

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam Pendidikan, kita mengenal dengan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) merupakan aktivitas paling penting dalam keseluruhan upaya pendidikan. Hal ini dikarenakan dengan melalui kegiatan belajar mengajar tujuan pendidikan akan tercapai, yaitu dalam bentuk perubahan perilaku pada siswa.

Tujuan pendidikan nasional yaitu untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, beriman, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Guru merupakan salah satu unsur yang terdapat dalam Proses Belajar Mengajar (PBM). Guru haruslah mengusahakan terciptanya situasi yang tepat di dalam mengajar sehingga memungkinkan bagi terjadinya proses pengalaman belajar. Guru mempunyai posisi sebagai pengajar dan siswa adalah pihak yang diajar. Sebagai pengajar guru dituntut senantiasa untuk mempelajari pelajaran yang diberikan.

Dari waktu ke waktu peran guru menjadi sangat penting dalam pelaksanaan pendidikan seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi. Guru sebagai komponen utama dalam dunia pendidikan dituntut untuk mampu mengimbangi bahkan melampaui perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

yang berkembang dalam masyarakat. Seorang guru harus mampu menerapkan kompetensinya tidak hanya sebatas menyampaikan bahan pelajaran tetapi guru juga harus mampu mendidik, mengembangkan potensi peserta didik yang dibawa sejak lahir, mampu mengembangkan model dan metode pembelajaran, dan menguasai bidang ilmunya, hal inilah yang dituntut dalam proses pembelajaran sehingga siswa/murid yang dihasilkan memiliki kompetensi dan mampu bersaing di dunia global.

Masalah ini juga ditemukan di SMK Negeri 7 Medan. Sebagai salah satu SMK yang paling diminati di kota Medan yang memiliki kuantitas murid yang besar, tentunya harus memiliki tenaga pengajar yang memiliki kemampuan yang luas dari segi akademik. Tetapi kenyataannya berdasarkan hasil observasi melalui wawancara dengan beberapa siswa jurusan akuntansi di sekolah tersebut, ternyata masih banyak ditemukan anak didik yang merasa kurang puas dengan cara mengajar guru akuntansi mereka. Mereka kurang puas, bukan karna ilmu yang dimiliki guru rendah, melainkan kebanyakan dikarenakan teknik pembelajaran dan strategi penyampaian materi kepada anak didik yang kurang menarik. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan melihat bahwa salah satu cara yang dipakai oleh guru di SMK Negeri 7 Medan adalah metode konvensional, kegiatan ini hanya berlangsung satu arah. Murid-murid terlihat pasif di dalam kelas. Mereka cenderung diam saat guru bertanya mengenai materi yang disampaikan. Sehingga aktivitas dominan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran adalah mendengarkan dan mencatat. Proses belajar mengajar semacam ini jelas kurang mendorong peserta didik untuk berpikir dan beraktivitas. Hal ini

menyebabkan rendahnya kemampuan belajar siswa khususnya pada mata pelajaran akuntansi.

Berdasarkan data yang di dapat ternyata masih banyak hasil ulangan siswa yang tidak tuntas yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ada di sekolah tersebut yaitu 70. Siswa di kelas X AK 2 berjumlah 36 orang. Dari jumlah keseluruhan hanya 11 siswa (30,5%) yang dinyatakan tuntas sementara 25 siswa lainnya (69,5%) belum bisa mendapatkan nilai ≥ 70 .

Tabel 1.1
Data Belajar Akuntansi Siswa Semester Genap T.A. 2012/2013

No	Test	KKM	Siswa yang memperoleh nilai \geq KKM		Siswa yang memperoleh nilai \leq KKM	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1	KD 1	70	10	27,7	26	72,3
2	KD 2	70	12	33,3	24	66,6
3	KD 3	70	15	41,7	21	58,3
Jumlah			37	102,7	71	197,2
Rata-rata			12	34,23	24	65,7

Sumber: Daftar nilai harian akuntansi kelas X AK 2 SMK Negeri 7 Medan

Model pembelajaran yang dipakai guru akan mempengaruhi cara belajar siswa, yang mana setiap siswa mempunyai cara belajar yang berbeda antar siswa yang satu dengan yang lain. Model dalam proses belajar mengajar merupakan alat untuk mencapai tujuan, perumusan tujuan dengan sejelas-jelasnya merupakan syarat penting sebelum seseorang menentukan dan memilih model mengajar yang tepat. Apabila seorang guru dalam memilih model mengajar kurang tepat akan

menyebabkan kekaburan tujuan yang menyebabkan kesulitan dalam memilih dan menentukan model yang akan digunakan.

