

## PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH TERHADAP KREATIVITAS PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN AKUNTANSI DASAR DI SMK

Febri Sahrul Haj<sup>1</sup>, Sudiyanto<sup>2</sup>, Lies Nurhaini<sup>3</sup>\*

\*Pendidikan Akuntansi, FKIP, Universitas Sebelas Maret, Surakarta

[febrisahrulhaj02@gmail.com](mailto:febrisahrulhaj02@gmail.com)

### ABSTRACT

*This study aims to examine the effect of using a problem-based learning model on students' learning creativity in basic accounting learning. The population of this study was students of class X Accounting and Financial Institutions at one of the State Vocational Schools. The sample in this study was class X AKL 1 totaling 36 students as the experimental group and X AKL 2 totaling 36 students as the control group. The sampling technique was cluster random sampling. This study uses an experimental method with a quasi-experimental design. Data collection techniques were obtained through written tests in the form of descriptions. The prerequisite test of this research was the normality test with Kolmogorov-Smirnov and the homogeneity test with Levene. The data analysis technique used was the independent sample t-test. The results showed the effect of problem-based learning on students learning creativity. This is evidenced by the acquisition of independent sample t-test results with a significance level of  $0.000 < 0.05$ .*

**Keywords:** *problem-based learning, learning creativity, basic accounting*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan model pembelajaran berbasis masalah terhadap kreativitas belajar peserta didik pada pembelajaran akuntansi dasar. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga di salah satu SMK. Sampel pada penelitian ini adalah kelas X AKL 1 berjumlah 36 peserta didik sebagai kelompok eksperimen dan X AKL 2 berjumlah 36 peserta didik sebagai kelompok kontrol Teknik pengambilan sampel dengan *cluster random sampling*. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *quasi experimental*. Teknik pengumpulan data diperoleh melalui tes tertulis bentuk uraian. Uji prasyarat penelitian ini adalah uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas dengan *Levene*. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh pembelajaran berbasis masalah terhadap kreativitas belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil uji *independent sample t-test* dengan tingkat signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ .

**Kata Kunci:** pembelajaran berbasis masalah, kreativitas belajar, akuntansi dasar

## PENDAHULUAN

Pembelajaran akuntansi berhubungan dengan peningkatan kompetensi yang dimiliki peserta didik terutama terkait keahlian pada akuntansi. Pembelajaran akuntansi mampu memberikan arahan terkait konsep akuntansi dan sangat diperlukan bukan hanya dalam dunia bisnis, melainkan juga pada kehidupan sehari-hari (Afni & Jalil, 2021). Pembelajaran akuntansi mampu memberikan pengetahuan kepada peserta didik dalam pengolahan keuangan, terutama pada kehidupan sehari-hari, peserta didik dapat melakukan pengelolaan keuangan pribadi, tidak hanya itu peserta didik juga mampu untuk menerapkan dan mengaplikasikan pengetahuan akuntansi dalam lingkungan sekitar (Kusumadyahdewi, 2017). Pentingnya pembelajaran akuntansi mampu memberikan arahan kepada peserta didik bagaimana penerapan akuntansi yang sesuai dengan standar dan konsep akuntansi, serta dapat diterapkan pada berbagai aspek kehidupan (Afni & Jalil, 2021; Kusumadyahdewi, 2017). Oleh karena itu, pembelajaran akuntansi harus mampu untuk meningkatkan dan menumbuhkembangkan kompetensi peserta didik salah satunya kreativitas peserta didik.

Salah satu kecakapan yang harus dimiliki peserta didik akuntansi adalah kecakapan berkegiatan. Kreativitas merupakan keterampilan peserta didik untuk memunculkan cara, ide, atau model yang baru untuk menyelesaikan suatu permasalahan (Setiawan dkk., 2021). Kreativitas tidak hanya menciptakan sesuatu yang baru dan belum pernah ada sebelumnya, akan tetapi peserta didik dapat mencoba menyalurkan iden-

ya dengan membuat sesuatu yang menurutnya berbeda dari yang lain atau unik (Dahlan & Wirobrajan, 2018). Kreativitas diperlukan dalam menyelesaikan sebuah permasalahan yang dihadapi peserta didik baik dalam pembelajaran.

