakin aktif dan mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik pada setiap siklusnya.

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* akan optimal apabila dipadukan dengan berbantu *Mind Mapping*. Metode Peta Pikiran (*mind mapping*) dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa lebih aktif dan bersemangat dalam belajar. Metode ini juga dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pelajaran karena siswa akan diarahkan untuk membuat catatan intisari, mengembangkan ide dan memvisualisasikan suatu konsep secara menyeluruh menjadi satu kesatuan serta dituangkan kedalam sebuah catatan, yang menjadikan metode ini lebih efisien daripada metode lainnya.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang diintegrasikan

dengan metode *Mind Mapping* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Muharam et al., 2020; Saputra et al., 2023).

Model pembelajaran Problem Based Learning yang dipadukan dengan metode Mind Mapping akan semakin progresif secara khusus dalam materi ayat jurnal penyesuaian yang membutuhkan pemikiran yang komprehensif untuk menangkap alur pergerakan nilai dari setiap perkiraan yang disesuaikan, metode pengukuran yang digunakan dan pengaruhnya terhadap laporan keuangan entitas. Kolaborasi model pembelajaran *problem based learning* akan menuntun siswa untuk menguraikan masalah sampai menemukan akar permasalahan dan akan diakhiri dengan penetapan jawaban (solusi) terhadap penyelesaian masalah tersebut. Kemudian metode *mind mapping* akan memetakan ide-ide dan konsep-konsep yang telah disusun atas penyelesaian masalah tersebut. *Problem Based Learning* berbantu metode *Mind Mapping* akan membantu siswa dalam memahami materi, menstimulasi siswa agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Secara khusus SMK adalah lembaga sosial formal yang dibentuk untuk menyelenggarakan pendidikan kejuruan. Jurusan Akuntansi merupakan salah satu bidang keahlian yang memiliki departemen khusus di sekolah kejuruan dan menjadi mata pelajaran yang dimuat di beberapa jurusan lainnya. Disiplin ilmu akuntansi identik dengan kajian yang rumit dan mendalam. Apabila materi akuntansi tidak dijelaskan dan diuraikan secara komprehensif maka peserta didik akan sulit untuk menguasai bidang studi ini. Disiplin ilmu akuntansi memuat materi yang tersusun secara hierarkis, dengan materi awal sampai akhir yang saling terhubung satu sama

lain. Oleh karena itu, peserta didik harus menguasai materi dasar dengan baik agar dapat memahami materi lanjutan. Dengan demikian, disiplin ilmu akuntansi membutuhkan kemampuan berpikir logis, analitis dan konstruktif agar peserta didik dapat mencatat, menggolongkan, dan mengikhtisarkan berbagai jenis transaksi menjadi sebuah informasi ekonomi (laporan keuangan).

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 7 Medan, sekolah kejuruan yang telah memenuhi standar mutu pendidikan dengan akreditasi "A" yang tercantum dalam sertifikat 1857/BAN-SM/SK/2022. Predikat tersebut menunjukkan bahwa tingkat kinerja sekolah sebagai lembaga pelayanan pendidikan telah sesuai dengan standar yang ditetapkan. Berkenaan dengan hal tersebut, SMK Negeri 7 Medan dianggap dapat merepresentasikan masalah belajar yang terjadi di sekolah kejuruan lainnya. Dalam hal ini, peserta didik SMK Negeri 7 Medan dinilai mempunyai mutu yang baik, yang dapat berpengaruh terhadap hasil penelitian seperti; tingkat kejujuran dalam memberikan jawaban, pemahaman terhadap pertanyaan, dan tingkat ketelitian dalam memberikan informasi sehingga data yang didapatkan sepenuhnya dapat dipercaya (*reliabel*).

Sesuai dengan uraian permasalahan tersebut, sehingga penulis tertarik dalam melaksanakan penelitian yang berjudul **“Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Mind Mapping Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi SMKN 7 Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan uraian latar belakang diatas, maka penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi, meliputi:

1. Rendahnya keaktifan siswa kelas XI AKL SMKN 7 Medan T.P 2023/2024
2. Rendahnya hasil belajar siswa kelas XI AKL SMKN 7 Medan T.P 2023/2024
3. Diperlukannya penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantu *mind mapping* untuk dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas XI AKL SMKN 7 Medan T.P 2023/2024

1.3 Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah, sehingga yang menjadi rumusan masalah penelitian ini yaitu meliputi:

1. Apakah keaktifan siswa meningkat dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu Mind Mapping di kelas XI AKL SMKN 7 Medan pada materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang ?
2. Apakah hasil belajar siswa meningkat dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu Mind Mapping di kelas XI AKL SMKN 7 Medan pada materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang ?

