

BAB I

PENDAHULUAN

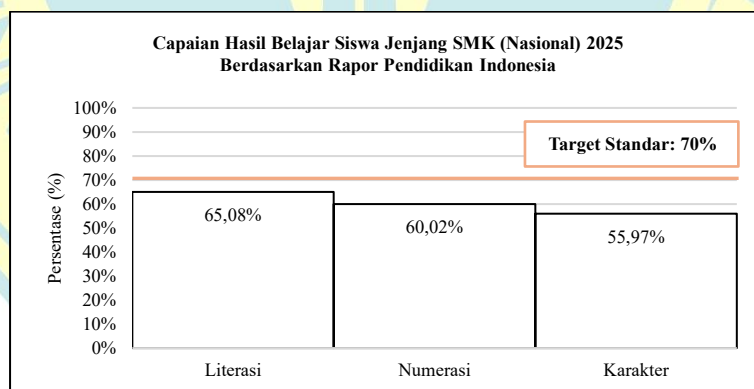
1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan ilmu pendidikan telah mendorong terjadinya perubahan paradigma dalam proses pembelajaran. Jika sebelumnya pembelajaran lebih berpusat pada guru (*teacher-centered*), saat ini pendekatan yang diterapkan lebih menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam kegiatan belajar (*student-centered*) (Puspitarini, 2022). Lahirnya berbagai konsep seperti pembelajaran aktif (*active learning*), pembelajaran kolaboratif, serta pendekatan berbasis proyek dan pemecahan masalah merupakan hasil nyata dari kemajuan teori pendidikan modern. Berbagai perkembangan teori dan metode pembelajaran memberikan landasan bagi pendidik untuk merancang pengalaman belajar yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas peserta didik. Arah pembelajaran tersebut selaras dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pembelajaran bermakna serta penguatan kompetensi sebagai bekal peserta didik dalam menghadapi perkembangan zaman (Aziz & Zakir, 2022; Putra *et al.*, 2025).

Perubahan paradigma pembelajaran tersebut turut memengaruhi penyelenggaraan pendidikan, termasuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sebagai lembaga pendidikan vokasi yang berorientasi pada penyiapan tenaga kerja, SMK memiliki peran penting dalam menghasilkan lulusan yang adaptif,

kompeten, melalui penguasaan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri (Aryawan, 2023; Suparyati & Habsya, 2024). Sistem pendidikan di SMK dituntut untuk tidak hanya berfokus pada pembentukan lulusan yang menguasai keterampilan teknis, tetapi juga bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan inovatif sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan pada pembelajaran abad ke-21 (Rizaldi & Putri, 2021). Dengan demikian, proses pembelajaran di SMK diarahkan agar peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan kognitif, tetapi juga mampu menguasai keterampilan psikomotorik yang dapat diterapkan di dunia kerja.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa hasil pembelajaran pendidikan vokasi masih belum mencapai tingkat yang diharapkan. Berdasarkan data yang diperoleh dari portal data pendidikan terkait Data Rapor Pendidikan Indonesia 2025 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa SMK belum optimal.



Gambar 1. 1 Capaian Hasil Belajar Siswa Jenjang SMK (Nasional) Tahun 2025

Sumber: <https://data.kemendikdasmen.go.id/>

Berdasarkan pada Gambar 1.1 menunjukkan bahwa capaian kemampuan hasil belajar yaitu kemampuan literasi memiliki nilai capaian 65,08%, kemampuan numerasi 60,02%, dan karakter 55,97%. Data tersebut mengindikasikan bahwa proses pembelajaran di SMK masih perlu ditingkatkan

agar mampu mengembangkan kompetensi peserta didik secara lebih menyeluruh, terutama dalam aspek berpikir kritis, pemecahan masalah, serta penguatan kemampuan literasi dan numerasi yang relevan dengan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri (DUDI).