Kreativitas belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dalam menemukan hal baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada yang digunakan untuk memecahkan masalah belajar atau tugas yang diberikan oleh guru (Naim & Djazari, 2019). Kreativitas sangat dibutuhkan peserta didik untuk menemukan ide besar yang nantinya akan membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah dan mampu menunjang daya saing peserta didik untuk menghadapi dunia usaha dan dunia industri.

Suatu fenomena menunjukkan, hasil tes kreativitas pada pembelajaran Akuntansi Dasar di SMK masih rendah. Hasil prasurvei yang dilakukan di SMK Banyudono, data menunjukkan kreativitas belajar peserta didik rendah. Dari hasil tes awal yang dilakukan 2 peserta didik pada kategori kreativitas rendah, 28 peserta didik pada kategori sedang, dan 6 peserta didik pada kategori kreativitas tinggi. Hasil pra survei tersebut didukung penelitian yang dilakukan oleh Rusmawati (2017) dalam penelitiannya yaitu permasalahan terjadi di SMK BM Sinar Husni Medan, dimana berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di salah satu kelas akuntansi menyatakan bahwa 5 peserta didik kreatif, 5 peserta didik cukup kreatif, 21 peserta didik kurang kreatif, dan 3 peserta didik tidak kreatif. Berdasarkan dari pengamatan yang telah dilakukan oleh Siti Rusmawati, dalam pembelajaran akuntansi

yang selama ini dilakukan di sekolah tersebut cenderung menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah dan guru kurang bervariasi dalam menggunakan model pembelajaran. Akibatnya peserta didik menjadi kurang minat dalam belajar, peserta didik kurang aktif dan menyebabkan peserta didik kurang kreatif. Oleh sebab itu guru sangat berperan penting bukan hanya sebagai pengajar yang diuntut menguasai bidang ilmu pengetahuan yang kemudian di sampaikan kepada peserta didik. Tetapi guru di harapkan agar memilah model mengajar dengan cermat, kreatif, bervariasi dan tepat. Permasalahan rendahnya kreativitas belajar peserta didik menjadi hal yang sangat disayangkan mengingat peserta didik berperan sebagai generasi penerus bangsa yang harus mampu bersaing di era milenial sekarang ini.

Rendahnya kreativitas akan berakibat terhadap hasil pembelajaran dan lulusan sekolah nantinya. Tingkat kreativitas peserta didik tidak terlepas dari pengemasan materi yang banyak melibatkan pembelajaran. Guru harus menggunakan pendekatan dan model pembelajaran yang tepat, yang bertujuan agar peserta didik mampu memahami materi pelajaran yang diajarkan (Slameto, 2018). Atas dasar tersebut, seorang guru harus terus mengembangkan model pembelajaran yang menjadikan peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran dan memahami konsep materi yang diajarkan, agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir, komunikatif dan memecahkan masalah. Pentingnya pengabdian dan profesionalitas seorang guru sangat berpengaruh terhadap pencapaian efektifitas sekolah.

Murniati & Hermawan (2018) pemilihan metode pembelajaran merupakan salah satu syarat yang dibutuhkan oleh seorang guru agar proses pembelajaran dapat menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Proses pembelajaran yang tepat membuat suasana dalam belajar lebih menyenangkan dan peserta didik akan merasa puas dalam proses pembelajaran dan tidak akan merasa bosan sehingga akan memicu terjadinya interaksi belajar mengajar antara guru dan peserta didik (Rahmadani, 2019). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pemilihan metode pembelajaran merupakan salah satu aspek yang penting dalam keberhasilan proses pembelajaran.

Pembelajaran berbasis masalah dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif (Elizabeth & Sigahitong, 2018), Pembelajaran berbasis masalah adalah inovasi yang paling signifikan dalam pendidikan (Boud dan Feletti, 1997). Williams and Beattie (2008: 146-154) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah diyakini sebagai pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk melakukan pendekatan secara mandiri dalam penyelesaian masalah. Alasan pemilihan model pembelajaran berbasis masalah adalah dalam pelaksanaan model tersebut, peserta didik akan diberdayakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yaitu menggali informasi, berdiskusi dalam kelompok dan saling bertukar pendapat. Sesuai dengan indikator dari berpikir kreatif yaitu *originality, fluency, fleksibility, elaborasi* dan *evaluation*. Model pembelajaran berbasis masalah menekankan pada pemberian masalah nyata yang akan mengasah kemampuan berpikir kre-

atif peserta didik (Abdurrozak et al, 2016: 874).

