

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas untuk mencapai tujuan nasional. Melalui pendidikan pula, dapat menjadikan individu menjadi bermanfaat baik untuk diri sendiri, bangsa, maupun negara. Keberhasilan pendidikan tidak terlepas dari kualitas proses pembelajaran di sekolah. Tujuan pendidikan adalah apa yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran dan apa tujuan pendidikan. Pada umumnya tujuan pendidikan bersifat abstrak karena mengandung nilai-nilai abstrak. Tujuan seperti itu bersifat idealis dan luas sehingga sulit dicapai dalam praktik. Pendidikan pada dasarnya melayani pertumbuhan peserta didik yaitu pengembangan semua potensi, kemampuan, dan karakteristik positif baik dirinya maupun lingkungan. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari berbagai kegiatan. Pendidikan adalah mengalihkan nilai-nilai, pengetahuan, pengalaman dan keterampilan kepada generasi muda sebagai usaha generasi tua dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya, baik jasmani maupun Rohani (Mendikbud R.I, 2020).

Permasalahan pendidikan di Indonesia yaitu kurang tersedianya bahan ajar, bahan ajar dipandang sebagai suatu hal yang krusial atau penting dalam proses atau kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan pembelajaran. Menurut (Zainal et al., 2020) “bahan ajar sekumpulan materi yang secara sistematis disusun sebagai media belajar mandiri sesuai dengan kurikulum yang berlaku”. Pada dewasa ini, peran tenaga pendidik atau pengajar lebih mengarah kepada sebagai fasilitator dimana bertindak dalam mengarahkan serta membantu siswa dalam belajar.

Bahan ajar merupakan sarana pembelajaran yang digunakan dengan berbantu alat guna mempermudah pengajar ketika pelaksanaan kegiatan mengajar disekolah dan menjadi solusi untuk membuat peserta didik bersemangat ketika belajar. Fakta dilapangan menunjukkan bahwa dewasa ini, sebagian besar modul

untuk pembelajaran dibuat dalam berbentuk modul cetak. Keberadaan modul cetak kerap memiliki sangat sedikit peminat terutama dikalangan remaja saat ini sebab dipandang terlalu monoton (Muanas & Mariono, 2018).

Dalam pengertian secara umum, modul adalah standar atau satuan pengukur. Dalam konteks pendidikan, modul adalah paket atau program belajar mengajar, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, sampai ke evaluasi terhadap dampak hasil pelaksanaan (Purbakusuma, 2016) modul adalah materi ajar yang dipersiapkan untuk proses belajar mandiri. Adapun maksud bertahap, karena modul dipelajari secara individual dari satu sub bab ke sub bab lainnya. Kesimpulannya, modul adalah suatu paket pengajaran yang berisi dari beberapa sub bab yang dipersiapkan untuk proses belajar mandiri. E-modul adalah suatu bentuk media belajar mandiri yang disusun dalam bentuk digital dimana hal ini bertujuan sebagai upaya untuk dalam mewujudkan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai selain itu juga untuk menjadikan peserta didik menjadi lebih interaktif dengan menggunakan aplikasi tersebut (Yulianto et al., 2022).

Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara peserta didik dan guru yang melakukan kegiatan membelajarkan (Suryana, 2021). Aspek pembelajaran yang dicapai, dapat dibedakan jenis-jenisnya pembelajaran yaitu pembelajaran keterampilan, pembelajaran sikap dan pembelajaran. Pembelajaran dibagi menjadi delapan jenis (Sada, 2019) mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks yaitu: *Signal Learning* (Pembelajaran melalui syarat), *Stimulus Response Learning* (Pembelajaran rangsangan tindak balas), *Chaining learning* (Pembelajaran melalui perantaraan), *Verbal Association learning* (Pembelajaran melalui perkaitan verbal), *Discrimination learning* (Pembelajaran dengan membedakan), *Concept learning* (Pembelajaran konsep), *Rule learning* (Pembelajaran menurut aturan), *Problem solving learning* (Pembelajaran melalui penyelesaian masalah).

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang

bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain (Khoerunnisa & Aqwal, 2020). Pembelajaran kurikulum merdeka mempunyai karakteristik model pembelajaran yaitu pembelajaran berbasis proyek untuk pengembangan soft skills dan karakter sesuai profil pelajar pancasila, fokus pembelajaran pada materi esensial akan membuat pembelajaran lebih mendalam bagi kompetensi dasar seperti literasi dan numerasi, guru mempunyai fleksibilitas untuk melakukan pembelajaran berdiferensiasi sesuai kemampuan siswa serta melakukan penyesuaian dengan konteks serta muatan lokal. Model pembelajaran tersebut yaitu *Problem Based Learning*, *Percobaan*, *Peer Teaching Method*, *Pembelajaran Kontekstual*. Model-model pembelajaran yang telah disebutkan merupakan model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran abad 21 yang melatih keterampilan khusus yang harus dimiliki peserta didik. Pada Sekolah Menengah Kejuruan, model pembelajaran *Problem Based Learning* cocok untuk diterapkan karena dalam melatih *self efficacy* dan kemampuan *Problem Solving* peserta didik yang merupakan salah satu kemampuan yang harus dicapai dalam output kurikulum merdeka.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 yang memuat kebijakan pemerintah mengenai Sistem Pendidikan Nasional. Pada pasal 18 ayat 2 disebutkan bahwa Pendidikan Menengah terdiri atas pendidikan menengah kejuruan merupakan pendidikan yang bertujuan untuk mencetak lulusan yang siap bersaing di dunia kerja. Hal ini pada pendidikan kejuruan dibutuhkan pelatihan kemampuan khusus sesuai dengan bidang yang telah ditentukan. Menurut (Kartikawati et al., 2021) peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan memang disiapkan untuk menjadi Sumber Daya Manusia yang produktif dan profesional yang telah terbekali dengan kemampuan kejuruan khusus yang akan berguna setelah menyelesaikan masa studinya.