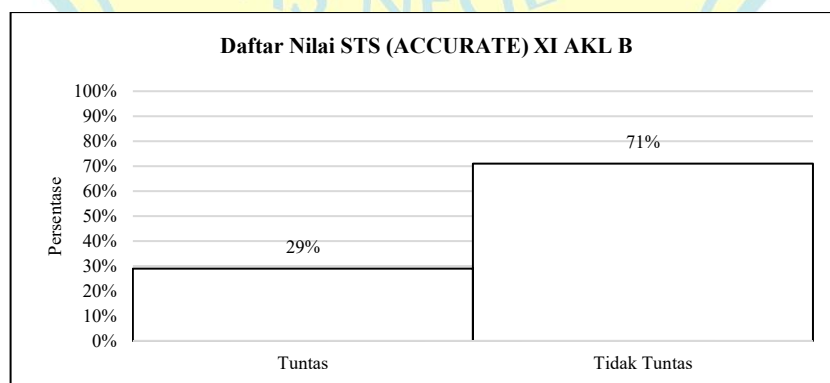
Untuk menghadapi perkembangan teknologi dan transformasi digital, pendidikan vokasi perlu menerapkan pembelajaran yang berfokus pada penguatan kompetensi serta pemanfaatan teknologi dalam proses belajar. Salah satu pendekatan yang sejalan dengan kebutuhan tersebut adalah *deep learning*, yaitu pendekatan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk berpikir secara mendalam melalui proses eksplorasi, refleksi, dan penerapan pengetahuan sesuai bidang keahliannya. Pendekatan ini menempatkan siswa sebagai pelaku utama dalam pembelajaran (*student-centered learning*), sedangkan guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, pendampingan, dan pengalaman belajar yang relevan dengan konteks nyata (Fitriani & Santiani, 2025; Waluyo *et al.*, 2025).

Penerapan pembelajaran berbasis *deep learning* sangat relevan dalam konteks pendidikan vokasi untuk mendukung bidang keahlian yang menuntut keterampilan analitis dan teknis yang tinggi. Salah satu bidang keahlian yang sangat erat kaitannya dengan tuntutan tersebut adalah Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Pada program keahlian ini, peserta didik tidak hanya dituntut memahami teori akuntansi, tetapi juga mampu mengaplikasikan konsep yang dipelajari melalui kegiatan praktik sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Seiring berkembangnya sistem keuangan berbasis digital, proses pencatatan dan

penyusunan laporan keuangan kini lebih banyak dilakukan menggunakan perangkat lunak akuntansi dibandingkan secara manual (Febriana, 2025; Wijoyo *et al.*, 2024). Oleh karena itu, mata pelajaran Komputer Akuntansi menjadi bagian yang sangat penting dari struktur kurikulum program keahlian AKL.

Menurut Yuliana & Listiadi (2021), Komputer Akuntansi ialah mata pelajaran yang pelajarannya mencakup pembukuan akuntansi berbasis komputer, mulai dari *input* data perusahaan, *input* data transaksi, jurnal, hingga menghasilkan laporan keuangan. Melalui pembelajaran komputer akuntansi, siswa tidak hanya belajar tentang konsep dasar akuntansi, tetapi juga belajar bagaimana menggunakan aplikasi akuntansi yang digunakan oleh perusahaan dalam kegiatan operasionalnya. Sehingga penting bagi siswa AKL untuk memahami alur transaksi sekaligus keterampilan teknis mengoperasikan aplikasi akuntansi.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan kondisi yang belum ideal. Berdasarkan hasil penilaian Sumatif Tengah Semester (STS) pada observasi awal, diperoleh fakta bahwa perolehan hasil belajar siswa didominasi oleh nilai di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

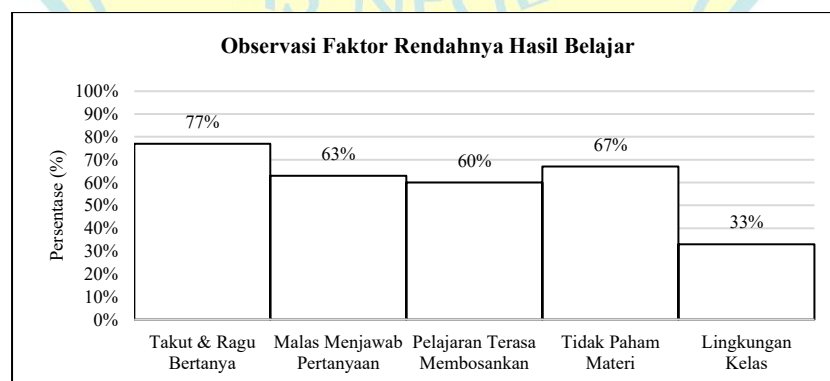


Gambar 1. 2 Nilai Sumatif Tengah Semester (STS) ACCURATE XI AKL B

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2025)