Pembelajaran berbasis masalah dapat membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran, sehingga mampu untuk membuat peserta didik belajar dengan optimal. Model pembelajaran berbasis masalah yaitu salah satu model pembelajaran yang aktif, karena model pembelajaran berbasis masalah ini dapat merubah kemampuan berfikir peserta didik melalui proses belajar yang sistematis, sehingga peserta didik dapat memperluas mengembangkan untuk mangasah cara berfikirnya secara optimal (Hijriah, 2020). Model pembelajaran yang menghadirkan berbagai permasalahan dalam dunia nyata peserta didik untuk menjadikan sebagai sumber dan sarana belajar sebagai usaha untuk memberikan pengalaman dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis tanpa mengesampingkan menyisihkan pengetahuan atau konsep yang telah menjadi tujuan pembelajarannya merupakan pengertian pembelajaran berbasis masalah (Setyo, dkk. 2020). Pembelajaran berbasis masalah dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, karena proses model pembelajaran berbasis masalah dapat mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir divergen dalam memecahkan masalah. Dengan begitu peserta didik diharapkan dapat memiliki kemampuan berpikir kreatif yaitu mampu melihat sebuah permasalahan dengan cara yang unik serta inovatif (Inggit Puspita & Rahmiwati, 2022).

Keunggulan dari pembelajaran berbasis masalah menurut Handayani & Koeswanti (2021) bahwa model pembelajaran berbasis masalah membantu peserta didik dalam mengem-

bangkan kecakapan memecahkan masalah, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan, serta keaktifan dalam mendapatkan pengetahuan. Hubungan pembelajaran berbasis masalah dan kreativitas ini tidak hanya berlaku satu arah, namun saling timbal balik antara satu dengan yang lain. Dengan adanya hubungan ini, penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dalam proses pembelajaran akan dapat merangsang kreativitas peserta didik dalam memecahkan masalah.

Indikator kreativitas belajar peserta didik yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pendapat dari Rizal Abdurrozak (2016) dimana ada lima indikator: 1) *Originality* (keaslian), 2) *Fluency* (kefasihan), 3) *Elaboration* (elaborasi), dan 4) *Evaluation* (evaluasi).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh metode pembelajaran berbasis masalah terhadap kreativitas belajar peserta didik pada pembelajaran akuntansi dasar di SMK.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Desain penelitian eksperimen yang digunakan oleh peneliti adalah *quasi eksperimental* dengan rancangan *non-equivalent kontrol group design*. Metode eksperimen dengan pendekatan *quasi experimental* merupakan penelitian menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Metode pengumpulan data menggunakan metode *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* diberikan pada kedua kelas. *Pretest* dilakukan

sebelum adanya perlakuan, sedangkan *posttest* dilakukan setelah peserta didik diberi perlakuan. Perlakuan yang diberikan pada kedua kelas berbeda. Pada kelas kontrol diberikan model pembelajaran seperti yang dilakukan oleh guru yaitu model *discovery learning*, sedangkan pada kelas eksperimen diberikan model pembelajaran berbasis masalah.

Sampel penelitian menggunakan teknik *cluster random sampling*. dengan jumlah responden berjumlah 72 peserta didik yaitu 36 peserta didik kelas X AKL 1 dan 36 peserta didik kelas X AKL 2. Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes tertulis berbentuk uraian. Uji validitas instrumen pada penelitian ini menggunakan metode validitas isi (*content validity*). Validasi dilakukan oleh ahli dengan mengisi lembar validasi. Hasil uji validitas oleh ahli menunjukkan bahwa instrumen tes layak digunakan. Uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha*. Hasil uji reliabilitas menunjukkan hasil reliabel.