Pendidik juga dituntut untuk mengetahui serta menguasai beberapa model dengan harapan tidak hanya menguasai model secara teoritis tetapi pendidik dituntut juga mampu memilih model yang tepat untuk bisa mengoperasionalkan secara baik karena dapat membantu pendidik untuk mempermudah tugasnya dalam menyampaikan mata pelajaran tersebut. Oleh karena itu model belajar yang dipilih sebaiknya model yang dapat mendorong siswa untuk aktif dan kreatif dalam belajar. Salah satu model yang dapat digunakan untuk mengaktifkan siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran diskusi sehingga siswa dapat berpikir lebih kreatif.

Keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh model ataupun metode pembelajaran tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan berpikir kreatif siswa. Siswa yang aktif dalam proses belajar mengajar dimungkinkan memiliki prestasi belajar yang tinggi karena lebih mudah mengikuti pelajaran sedangkan siswa yang pasif dalam proses belajar mengajar cenderung lebih sulit mengikuti pembelajaran. Pada kenyataannya tidak sedikit dijumpai siswa berprestasi tinggi namun memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah. Ini dikarenakan banyak siswa mencapai keberhasilan akademis tetapi hanya sedikit menunjukkan kemampuan kreativitas dalam proses belajar mengajar.

Peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimana penelitian ini akan dilaksanakan dengan beberapa siklus. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah suatu model pembelajaran yang

melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Dalam hal ini, tugas guru lebih banyak berurusan dengan strategi dari pada pemberian informasi karena tugas guru mengelola kelas sebagai tim yang saling bekerja sama. Dan untuk memperkuat lagi pemahaman materi pelajaran serta aktivitas siswa, model pembelajaran *Creative Problem Solving* akan digabungkan dengan strategi *Index Card Match*. Strategi *Index Card Match* adalah strategi pengulangan materi, sehingga siswa dapat mengingat kembali materi yang telah dipelajarinya. Strategi *Index Card Match* merupakan salah satu strategi yang menyenangkan dan memiliki unsur permainan, sehingga tidak membuat siswa merasa bosan dalam proses belajar. Dengan strategi ini diharapkan siswa dapat lebih aktif lagi di dalam kelas.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa dengan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dan Strategi *Index Card Match* di Kelas X AK 2 SMK Negeri 7 Medan T.P. 2012/2013”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, maka identifikasi masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara meningkatkan aktivitas belajar akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 7 Medan T.P. 2012/2013?

2. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 7 Medan T.P. 2012/2013?
3. Apakah dengan penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan strategi *Index Card Match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 7 Medan?
4. Apakah dengan penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan strategi *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 7 Medan?
5. Apakah ada perbedaan peningkatan hasil belajar akuntansi antar siklus melalui penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan strategi *Index Card Match*?

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan strategi *Index Card Match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 7 Medan T.P. 2012/2013?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan strategi *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas X AK 2 SMK Negeri 7 Medan T.P. 2012/2013?
3. Apakah ada perbedaan peningkatan hasil belajar akuntansi antar siklus melalui penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan strategi *Index Card Match*?

1.4. Pemecahan Masalah

Sebagaimana yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah, bahwa kenyataannya hasil belajar siswa belum mencapai target yang diinginkan, maka kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar perlu ditingkatkan. Perlu diterapkan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa, khususnya pada mata pelajaran akuntansi. Oleh karena itu, peneliti berkonsultasi dengan guru mata pelajaran akuntansi untuk melakukan penelitian dalam proses belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan strategi *Index Card Match* dalam proses belajar sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dilakukan dengan merancang pembelajaran yang membiasakan siswa untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya, baik dengan guru, teman ataupun materi sendiri. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa agar mencapai prestasi belajar yang memuaskan. Sehingga dapat mengatasi kendala-kendala di dalam proses belajar mengajar.

Dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* siswa dituntut untuk berusaha sendiri mencari pemecahan masalah sesuai dengan pengetahuan

yang dimilikinya. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari empat sampai lima orang. Pada tahap awal pembelajaran guru menyampaikan garis besar materi pelajaran yang akan didiskusikan, setelah itu guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok diskusi, guru membimbing siswa tentang masalah yang diajukan yang akan didiskusikan.

Kelompok-kelompok tersebut kemudian mendiskusikan materi yang mereka terima, dengan bimbingan guru maka siswa merumuskan masalah dan hipotesisnya, kemudian menguji hipotesis tersebut dan akhirnya menentukan pilihan penyelesaian masalah tersebut. Disini siswa dibebaskan untuk mengeluarkan pendapat mereka tentang berbagai macam strategi yang cocok dalam menyelesaikan masalah. Setelah itu perwakilan salah satu siswa dari kelompok mempersentasikan hasil diskusi dan kelompok lain menanggapi. Hal ini menunjukkan bahwa setiap siswa berpartisipasi dalam kelompok diskusi mereka, kemudian setiap siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran karena mereka bebas untuk mengeluarkan pendapat mereka.

Dengan berdiskusi maka siswa akan lebih aktif di dalam menuangkan segala pemikiran yang ada. Siswa lebih berani menuangkan isi pemikirannya dengan teman kelompoknya dari pada langsung ke pada guru. Oleh karena itu model pembelajaran yang berbasis diskusi akan dapat membantu siswa. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan salah satu model pembelajaran yang membuat siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam menyelesaikan soal-soal dalam mata pelajaran akuntansi, menumbuhkan motivasi dan minat siswa dalam belajar sehingga hal ini mengubah kebiasaan siswa yang

pasif di dalam kelas menjadi lebih aktif dengan begitu aktivitas belajar siswa di dalam kelas meningkat.

Penerapan Strategi pembelajaran *Index Card Match* merupakan strategi pengulangan materi, sehingga siswa dapat mengingat kembali materi yang telah dipelajarinya. Penerapan Strategi *Index Card Match* dimulai dari siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jadwal/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Dalam metode ini, siswa diarahkan agar lebih aktif, berpikir kreatif dan kritis terhadap masalah yang ada. Model pembelajaran ini mengandung unsur permainan sehingga diharapkan siswa tidak bosan dalam belajar akuntansi.

Strategi pembelajaran *Index Card Match* bertujuan agar siswa mempunyai jiwa kemandirian dalam belajar serta menumbuhkan daya kreativitas. Strategi ini digunakan sebagai alternatif yang dirasa lebih memahami karakteristik siswa. Karakteristik yang dimaksud disini adalah siswa menyukai belajar yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Aktivitas siswa yang pasif menjadi meningkat hal ini lah yang diharapkan dengan penerapan strategi tersebut. Siswa yang bersemangat mempengaruhi aktivitas belajar di dalam kelas. Dengan begitu tidak hanya aktivitas yang meningkat tetapi hasil belajar siswa juga akan meningkat.

Dengan penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan strategi *Index Card Match* diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dimana dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini akan dilaksanakan dengan beberapa siklus, setiap siklus terdiri atas empat tahap yaitu

tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Sehingga pada proses belajar mengajar siswa dapat lebih aktif, mampu mengeluarkan pendapat dalam diskusi, mampu mengenai materi yang dipelajari dan tidak bosan dalam belajar karena adanya permainan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu pencocokan kartu indeks.

Berdasarkan uraian tersebut maka penting diterapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan strategi *Index Card Match* sebagai upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa di kelas X AK 2 SMK Negeri 7 Medan.

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar akuntansi siswa dengan penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan Strategi *Index Card Match* di kelas X AK 2 SMK Negeri 7 Medan.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar akuntansi siswa dengan penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan Strategi *Index Card Match* di kelas X AK 2 SMK Negeri 7 Medan.
3. Untuk Mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar akuntansi antar siklus melalui penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan strategi *Index Card Match*?

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan penulis sebagai calon guru mengenai model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan Strategi *Index Card Match* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
2. Sebagai sumbangan dan sumber informasi yang bermanfaat bagi sekolah dan guru dalam rangka perbaikan pembelajaran dan dapat menjadi alternatif model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan strategi *Index Card Match* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.
3. Sebagai referensi dan masukan bagi civitas akademika Fakultas Ekonomi Unimed dan pihak lain dalam melakukan penelitian yang berhubungan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan Strategi *Index Card Match*.