Berdasarkan Gambar 1.2 menunjukkan bahwa sebesar 71% dari seluruh jumlah siswa XI AKL B memperoleh nilai di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah yaitu 80. Temuan ini menggambarkan bahwa kemampuan mayoritas siswa dalam memahami alur transaksi dan mengaplikasikannya ke dalam program ACCURATE masih kurang optimal. Dalam konteks pendidikan, hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta menjadi indikator tercapainya tujuan pembelajaran, di mana pencapaian kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) digunakan sebagai standar untuk menyatakan apakah siswa dianggap berhasil atau tidak (Imama & Rochmawati, 2021; Khoiroh, 2020). Dengan demikian, rendahnya persentase siswa yang mencapai KKTP menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Komputer Akuntansi (ACCURATE) belum sepenuhnya tercapai.

Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil observasi awal yang dilakukan melalui kuesioner terhadap 30 siswa kelas XI AKL B mengenai faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa.



Gambar 1. 3 Observasi Awal Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2025)

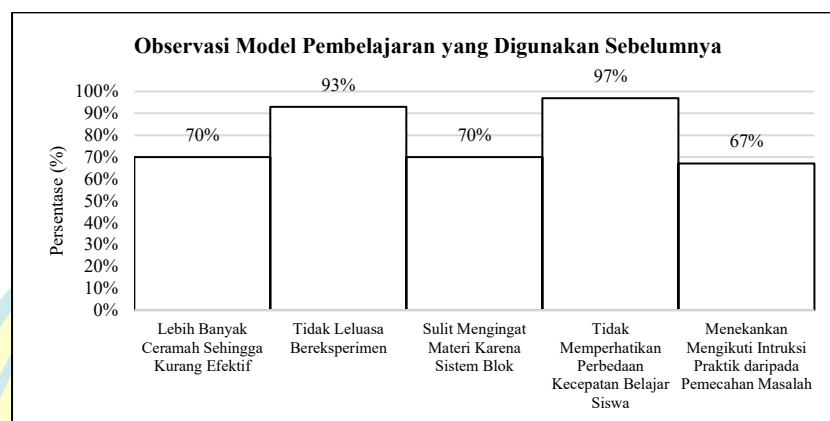
Berdasarkan Gambar 1.3 menunjukkan bahwa 77% siswa merasa takut atau ragu untuk bertanya di kelas, 63% mengaku merasa malas menjawab pertanyaan guru. Sekitar 60% siswa menyatakan sering tidak aktif karena pelajaran terasa membosankan, dan 57% mengaku kurang berpartisipasi karena tidak paham materi yang sedang dibahas. Hanya sekitar 33% yang menyatakan lebih suka diam karena teman-teman lain juga jarang aktif, sehingga tampak bahwa faktor utama rendahnya aktivitas lebih banyak berasal dari rasa takut, kebosanan, dan ketidakpahaman materi, bukan semata-mata pengaruh lingkungan sosial kelas. Beberapa jawaban terbuka juga menunjukkan bahwa siswa merasa kurang percaya diri, takut jawabannya salah, atau memilih diam karena bingung dengan materi, yang semuanya menegaskan bahwa proses belajar konstruktif belum terbangun secara optimal, sehingga capaian hasil belajar belum tercapai.

Kondisi ini tidak terlepas dari pendekatan pembelajaran yang diterapkan masih didominasi oleh peran guru (*teacher-centered*). Sebagai pengajar, peneliti lebih sering membimbing siswa secara bertahap dalam praktik di kelas, sementara siswa hanya mengikuti arahan tanpa kesempatan untuk belajar secara mandiri. Menurut Oknaryana *et al.* (2023), pembelajaran berpusat pada guru cenderung menekankan penyampaian materi secara satu arah dan berorientasi pada hasil, sehingga siswa menjadi penerima informasi pasif dan kurang memiliki ruang untuk berpikir kritis atau memecahkan masalah. Kondisi pembelajaran yang masih didominasi peran guru ini bertentangan dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan pentingnya

keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar langsung, interaksi, dan refleksi (Suryana *et al.*, 2022).