Teknik analisis data dilakukan dengan Uji prasyarat dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas dengan *Levene*. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji *independent sample t-test*. dengan tujuan mengetahui perbedaan rata-rata yang ada pada dua kelompok.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Analisis Deskripsi Data

Data penelitian ini berasal dari 72 peserta didik yang terdiri atas kelas eksperimen yaitu peserta didik kelas X AKL 1 yang sejumlah 36 peserta didik dan kelas kontrol yaitu peserta

didik kelas X AKL 2 yang berjumlah 36 peserta didik. Penelitian dilakukan dengan memberikan perlakuan berupa penggunaan pembelajaran berbasis masalah pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil analisis data kreativitas peserta didik diolah menggunakan bantuan SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) Versi 26. Berikut rincian deskripsi data dalam Tabel di bawah ini:

### Kreativitas Belajar Awal

**Tabel 1.** Deskripsi data kreativitas awal

Kelas	N	Range	Min	Max	Mean
Kontrol	36	21	51	72	60,50
Eksperimen	36	27	44	71	54,57

(Sumber: Data yang diolah, 2023)

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa rata-rata hasil tes kreativitas belajar peserta didik kelas kontrol lebih tinggi dari kelas eksperimen. Dengan kelas kontrol sebesar 60,50 dan kelas eksperimen sebesar 54,57.

**Tabel 2.** Pengkategorian data kreativitas belajar awal peserta didik kelas kontrol

No	Interval	Kategori	Frekuensi	
			Kelas Kontrol	Presentase (%)
1	$X < 55$	Rendah	6	16,7
2	$55 \leq X \leq 65$	Sedang	24	66,6
3	$X > 65$	Tinggi	6	16,7
Jumlah			36	100

(Sumber: Data primer diolah, 2023)

**Tabel 3.** Pengkategorian data kreativitas belajar awal peserta didik kelas eksperimen

No	Interval	Kategori	Frekuensi	
			Kelas Kontrol	Presentase (%)
1	$X < 49$	Rendah	6	16,7
2	$49 \leq X \leq 67$	Sedang	28	77,8
3	$X > 67$	Tinggi	2	5,5
Jumlah			36	100

(Sumber: Data primer diolah, 2023)

Berdasarkan tabel 2 dan 3 dapat dilihat perbandingan di setiap kategori pada kelas kontrol dan eksperimen sebelum adanya perlakuan. Data tersebut diambil dari rumus yang tercantum dalam tabel dengan cara menambahkan rata-rata dengan standar deviasi atau mengurangi rata-rata dengan standar deviasi.

### ***Kreativitas Belajar Akhir***

**Tabel 4.** Deskripsi data kreativitas akhir

Kelas	N	Range	Min	Max	Mean
Kontrol	36	15	71	86	77,92
Eksperimen	36	14	79	93	85,42

(Sumber: Data yang diolah, 2023)

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa hasil tes kreativitas belajar peserta didik setelah adanya perlakuan, rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Dengan kelas kontrol sebesar 77,92 dan kelas eksperimen sebesar 85,42.

**Tabel 5.** Pengkategorian data kreativitas akhir peserta didik kelas control

No	Interval	Kategori	Frekuensi	
			Kelas Kontrol	Presentase (%)
1	$X < 74$	Rendah	7	19,4
2	$74 \leq X \leq 82$	Sedang	23	63,9
3	$X > 81$	Tinggi	6	16,7
Jumlah			36	100

(Sumber: Data primer diolah, 2023)

**Tabel 6.** Pengkategorian data kreativitas akhir peserta didik kelas eksperimen

No	Interval	Kategori	Frekuensi	
			Kelas Kontrol	Presentase (%)
1	$X < 81$	Rendah	6	16,7
2	$81 \leq X \leq 88$	Sedang	18	50
3	$X > 88$	Tinggi	12	33,3
Jumlah			36	100

(Sumber: Data primer diolah, 2023)

Berdasarkan tabel 5 dan 6 tersebut, dapat

disimpulkan bahwa setelah diberikan perlakuan pembelajaran berbasis masalah di kelas eksperimen kreativitas belajar peserta didik pada kategori tinggi mengalami peningkatan dan pada kategori rendah mengalami pengurangan. Dapat dikatakan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis masalah berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas belajar peserta didik.