1.4 Pemecahan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang telah diuraikan di latar belakang, rendahnya keaktifan dan hasil belajar menjadi faktor penghalang bagi seorang guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran ini menjadikan guru sebagai aktor utama dalam pembelajaran, sedangkan siswa hanya berperan sebagai penonton (*teacher centered learning*). Akibatnya, siswa menjadi pasif dan tidak memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensinya. Model pembelajaran ini menyebabkan interaksi antara siswa dan guru menjadi kaku dan tidak bermakna. Komunikasi yang terjadi hanya berjalan satu arah (*monolog*) pada saat guru menjelaskan materi pelajaran, siswa hanya mendengarkan atau mencatat poin-poin yang telah dijelaskan oleh guru. Pada intinya dibutuhkan tindakan perbaikan melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat agar siswa lebih aktif dan mencapai hasil belajar yang optimal pada mata pelajaran akuntansi.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar di kelas adalah model pembelajaran *problem based learning*. Model pembelajaran *problem based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memberdayakan peserta didik sebagai pusat perhatian (*student center learning*) selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan model pembelajaran *problem based learning*, peserta didik dapat menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah melalui kegiatan, seperti; mengidentifikasi, menganalisis, menemukan ide utama dari suatu masalah dan merumuskan strategi pemecahan masalah yang ditemui pada proses pembelajaran akuntansi. Masalah tersebut mengacu pada soal-soal mata pelajaran akuntansi yang diangkat dari

masalah-masalah aktual yang terdapat dalam dunia industri sesuai dengan konteks penelitian ini, yaitu materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan dagang.

Model *problem based learning* akan membantu siswa dalam menguraikan suatu permasalahan secara detail, sehingga akan membangkitkan rasa ingin tahu siswa untuk mengetahui setiap dimensi yang dipaparkan dalam permasalahan tersebut. Sementara itu, metode *mind mapping* berguna sebagai wadah untuk menyusun potongan informasi atau ide-ide menjadi sebuah kerangka visual dan membantu siswa dalam menghubungkan konsep-konsep yang ditemukan pada masalah secara runtut dan sistematis. Menurut Zahro (dalam Syam et al., 2023) *mind mapping* dapat membantu siswa untuk melihat suatu topik atau konsep secara menyeluruh serta terperinci dan dapat melatih otak siswa untuk terintegrasi antara logika dan daya khayal siswa.

Melalui uraian diatas, disimpulkan bahwa tindakan yang menjadi fokus utama penyelesaian masalah melalui penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantu *mind mapping* diharapkan mampu meningkatkan keaktifan serta hasil belajar peserta didik kelas XI AKL SMK Negeri 7 Medan.

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijabarkan diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

berbantu Mind Mapping di kelas XI AKL SMKN 7 Medan pada materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang.

2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu Mind Mapping di kelas XI AKL SMKN 7 Medan pada materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memperluas wawasan dan pengetahuan tentang model pembelajaran *problem based learning* berbantu *mind mapping* dalam upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar akuntansi siswa, pula diinginkan menjadi sarana pertumbuhan ilmu pengetahuan secara teoritis untuk kepentingan perkuliahan.

2. Manfaat praktis

- a. Kepada penulis, penelitian ini dapat memberikan perspektif baru, wawasan dan sarana yang berguna dalam mempraktikkan pemahaman penulis tentang penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantu *mind mapping* dalam upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan alternatif dalam menyusun perangkat pembelajaran yang efektif dalam

mewujudkan siswa yang aktif dan mampu mendorong tercapainya hasil belajar yang optimal.

- c. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam menyusun model pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk menyelidiki lebih lanjut mengenai isu-isu yang berkaitan dengan keaktifan siswa dan hasil belajar.
- d. Bagi Universitas Negeri Medan penelitian ini dapat memberikan nilai kemanfaatan untuk kepentingan kemajuan pendidikan melalui riset akademik dan digunakan untuk menambah referensi bacaan di Perpustakaan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan (UNIMED).
- e. Bagi IPTEK, penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan pengetahuan dan teknologi pendidikan yang baru melalui pemanfaatan teknologi dalam merancang kegiatan belajar yang bermutu.

THE *Character Building*
UNIVERSITY