Lebih lanjut, sistem pembelajaran di SMK N 1 Kota Bekasi menerapkan sistem blok. Pembelajaran sistem blok adalah metode belajar yang memberikan siswa kesempatan untuk fokus pada satu mata pelajaran dalam jangka waktu yang lebih panjang melalui pengelompokan jam belajar (Aqmarina & Permana, 2025). Pada mata pelajaran Komputer Akuntansi (ACCURATE), durasi kegiatan belajar tergolong cukup panjang, yaitu 12 Jam Pelajaran (JP) x 45 Menit dalam satu hari. Namun, efektivitas pembelajaran belum optimal karena sebagian besar waktu dihabiskan untuk pendampingan teknis dan pengulangan prosedur transaksi, sementara kesempatan siswa untuk berlatih dan mengeksplorasi secara mandiri masih terbatas. Selain itu, jeda antar pertemuan cukup panjang yaitu dua minggu juga berpotensi mengganggu kontinuitas belajar dan daya ingat siswa. Kondisi ini menunjukkan bahwa lama waktu belajar tidak selalu sejalan dengan meningkatnya hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Ridwan (2021) yang mengemukakan bahwa pembelajaran yang berlangsung lama namun bersifat pasif tidak menjamin hasil belajar yang optimal, karena sebagian besar waktu tidak digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Selain itu, hasil penelitian Sodiq & Intizam (2025) juga menunjukkan bahwa penerapan sistem blok dalam pembelajaran di SMK dapat menurunkan efektivitas belajar, terutama karena jeda waktu yang panjang antar sesi menyebabkan berkurangnya retensi memori dan kesinambungan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Hasil kuesioner observasi awal siswa mengenai model pembelajaran yang diterapkan guru selama pembelajaran sebelumnya semakin memperkuat identifikasi permasalahan tersebut.



Gambar 1. 4 Observasi Awal Permasalahan Model Pembelajaran Sebelumnya

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2025)

Berdasarkan Gambar 1.4, Sekitar 70% siswa menyatakan cara mengajar yang didominasi ceramah sehingga kurang membantu dalam memahami materi secara mendalam, dan 93% merasa tidak leluasa bereksperimen karena harus mengikuti langkah guru secara bersamaan. Sekitar 70% siswa juga mengaku kesulitan mengingat kembali materi dan langkah-langkah praktik ACCURATE pada pertemuan berikutnya akibat sistem blok. Selain itu, 97% menilai pembelajaran kurang memperhatikan perbedaan kecepatan belajar antar siswa, sedangkan 67% menyatakan bahwa kegiatan belajar menekankan mengikuti instruksi praktik daripada mengajak siswa memecahkan permasalahan secara aktif. Temuan ini menunjukkan bahwa secara empiris siswa merasakan langsung kombinasi pembelajaran yang berpusat pada guru dan sistem blok membuat siswa kesulitan mempertahankan pemahaman materi dan terlibat aktif dalam proses belajar.

Kondisi tersebut berdampak langsung pada hasil belajar siswa yang berkaitan dengan komponen psikomotorik dan kognitif saat menggunakan aplikasi akuntansi. Pembelajaran yang kurang memberi ruang untuk eksplorasi dan pemahaman mandiri membuat siswa belum optimal dalam menguasai konsep serta keterampilan praktik. Pendekatan konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1970) memandang bahwa pembelajaran akan memberikan makna yang lebih besar apabila peserta didik berperan aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Dalam perspektif konstruktivisme, siswa tidak diposisikan sebagai penerima informasi semata, melainkan sebagai individu yang secara aktif memperoleh pengetahuan melalui kegiatan eksplorasi, interaksi, dan refleksi selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang interaktif agar peserta didik memperoleh kesempatan untuk membangun pemahaman secara mandiri sekaligus memperdalam penguasaan materi.