### **Hasil Uji Prasyarat Analisis**

#### ***Hasil Uji Normalitas***

**Tabel 7.** Hasil Uji Normalitas

Kelas	Sig	A	Kesimpulan
Eksperimen	0,200	0,05	Normal
Kontrol	0,200	0,05	Normal

(Sumber: Data yang diolah, 2023)

Berdasarkan tabel 7 di atas, hasil perhitungan uji normalitas pada kelas eksperimen setelah diberikan model pembelajaran berbasis masalah memperoleh hasil sebesar  $0,200 > 0,05$  dan dapat dikatakan berdistribusi normal. Pada kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan atau menggunakan model pembelajaran konvensional hasil uji normalitas sebesar  $0,200 > 0,05$  berdistribusi normal. Data tersebut telah memenuhi syarat untuk dianalisis.

#### **Hasil Uji Homogenitas**

**Tabel 8.** Hasil Uji Homogenitas

Hasil Uji Homogenitas	Kriteria	Kesimpulan
0,322	$0,322 > 0,05$	Homogen

(Sumber: Data yang diolah, 2023)

Berdasarkan tabel 8 di atas diketahui bahwa hasil uji homogenitas data diantara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan kedua kelas tersebut homogen, karena memiliki

nilai sig. > 0,05 sehingga kedua kelas tersebut layak untuk dijadikan sampel penelitian.

Hasil Uji Hipotesis

### Hasil Uji Independent Sample T-Test

Tabel 9. Hasil Uji T

Group Statistics				
kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
post-test eksperimen	36	85,42	3,581	,597
post-test kontrol	36	77,92	4,129	,688

(Sumber: Data primer yang diolah, 2023)

Independent Samples Test					
	Levene's Test for Equality of Variances				
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	,993	,322	8,234	70	,000
Equal variances not assumed			8,234	68,625	,000

(Sumber: Data primer yang diolah, 2023)

Berdasarkan tabel 9 di atas dapat diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 atau < 0,05 sehingga data tersebut menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Nilai t hitung bernilai positif yaitu sebesar 8,234 menunjukkan nilai rata-rata kreativitas belajar peserta didik kelompok kontrol lebih rendah daripada kelompok eksperimen. Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara rata-rata kreativitas belajar peserta didik dalam penggunaan model pembelajaran berbasis masalah pada kelompok eksperimen.

## PEMBAHASAN

Hasil uji hipotesis yang telah dilakukan membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran

berbasis masalah pada pembelajaran akuntansi dasar berpengaruh terhadap kreativitas belajar peserta didik. Adanya pengaruh penggunaan pembelajaran berbasis masalah terhadap kreativitas belajar peserta didik dalam penelitian ini menandakan bahwa hipotesis peneliti dapat diterima.

Seperti yang dinyatakan diatas, menunjukkan bahwa dalam penelitian ini terdapat pengaruh penerapan pembelajaran berbasis masalah terhadap kreativitas belajar peserta didik pada pembelajaran akuntansi dasar. Pada penelitian ini model pembelajaran berbasis masalah memberikan peningkatan yang lebih baik dibandingkan model pembelajaran konvensional terhadap kreativitas belajar peserta didik. Pengaruh tersebut terlihat dari peningkatan hasil rata-rata tes kreativitas belajar peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu sebesar 77,92 menjadi 85,42. Dengan demikian penerapan model pembelajaran berbasis masalah berpengaruh terhadap kreativitas belajar peserta didik pada pembelajaran akuntansi dasar.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample T-test* dengan pengambilan data dari hasil tes tertulis kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Terdapat pengaruh penggunaan pembelajaran berbasis masalah pada pembelajaran akuntansi dasar terhadap kreativitas belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *Independent Sample T-test* yang menunjukkan hasil perhitungan Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Berdasarkan hasil tersebut maka  $H_1$  penelitian diterima.