Kelebihan pada Sekolah Menengah Kejuruan adalah peserta didik telah disiapkan dan dibekali dengan keahlian khusus yang dapat dikembangkan secara langsung oleh peserta didik sesuai dengan bidang yang diinginkannya. Kecakapan vokasi yang harus dimiliki oleh peserta didik merupakan kecakapan kejuruan yang

bersifat tertentu di lingkungan masyarakat. Kecakapan kejuruan ini meliputi kecakapan merancang, melaksanakan dan melaporkan hasil penelitian ilmiah, melaksanakan prosedur, mencipta produk dengan menggunakan konsep, prinsip, bahan, dan alat yang telah dipelajari.

Akuntansi didefinisikan sebagai proses pengidentifikasian, pengukuran, dan pengomunikasian informasi ekonomi sehingga memungkinkan adanya pertimbangan dan pengambilan keputusan berdasarkan informasi oleh para pengguna informasi tersebut (Anggita, 2021). Tidak hanya peserta didik Sekolah Menengah Atas yang harus memahami konsep akuntansi dengan baik, tetapi peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan juga penting untuk mempelajari akuntansi. Pada pendidikan kejuruan, akuntansi sangat berperan didalamnya karena bidang-bidang tertentu serta menerapkan prinsip-prinsip akuntansi. Peserta didik SMK lebih mempersiapkan untuk dunia industri yang membutuhkan kemampuan akuntansi untuk bidang industri yang diperlukan. Untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal maka diperlukan model, media, dan bahan ajar yang dapat membantu peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu model yang berpotensi melatih kemampuan serta kecakapan yang khas bagi peserta didik SMK adalah model *Problem Based Learning* (PBL).

*Problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks belajar dan menuntut aktivitas siswa secara optimal dalam berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, dan memperoleh pengetahuan berdasarkan permasalahan (Nst et al., 2023). Penerapan pembelajaran *Problem based learning* memberikan kebebasan pada peserta didik untuk belajar sesuai dengan minat dan perhatiannya yang mengakibatkan peserta didik terlibat aktif dan intensif dalam pembelajaran sehingga memotivasi peserta didik untuk belajar.

Model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik karena dengan pembelajaran berdasarkan permasalahan peserta didik dapat melakukan tahapan-tahapan pemecahan masalah dengan baik (Anggita, 2021). Pemecahan masalah sangat menunjang kemampuan

peserta didik karena dalam dunia kerja bidang industri, peserta didik diharapkan memiliki konsep berpikir untuk mendapatkan solusi dari suatu permasalahan yang ada di dunia kerja. Selain memiliki kemampuan *Problem Solving*, peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan diharapkan memiliki *Self Efficacy* yang berguna untuk mengetahui kemampuannya secara mandiri.

Efikasi diri (*self efficacy*) berhubungan dengan keyakinan seseorang untuk mempergunakan kontrol pribadi pada motivasi, kognisi, afeksi pada lingkungan sosialnya (Callea et al., 2008). *Self efficacy* adalah keyakinan bahwa seseorang mampu melaksanakan tugas, mencapai tujuan, atau mengatasi rintangan (Arifin, 2018). Efikasi diri peserta didik akan menunjukkan bahwa dengan adanya pola belajar peserta didik, kemampuan peserta didik, dan cara belajar peserta didik yang berbeda akan menentukan penggunaan model pembelajaran yang digunakan oleh guru pada pembelajaran. Apabila peserta didik telah mengetahui efikasi diri atau dapat mengukur kemampuan yang mereka miliki secara mandiri maka akan membantu guru untuk lebih mudah memahami karakteristik peserta didik dalam suatu kelas.

Pada peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan, efikasi diri (*self efficacy*) dapat meningkatkan kematangan karir. Hal ini seperti diungkap pada penelitian yang dilakukan (Erzana, 2018) bahwa tingkat efikasi diri dapat mempengaruhi kematangan karir peserta didik. Peserta didik akan menentukan pekerjaan yang akan mereka tekuni setelah menyelesaikan pendidikannya di SMK. Hal ini, mereka akan menentukan berdasarkan minat, bakat, dan kemampuan yang mereka miliki. Kematangan karir dapat mencerminkan kesiapan individu tersebut dalam menghadapi persaingan dalam dunia kerja. Untuk itu, peserta didik yang telah memiliki efikasi diri yang tinggi maka akan dapat memutuskan karir, perencanaan karir, dan eksplorasi diri. Sehingga mereka telah mengetahui kemampuan yang ia miliki, mereka akan dengan mudah menentukan pekerjaan yang sesuai dengan dirinya.

Proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dan dapat meningkatkan *self efficacy* dan *problem solving* diperlukan metode pembelajaran

yang tepat. Metode pembelajaran berbasis masalah dapat menambah kepercayaan diri dan melatih kemampuan penyelesaian masalah dalam pembelajaran maupun permasalahan yang berbasis kehidupan sehari-hari. Metode yang tepat untuk meningkatkan *self efficacy* dan pemecahan masalah peserta didik adalah metode pembelajaran berbasis masalah atau model pembelajaran *Problem Based Learning* (Haryanti, 2017). Peningkatan *self efficacy* juga akan mempengaruhi peningkatan *problem solving*. Hal ini ketika peserta didik memiliki kepercayaan diri dalam penguasaan konsep dan mengetahui kemampuan yang ada dalam dirinya maka akan memudahkan mereka dalam melakukan pemecahan suatu permasalahan.

Penelitian pengembangan ini akan memberikan bagaimana modul digital akuntansi berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan *self efficacy* yang diterapkan disekolah dan akan dilihat bagaimana kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah (*problem solving*). Sehingga harapannya setelah penerapan bahan ajar akuntansi berbasis problem based learning dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*) peserta didik. Dari permasalahan diatas maka peneliti memiliki pemikiran untuk mengembangkan modul digital akuntansi berbasis problem based learning untuk meningkatkan self efficacy dan kemampuan problem solving peserta didik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Jadi dari latar belakang diatas dapat dikunci untuk mengidentifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Modul digital yang digunakan pada mata pelajaran akuntansi masih bersifat konvensional yaitu masih terpaku pada buku dan media power point, sehingga perlu adanya pengembangan modul digital berbasis problem based learning pada mata pelajaran akuntansi.
2. Mempunyai keterampilan pada modul digital dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan modul digital akuntansi berbasis *Problem Based Learning* terhadap kemampuan *self efficacy* pada peserta didik sekolah menengah kejuruan ?
2. Bagaimana kelayakan modul digital akuntansi berbasis *Problem Based Learning* terhadap kemampuan *self efficacy* pada peserta didik sekolah menengah kejuruan?
3. Apakah penggunaan modul digital akuntansi berbasis *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan *self efficacy* dan *problem solving* pada peserta didik sekolah menengah kejuruan?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Menghasilkan produk berupa modul digital akuntansi berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan *self efficacy* dan *problem solving* peserta didik sekolah menengah kejuruan?
2. Mengetahui kelayakan modul digital akuntansi berbasis *Problem Based Learning* terhadap kemampuan *self efficacy* pada peserta didik sekolah menengah kejuruan?
3. Mengetahui penggunaan modul digital akuntansi berbasis *Problem Based Learning* terhadap kemampuan *problem solving* pada peserta didik sekolah menengah kejuruan?

## **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

### 1. Secara Teoritis

Manfaat secara teoritis dari penelitian adalah dapat menambah pengetahuan mengenai pengembangan modul digital akuntansi yang berbasis problem based learning terhadap self efficacy dan kemampuan problem solving yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

### 2. Secara Praktis

#### a. Bagi Pendidik

Membantu guru dalam mengembangkan modul digital yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

#### b. Manfaat Bagi Peserta didik.

Membantu peserta didik meningkatkan *self efficacy* dan kemampuan *problem solving* melalui pembelajaran melalui modul digital berbasis *Problem Based Learning*

#### c. Manfaat Bagi Peneliti.

Merupakan salah satu upaya untuk menerapkan dan menyampaikan ilmu pengetahuan dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui pengembangan modul digital berbasis *problem based learning*.

## **F. Batasan Istilah**

### **1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran (Young et al., 2017). Model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) merupakan model pembelajaran yang dilakukan dengan memberikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari kepada peserta didik. Pembelajaran ini



ditekankan pada kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan dengan investigasi mandiri sehingga dapat memberntuk solusi sebagai konsep dan pengetahuan dari pembelajaran.

## **2. *Self Efficacy* (Efikasi Diri)**

Menurut (Arifin, 2018), efikasi diri merupakan keyakinan dan kepercayaan diri seseorang terhadap kemampuan yang telah dimiliki untuk mencapai tujuan tertentu, menyelesaikan tugas tertentu, mengatasi suatu permasalahan.

## **3. Kemampuan *Problem Solving***

Pemecahan masalah (*Problem Solving*) adalah aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh solusi dari suatu masalah dengan menggunakan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki (Beniario, 2022). Sedangkan menurut (Hidayat, 2016), pemecahan masalah adalah kemampuan dalam menggunakan pengetahuan dan pengalaman yang sebelumnya dimiliki untuk menyelesaikan masalah pada situasi yang sedang dihadapi.