Sejalan dengan hal tersebut, Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Saputra *et al.* (2025) menjelaskan bahwa faktor internal mencakup motivasi belajar, minat terhadap mata pelajaran, kesiapan fisik dan psikologis, serta strategi belajar yang tepat. Di sisi lain, faktor eksternal meliputi dukungan keluarga, lingkungan sekolah yang kondusif, kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran, serta ketersediaan sarana dan prasarana yang menunjang proses belajar. Efektivitas pembelajaran ditentukan oleh kesesuaian metode dan media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi dengan karakteristik serta kebutuhan siswa (Sabatini *et al.*, 2024).

Pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Komputer Akuntansi. Penggunaan media yang sesuai memungkinkan peserta didik memahami konsep sekaligus menguasai praktik akuntansi secara lebih efektif. Melalui media pembelajaran digital yang bersifat interaktif, seperti aplikasi, simulasi transaksi, dan video tutorial, siswa dapat belajar secara mandiri, menyesuaikan kecepatan belajarnya, serta mengulang materi sesuai kebutuhan (Said *et al.*, 2023). Dengan bantuan media ini, siswa dapat mempelajari kembali prosedur *input* transaksi, memahami fungsi menu dalam *software*, dan mengaitkan teori akuntansi dengan praktik penggunaan aplikasi.

Pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar serta didukung oleh penggunaan media digital tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, tetapi juga memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar (Yeni *et al.*, 2023). Oleh sebab itu, rendahnya hasil belajar dapat menjadi indikator bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan belum mampu mendorong partisipasi aktif maupun kemandirian belajar siswa secara optimal. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri sebelum kegiatan di kelas berlangsung. Dengan demikian, waktu pembelajaran tatap muka dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk praktik, diskusi, serta kegiatan pemecahan masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Salah satu inovasi pembelajaran yang berkembang seiring kemajuan teknologi digital adalah model *Flipped Classroom*. Model *Flipped Classroom* atau kelas terbalik ialah model pembelajaran memungkinkan siswa mempelajari materi terlebih dahulu melalui media video di luar kelas, sehingga waktu di kelas difokuskan pada diskusi, pemecahan masalah, dan latihan penerapan konsep (Fauzi *et al.*, 2022). *Flipped Classroom* merupakan pendekatan instruksional inovatif yang terdiri dari dua segmen utama. Pada segmen pertama, siswa mempelajari materi melalui media berbasis teknologi seperti video pembelajaran di rumah (*pre-class phase*), dan pada segmen kedua, guru menyelenggarakan sesi interaktif di kelas (*in-class phase*). Pergeseran ini menempatkan siswa menjadi pelaku utama yang aktif membangun pengetahuan, sedangkan guru berfungsi sebagai pendamping yang mengarahkan, memberikan umpan balik, dan memfasilitasi proses belajar (Asad *et al.*, 2022; Chen, 2021). Dengan cara ini, kegiatan di kelas menjadi lebih efisien dan interaktif karena peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis sekaligus berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Model *Flipped Classroom* selaras dengan prinsip konstruktivisme karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlebih dahulu membangun pemahaman awal secara mandiri, kemudian memperdalam dan mereorganisasi pemahamannya melalui diskusi, praktik, dan pemecahan masalah di kelas (Suryana *et al.*, 2022).

Flipped Classroom memiliki hubungan erat dengan pembelajaran eksperiensial (*experiential learning*) di mana pengalaman nyata menjadi dasar

utama untuk mengembangkan pemahaman dan menciptakan gagasan baru (Azzahra *et al.*, 2025). Chen (2021) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa pendekatan *Flipped Classroom* yang berlandaskan pembelajaran eksperiensial secara signifikan meningkatkan hasil belajar praktis siswa, terutama dalam keterampilan sistem ERP (*Enterprise Resource Planning*). Kelompok dengan proporsi praktik lebih tinggi (75%) dalam pembelajaran *Flipped Classroom* memperoleh hasil dan kepuasan belajar lebih baik dibandingkan kelompok dengan proporsi praktik lebih rendah maupun model pembelajaran tradisional.

Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa model *Flipped Classroom* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan Jaya (2023) menunjukkan bahwa *Flipped Classroom* mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ekonomi siswa melalui integrasi diferensiasi produk dan video pembelajaran daring. Siswa yang telah menonton video sebelum kelas menunjukkan partisipasi aktif yang lebih tinggi dalam diskusi dan latihan pemecahan masalah dibandingkan dengan model konvensional. Temuan Saktiawan & Kanca (2023) juga menunjukkan bahwa penerapan *Flipped Classroom* berbantuan video mampu meningkatkan minat belajar serta hasil belajar kognitif dan psikomotorik pada mata pelajaran PJOK materi sepak bola, di mana siswa yang menonton video sebelum pembelajaran tatap muka menjadi lebih aktif dan mencapai ketuntasan belajar yang lebih tinggi.

Meskipun demikian, efektivitas *Flipped Classroom* belum menunjukkan hasil yang konsisten pada seluruh penelitian. Rahma *et al.* (2023) menemukan

bahwa model *Flipped Classroom* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar pada ranah kognitif dan afektif, tetapi belum memberikan dampak yang berarti terhadap hasil belajar psikomotorik pada mata pelajaran Pemrograman. Hasil penelitian Irfan *et al.* (2024) juga menunjukkan bahwa *Flipped Classroom* tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Jannah *et al.* (2025) yang menyatakan bahwa dengan diterapkan atau tidak diterapkannya *Flipped Classroom* tidak terdapat perbedaan secara signifikan dalam hasil belajar.

Kajian terhadap berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa efektivitas penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* belum memberikan hasil yang sepenuhnya konsisten. Sejumlah penelitian melaporkan bahwa model tersebut mampu meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian lainnya menunjukkan bahwa pengaruh yang diberikan belum signifikan. Perbedaan hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa secara empiris efektivitas *Flipped Classroom* masih dipengaruhi oleh konteks mata pelajaran, karakteristik siswa, media pembelajaran yang digunakan, serta desain penerapan model pembelajaran.

Ketidakkonsistenan temuan empiris tersebut menunjukkan adanya celah penelitian, khususnya pada pembelajaran kejuruan yang menuntut integrasi antara pemahaman konseptual dan penguasaan keterampilan praktik. Pada mata pelajaran Komputer Akuntansi, pembelajaran tidak hanya menekankan pada kemampuan mengikuti langkah-langkah penggunaan *software*, tetapi juga

pemahaman konsep dan alur transaksi akuntansi secara mendalam. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang menumbuhkan kesiapan belajar dan kemandirian siswa sebelum kegiatan pembelajaran di kelas sehingga waktu di kelas dapat dimanfaatkan secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal, proses pembelajaran Komputer Akuntansi (ACCURATE) pada siswa kelas XI AKL B masih menunjukkan hasil belajar yang belum optimal. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih didominasi arahan guru sehingga peserta didik belum memperoleh kesempatan yang cukup untuk memahami alur transaksi secara mendalam. Temuan tersebut menunjukkan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model *Flipped Classroom*, yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari materi secara mandiri melalui video pembelajaran sebelum mengikuti pembelajaran tatap muka. Dengan demikian, waktu di kelas dapat dimanfaatkan secara lebih optimal untuk kegiatan praktik, diskusi, dan pemecahan masalah sehingga siswa memiliki kesempatan lebih besar untuk menerapkan serta memperdalam pemahamannya.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada penerapan model *Flipped Classroom* yang dipadukan dengan video pembelajaran kontekstual yang disusun oleh guru/peneliti, penggunaan Penelitian Tindakan Kelas sebagai desain penelitian untuk perbaikan berkelanjutan, serta penyediaan bukti empiris baru mengenai peningkatan hasil belajar siswa SMK pada pembelajaran komputer akuntansi (ACCURATE). Pendekatan ini diharapkan tidak hanya