Diterimanya  $H_1$  pada penelitian ini yang ditunjukkan dengan adanya keterkaitan dengan

Teori Konstruktivisme. Teori konstruktivisme adalah sebuah teori yang memberikan kebebasan terhadap manusia yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuan menemukan keinginan atau kebutuhannya tersebut dengan bantuan orang lain, sehingga teori ini memberikan keaktifan terhadap manusia untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan, atau teknologi dan hal lain guna mengembangkan dirinya sendiri (Sigrah, 2019). Keberhasilan pembelajaran berbasis masalah juga sejalan dengan teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme menekankan keaktifan terhadap peserta didik guna untuk mengembangkan diri peserta didik, diawali dengan konflik kognitif yang hanya dapat diatasi melalui pengetahuan diri dan pada akhir proses belajar, pengetahuan akan dibangun oleh peserta didik melalui pengalaman dari hasil interaksi dengan lingkungannya. Berdasarkan definisi tersebut dapat dikatakan bahwa teori konstruktivisme sudah sesuai dengan pembelajaran berbasis masalah, dimana peserta didik akan secara mandiri aktif dalam pembelajaran dan juga lebih banyak berinteraksi dengan pengelompokan saat pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menjelaskan bahwa, penerapan model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik (Oktanings & Wasis, 2018); Model pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik (Inggit & Rahmawati, 2020); Penerapan

pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kreativitas belajar peserta didik pada pembelajaran akuntansi di SMK BM Sinar Husni Medan (Siti Rusmawati, 2017).

Terdapat 5 tahapan yang ada didalam pembelajaran berbasis masalah yaitu : 1) Orientasi peserta didik terhadap masalah; 2) Mengorganisir peserta didik; 3) Membimbing penyidikan individu dan kelompok; 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; dan 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (zulfa, dkk 2019).

Pada tahap pertama dilakukan dengan orientasi peserta didik pada masalah. Pada tahap awal ini peserta didik langsung ditampilkan dengan permasalahan, hal ini sesuai dengan karakteristik dari pembelajaran berbasis masalah itu sendiri. Guru akan menampilkan masalah, yang kemudian peserta didik diminta untuk mencermati terlebih dahulu masalah yang disajikan. Tahap ini dapat menimbulkan rasa ingin tau pada diri peserta didik dan membantu peserta didik mengenali permasalahan yang disajikan. Pada tahap ini tidak mengalami kendala yang berarti, karena peserta didik sudah memahami dasar dari proses bisnis pada perusahaan dagang.

Tahap mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, pada tahap ini peserta didik akan dibagi menjadi beberapa kelompok. Kemudian peserta didik akan diminta untuk mencermati permasalahan yang diberikan dan guru akan menyampaikan informasi melalui tayangan powerpoint terkait permasalahan yang diberikan. Setelah itu peserta didik dengan bimbingan guru akan aktif mendiskusikan masalah yang



diberikan melalui forum diskusi dan peserta didik juga aktif untuk mencari informasi dari berbagai sumber. Pada tahap ini peserta didik sangat antusias karena mereka dapat mengeksplorasi pengetahuan mereka secara luas dan juga rasa untuk mampu memecahkan masalah yang diberikan.

Tahap berikutnya adalah membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, dalam tahap ini guru memfasilitasi peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang belum difahami terkait permasalahan yang diberikan. Peserta didik akan melakukan diskusi untuk memecahkan masalah yang sudah dihadapkan. Dan guru hanya membimbing saja baik individu maupun kelompok. Dalam tahap ini berjalan dengan baik dan peserta didik mampu untuk aktif berinteraksi baik dengan teman sebaya maupun dengan guru terkait pembelajaran yang dilaksanakan.

Tahap mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Pada tahap ini setiap kelompok akan menyajikan atau mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya yang dipandu oleh guru. Perwakilan peserta didik akan menyajikan dan kemudian peserta didik atau kelompok lain akan aktif menanggapi sajian dari perwakilan kelompok tertentu. Pada tahap ini peserta didik akan aktif dalam Tanya jawab, memberikan masukan dan kritikan terhadap apa yang didiskusikan. Selain menumbuhkan berfikir kreatif dan kritis juga membangkitkan keberanian peserta didik untuk berpendapat.

