

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu usaha yang digunakan untuk membangun potensi sumber daya manusia melalui berbagai kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan pada berbagai tingkat pendidikan. Pendidikan merupakan aspek yang sangat mendasar bagi pembangunan suatu bangsa. Pendidikan mempunyai peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang mandiri, maju, cerdas, kreatif, terampil, bertanggungjawab serta positif.

Sekolah sebagai salah satu lembaga yang menyelenggarakan pendidikan secara formal dan memiliki peranan yang sangat penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional yaitu melalui proses belajar mengajar. Tujuan pendidikan yang tercantum dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Pasal 3 yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk perkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertanggung jawab kepada Tuhan yang Maha Esa serta berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggungjawab.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah lemahnya proses pendidikan. Hal ini, membuat peserta didik kurang terdorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Selama ini kegiatan belajar mengajar yang dilakukan hanya terfokus kepada guru yang mengajar saja, bukan

pada peserta didik. Padahal pembelajaran yang diharapkan terfokus pada kedua arah yaitu dari guru dengan siswa dan dari siswa dengan siswa. Lemahnya proses belajar mengajar saat ini dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik yang rendah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Kesatria Medan menunjukkan masih banyaknya hasil belajar siswa yang kurang optimum dan efektif. Hasil tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan peserta didik pada pelajaran akuntansi kelas XII IPS. Nilai yang diperoleh sebagai bentuk hasil belajar akuntansi siswa yang masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) dengan nilai 70. Pada label 1.1 di tunjukan nilai harian akuntansi siswa kelas XII IPS SMA Kesatria Medan sebagai berikut :

Tabel 1.1
Persentase Ketuntasan Siswa Kelas XII IPS SMA Kesatria Medan

No	Test	KKM	Siswa yang mencapai KKM		Siswa yang tidak mencapai KKM	
			Jumlah	%	Jumlah	%
XII IPS 1	UH 1	70	6	27%	16	73%
	UH 2	70	8	36%	14	64%
	UH 3	70	7	31%	15	68%
	Jumlah		21	94%	45	205%
	Rata-rata		7	31%	15	68%
XII IPS 2	UH 1	70	8	36%	14	73%
	UH 2	70	6	27%	16	64%
	UH 3	70	9	41%	13	59%
	Jumlah		23	104%	43	196%
	Rata-rata		8	35%	14	65%

(sumber; Daftar Nilai Ulangan Harian Akuntansi Kelas XII IPS)

Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik, diantaranya dapat berasal dari peserta didik. Menurut Slameto (2013 : 54) salah satu faktor tersebut adalah metode mengajar yang digunakan guru. Metode yang digunakan oleh guru sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi belajar siswa

harus mampu menarik perhatian dan minat belajar siswa agar hasil belajar siswa tidak tendah.

Metode yang digunakan yang digunakan di SMA Kesatria Medan masih menggunakan metode konvensional. Pembelajaran konvensional lebih mengandalkan metode ceramah dan mencatat sehingga peserta didik menjadi bosan dan kurang aktif. Berbagai masalah dalam kegiatan belajar mengajar dikelas tentu akan berpengaruh pada hasil belajar.

Dalam hal ini perlu dicari suatu formula pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari beberapa Model pembelajaran, *Creative Problem Solving* merupakan salah satu model yang optimal untuk meningkatkan hasil belajar (Pitra, 2015). Hal ini didukung hasil Samanah (2014) yang menyatakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) lebih baik daripada siswa yang diberi dengan model pembelajaran konvensional. Hal senada dinyatakan Heri (2016) bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Penulis merasa sangat perlu menerapkan model pembelajaran *Creative Problem Solving*, guna meningkatkan hasil belajar siswa. Pada model ini, merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk memenuhi dan harapan siswa yang dituntut untuk aktif dalam proses belajar di dalam kelas.

Menurut Yamin (2012) *problem solving* atau pemecahan masalah adalah tipe belajar yang tingkatnya paling tinggi dan kompleks dibandingkan dengan tipe belajar lainnya.

Ada 3 ciri yang terdapat pada model pembelajaran *Creative Problem*

Solving yaitu:

1. Siswa bekerja secara individual atau dalam kelompok kecil;
2. Tugas yang diselesaikan adalah persoalan realitas untuk dipecahkan, namun lebih disukai soal yang memiliki banyak kemungkinan jawaban;
3. Siswa menggunakan berbagai pendekatan belajar; dan hasil pemecahan masalah didiskusikan antara semua siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII SMK Kesatria Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan hasil belajar Akuntansi siswa kelas XII IPS SMA Kesatria Medan?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IPS SMA Kesatria Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017?
3. Apakah ada pengaruh metode pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IPS SMA Kesatria Medan?

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terfokus, lebih efektif dan efisien sehingga tercapai sasaran yang diinginkan, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti.