meningkatkan kompetensi praktis siswa dalam mengoperasikan *software* akuntansi, tetapi juga menumbuhkan pemahaman konseptual, kemandirian belajar, dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian yang berjudul *Peningkatan Hasil Belajar Komputer Akuntansi (ACCURATE) Siswa Kelas XI AKL SMK Negeri 1 Kota Bekasi Melalui Model Pembelajaran Flipped Classroom Berbantuan Video Pembelajaran pada Materi Transaksi Penjualan*. Judul ini dipilih karena secara langsung merefleksikan fokus penelitian, yaitu upaya peningkatan hasil belajar melalui penerapan strategi pembelajaran inovatif yaitu model *Flipped Classroom* yang relevan dengan konteks SMK akuntansi digital, sekaligus menekankan penggunaan media pembelajaran yang mendukung kemandirian dan efektivitas belajar siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pembahasan pada latar belakang mengenai penerapan model pembelajaran di SMK Negeri 1 Kota Bekasi pada mata pelajaran Komputer Akuntansi (ACCURATE) kelas XI AKL B, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Komputer Akuntansi (ACCURATE) masih belum mencapai hasil yang optimal.
2. Proses pembelajaran masih didominasi oleh guru (*teacher-centered*), sehingga keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar belum berkembang secara maksimal.
3. Durasi pembelajaran yang relatif panjang (12 Jam Pelajaran x 45 Menit) dan penerapan sistem blok tidak dimanfaatkan secara efektif.

4. Kesempatan siswa untuk belajar mandiri di luar kelas masih sangat terbatas.
5. Belum diterapkan model pembelajaran inovatif berbasis teknologi seperti *Flipped Classroom*.
6. Belum terdapat integrasi media video pembelajaran kontekstual dalam proses pembelajaran Komputer Akuntansi (ACCURATE).

1.3 Fokus Penelitian

Penelitian ini memusatkan perhatian pada upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Komputer Akuntansi (ACCURATE) melalui penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* yang didukung video pembelajaran pada materi transaksi penjualan di kelas XI AKL SMK Negeri 1 Kota Bekasi. Fokus penelitian diarahkan untuk mengkaji bagaimana penerapan model tersebut dapat meningkatkan pemahaman konsep serta keterampilan praktik peserta didik dalam mengoperasikan *software* ACCURATE.

1.4 Batasan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi dan fokus penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, diperlukan pembatasan penelitian Agar penelitian lebih terarah dan pembahasannya tidak melebar dari tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, batasan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI AKL B SMK Negeri 1 Kota Bekasi.

2. Materi pembelajaran yang dikaji terbatas pada transaksi penjualan menggunakan *software* ACCURATE.
3. Model pembelajaran yang diterapkan adalah *Flipped Classroom* berbantuan video pembelajaran.
4. Media belajar yang digunakan difokuskan pada video pembelajaran kontekstual yang disusun oleh peneliti sebagai bahan belajar mandiri siswa sebelum tatap muka.
5. Hasil belajar yang diukur meliputi pemahaman konsep (kognitif) dan keterampilan praktik (psikomotorik) dalam mengoperasikan ACCURATE pada materi transaksi penjualan.

1.5 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang serta fokus penelitian, pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini adalah: "Apakah penerapan model *Flipped Classroom* berbantuan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Komputer Akuntansi (ACCURATE) materi transaksi penjualan?"

1.6 Tujuan Penelitian

Mengacu pada pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah: "Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Flipped Classroom* berbantuan video pembelajaran pada mata pelajaran Komputer Akuntansi (ACCURATE) materi transaksi penjualan"

1.7 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini yang diharapkan oleh peneliti dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis:

1.7.1 Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian ilmiah di bidang pendidikan vokasi, khususnya pada pembelajaran Komputer Akuntansi.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi mengenai penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan video pembelajaran dalam konteks pembelajaran akuntansi.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi yang mendukung upaya peningkatan hasil belajar peserta didik.

1.7.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengalaman serta menambah wawasan peneliti mengenai penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* berbantuan video pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif, khususnya pada mata pelajaran Komputer Akuntansi. Guru dapat memanfaatkan video pembelajaran sebagai media pendukung agar siswa dapat belajar lebih mandiri, memahami konsep dengan lebih baik, dan memanfaatkan waktu tatap muka secara efektif.

c. Bagi Siswa

Melalui penerapan model *Flipped Classroom*, diharapkan siswa dapat belajar secara fleksibel dengan mengakses video pembelajaran sebelum kelas, sehingga memiliki kesiapan yang lebih baik saat praktik di kelas. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi dan kemampuan dalam mengoperasikan *software* ACCURATE.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, khususnya melalui penerapan model pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar.