Tahap terakhir yaitu dengan menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Peserta didik akan diajak untuk mengkritisi ja-

waban kelompok yang presentasi, peserta didik akan diberikan kesempatan untuk melengkapi, membetulkan maupun menyanggah apa yang sudah dipaparkan. Kemudian guru akan memberikan umpan balik dan juga penguatan terhadap hasil diskusi dan pemecahan masalah oleh peserta didik, dan guru juga akan meluruskan apabila terdapat miskonsepsi terkait yang sudah didiskusikan. Berikutnya peserta didik akan mengkomunikasikan kembali bagaimana melakukan pemecahan masalah dari proses awal hingga akhir pemecahan masalah. Dan terakhir peserta didik dengan guru akan membuat kesimpulan dari hasil diskusi serta peserta didik diminta untuk memperbaiki kesalahan yang masih dibuat dalam pengerjaan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dengan penggunaan pembelajaran berbasis masalah yang diberikan kepada peserta didik, dapat terlihat peserta didik sangat antusias dan lebih aktif dalam pembelajaran. Hal ini tidak terlepas dari langkah-langkah yang ada pada pembelajaran berbasis masalah. Dengan penggunaan pembelajaran berbasis masalah, peserta didik akan belajar secara berkelompok dan mandiri dalam memecahkan masalah dan peserta didik juga dapat mencari sumber informasi yang lebih luas dengan berbagai media yang dapat dimanfaatkan. Selain keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, mereka juga akan lebih komunikatif dikarenakan dalam pembelajaran ini dilakukan secara berkelompok. Dengan adanya kegiatan yang membuat peserta didik aktif, komunikatif dan belajar secara mandiri akan memberikan dampak yang besar terhadap diri peserta didik sendiri baik secara individu maupun kelompok.

Potensi yang ada dalam peserta didik juga akan tumbuh dengan maksimal. Salah satunya kemampuan kreativitas peserta didik, dengan mereka memecahkan masalah mereka dituntut untuk mampu menganalisis, mengidentifikasi, menemukan, dan mengevaluasi terhadap masalah yang diberikan. Hingga akhirnya mereka mampu untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan baik.

Berikut ini penjelasan kaitan antara pembelajaran berbasis masalah terhadap peningkatan indikator kreativitas peserta didik:

#### 1. *Originality* (Keaslian)

Indikator *originality* memiliki pengertian kemampuan untuk menghasilkan jawaban yang bervariasi. Untuk meningkatkan indikator kreativitas *originality* dalam pembelajaran berbasis masalah kemampuan ini dapat di tingkatkan pada sintaks membimbing penyelidikan inividu maupun kelompok, dimana pada tahap ini peserta didik akan berdiskusi mengenai permasalahan dan guru juga akan membimbing peserta didik untuk menggali informasi dan juga menciptakan ide baru dari hasil diskusi dan informasi yang didapatkan.

#### 2. *Fluency* (Kefasihan)

Indikator *fluency* memiliki pengertian kemampuan untuk menjelaskan gagasan mengenai permasalahan, bertanya, memperhatikan penjelasan guru, mencari banyak sumber pengetahuan. Pada pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan indikator ini dapat ditingkatkan pada sintaks mengorganisir peserta didik, dimana dalam tahap ini peserta didik akan

diminta untuk mencoba memahami rumusan masalah yang telah ditetapkan, peserta didik dapat bertanya mengenai materi atau permasalahan yang belum mereka pahami, dan peserta didik dapat mengumpulkan informasi dari berbagai sumber untuk menyusun pemecahan masalah.

#### 3. *Elaboration* (Elaborasi)

Indikator *elaboration* memiliki pengertian kemampuan untuk memberikan tanggapan atas pendapat orang lain, mampu mengembangkan gagasan, dan mampu mengaitkan kejadian dengan konsep. Indikator ini dapat ditingkatkan dengan pembelajaran berbasis masalah yaitu pada sintaks mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dimana pada tahap ini peserta didik akan menganalisis data yang telah dikumpulkan dengan bimbingan oleh guru. Setelah melakukan langkah tersebut kemudian peserta didik akan menyajikan hasil dari diskusi mereka yang kemudian dilanjutkan sesi diskusi dan tanya jawab di akhir penyajian.

#### 4. *Evaluation* (Evaluasi)

Indikator *Evaluation* memiliki pengertian kemampuan untuk menentukan kebenaran dari suatu pernyataan dan mampu mempertahankan pendapatnya. Indikator ini dapat ditingkatkan pada sintaks pembelajaran berbasis masalah yaitu pada tahap menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah. Tahap ini peserta didik diminta untuk memberikan tanggapan atas hasil setiap presentasi yang telah dilakukan, dan kemudian guru akan membersamai peserta

didik untuk membahas hasil kerja yang telah dilakukan tiap peserta didik.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang sudah dilakukan, peneliti mengambil simpulan yang disesuaikan pada rumusan permasalahan penelitian. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis masalah pada pembelajaran akuntansi dasar berpengaruh terhadap kreativitas belajar peserta didik pada pembelajaran akuntansi dasar.

Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu dapat memperluas sampel yang akan diambil, dan untuk pengumpulan data tidak hanya menggunakan tes saja, dan untuk penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dapat menambahkan media yang mampu untuk mendukung model pembelajaran tersebut lebih bervariasi dan lebih efektif dalam proses pembelajarannya untuk meningkatkan kreativitas belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrozak, R., Jayadinata, K. A., & Isrok'atun, I. (2016). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 871-880.
- Afni, N., & Jalil, A. (2021). Peran Pendidikan Akuntansi Dalam Masyarakat. *Jurnal Ilmu Perbankan dan Keuangan Syariah*, 2-7.
- Boud, D., & Grahame, F. (1997). *The Challenge of Problem Based Learning*. London: Kogan Page.
- Boud, D., & Grahame, F. (2003). *The Challenge of Problem Based Learning*. London: Northern Phototypesetting Co Ltd.
- Dahlan, A., & Wirobrajan. (2018). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Project. 1430-1440.
- Elizabeth, A., & Sigahitong, M. M. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik SMK. *Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 6 (2), 66-76.
- Handayani, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Basicedu*, 1349-1355.
- Hijriah, A. D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berdasarkan Gaya Kognitif. *Mendidik : Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 6(2), 173-177.
- Kusumadyahdewi. (2017). Pentingnya Motivasi dalam Pembelajaran Akuntansi Dasar Sebagai Manajemen Pribadi. 130-132.
- Misla, M., & Mawardi, M. (2020). Efektifitas PBL dan Problem Solving Siswa SD Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4 (1), 60.
- Murniati, A., & Hermawan, A. (2018). E-Problem Based Learning (E-Pbl) Pada Mata Kuliah Akuntansi Manajemen Sebagai Alternatif Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Ilmiah Bisnis dan Ekonomi Asia*, 11(1), 1-10.
- Muslimah, H. (2014). Pengaruh Kemandirian Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas VIII SMP Negeri 2 Sawit Boyolali Tahun Ajaran 2013/2014. *Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Naim, Z. A., & Djazari, M. (2019). Pengaruh

- Kreativitas Belajar, Persepsi Peserta Didik Tentang Metode Mengajar Guru, dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Dasar Peserta Didik Kelas X Akuntansi dan Lembaga Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Pangasih. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* , 17(1). 127-144.
- Ningrum, I. P., & Marsinum, R. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Basicedu* , 6(5), 8205-8214.
- Oktaningtyas, O. D., & Wasis. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Tugas Proyek Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika* , 07(02), 211-215 .
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2019). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rahmadani, R. (2019). Metode Penerapan Model Pembelajaran Based Learning (PBL). *Lantanida Journal* , 7(1), 67-86.
- Rusmawati, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kreativitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK BM Sinar Husni Medan. *Research Repository UMSU* .
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Project Based Learning. *Jurnal Asicedu* , 5(4), 1879-1887.
- SMK, D. P. (2013). Petunjuk Teknis Pendampingan Kurikulum 2013.
- Sternberg, R. J., & James, C. (2002). *The Creativity Conundrum : Apropulsion Model Of Kinds Of Creative Contributions*. New York: Psychology Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sigrah, N. (2019). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* , 19(2), 121-138.
- Setyo, A. A., Fathurahman, M., & Anwar, Z. (2020). *Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Software Geogebra Untuk Kemampuan Komunikasi Matematis dan Self Confidence Siswa SMA*. Yayasan Barcode.
- Slameto, & Setyaningtyas, E. W. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi* , 1 (1), 120-125.
- Williams, & Beattie. (2008). *Problem Based Learning An Inquiry Approach*. California: Corwing Press.
- Zulfa, A. (2019). Peningkatan Pemahaman konsep pembelajaran matematika melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Peserta didik Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Gamping. *PRISMA* , 371-375.