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Model pembelajaran yang diteliti adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan metode pembelajaran konvensional.
2. Hasil belajar siswa yang akan diteliti adalah hasil belajar Akuntansi siswa kelas siswa kelas XII IPS SMA Kesatria Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* berpengaruh terhadap hasil belajar pada mata pelajaran akuntansi siswa kelas XII IPS SMA Kesatria Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017?”

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu : “Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran akuntansi siswa kelas XII SMA Kesatria Medan tahun pembelajaran 2016/2017”.

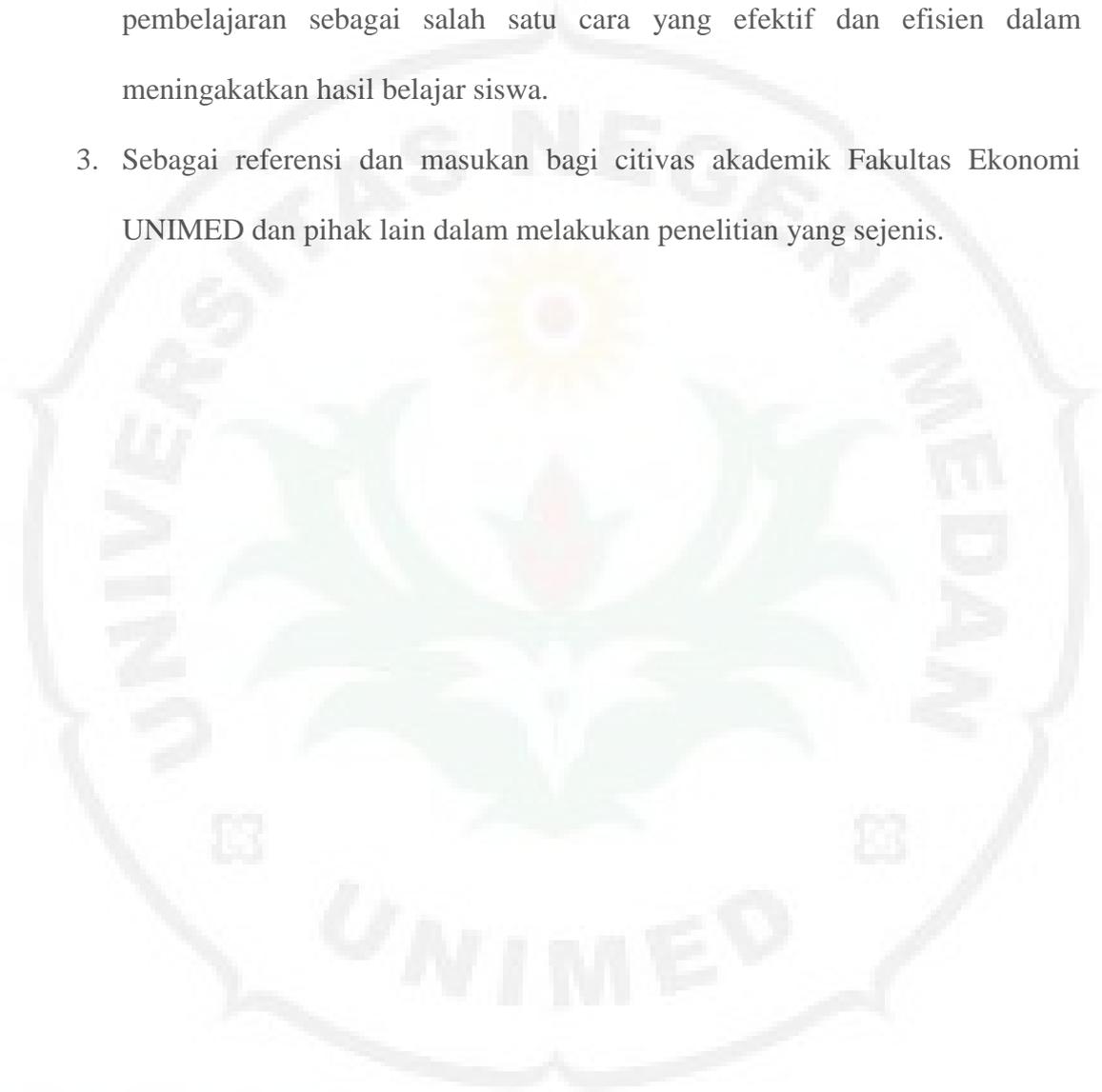
1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan peneliti tentang pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap hasil belajar akuntansi siswa.
2. Sebagai bahan masukan bagi guru akuntansi dalam memilih model pembelajaran *Creative Problem Solving* yang sesuai dengan materi

pembelajaran sebagai salah satu cara yang efektif dan efisien dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Sebagai referensi dan masukan bagi civitas akademik Fakultas Ekonomi UNIMED dan pihak lain dalam melakukan penelitian yang sejenis.



THE
Character Building
UNIVERSITY