

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memegang peranan penting untuk menjamin kelangsungan hidup suatu bangsa dan negara. Oleh karena itu pendidikan berperan dalam menghasilkan sumber daya manusia. Pendidikan yang berkualitas tinggi akan membawa kemajuan suatu negara. Sebaliknya, terhambatnya atau merosotnya pendidikan akan menghambat pembangunan negara yang bersangkutan.

Buchori (dalam Trianto,2011:5) mengatakan bahwa “pendidikan yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mempersiapkan para siswanya untuk sesuatu profesi atau jabatan, tetapi untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.” Hal ini tentunya tidak terlepas dari peran pendidikan dalam pembentukan tingkah laku individu. Melalui pendidikan sikap, watak, kepribadian dan keterampilan manusia akan dibentuk untuk menghadapi masa depan yang lebih baik. Agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik dibutuhkan orang-orang yang dapat mendidik peserta didik. Mereka adalah guru yang mempunyai kemampuan dibidangnya masing-masing.

Kedudukan guru mempunyai arti penting dalam pendidikan. Arti penting itu bertolak dari tugas dan tanggung jawab guru yang cukup berat untuk mencerdaskan anak didiknya. Kerangka berpikir yang demikian menghendaki seorang guru untuk melengkapi dirinya dengan berbagai keterampilan yang diharapkan dapat membantu dalam menjalankan tugasnya dalam interaksi

edukatif. Dalam interaksi edukatif guru harus berusaha agar anak didik aktif dan kreatif secara optimal karena keberhasilan pencapaian kompetensi satu mata pelajaran bergantung kepada beberapa aspek. Salah satu aspek yang sangat mempengaruhi adalah bagaimana cara seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan adanya proses interaksi antara siswa dan guru. Proses interaksi merupakan proses belajar yang berlangsung dalam lingkungan sosial dimana seseorang yang terlibat dalam kegiatan belajar membutuhkan orang lain, baik secara langsung maupun tidak langsung. Orang lain yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar ini adalah guru. Oleh karena itu, peranan guru dalam pendidikan sangat penting. Salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran yang baik adalah model yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara membutuhkan kegiatan belajar siswa yang aktif dengan guru sebagai pengarahnya.

Kesulitan yang sering dialami oleh guru yaitu kurang kreatifnya guru dalam memilih dan menciptakan model-model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya. Guru lebih cenderung menggunakan metode konvensional dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga kondisi pembelajaran tidak hidup. Guru hanya memberikan sebatas materi pembelajaran tanpa melihat sejauhmana perkembangan kemajuan kreativitas dan tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang diberikan.

Keadaan demikian menimbulkan masalah dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini yaitu masih rendahnya hasil belajar peserta didik. Hal ini tampak dari rerata hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Prestasi ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu (belajar untuk belajar). Dalam arti yang lebih substansial, bahwa proses pembelajaran hingga dewasa ini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan-penemuan dalam proses berpikirnya.

Demikian halnya di SMA Negeri 1 Kisaran, dalam pelaksanaan pembelajarannya masih menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dalam pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran tersebut guru menghabiskan waktu pembelajarannya dengan berceramah, melakukan tanya jawab dan pemberian tugas. Berdasarkan wawancara dengan guru bidang studi akuntansi, hasil belajar yang diperoleh siswa-siswi kelas XI IS di SMA Negeri 1 Kisaran masih kurang maksimal. Hal ini dapat dilihat pada tabel hasil belajar siswa dibawah ini :

**Tabel 1.1**  
**Hasil Belajar Siswa Selama Satu Semester**

<b>Kelas</b>	<b>Nilai Rata-rata</b>	<b>Jumlah Siswa yang Tuntas</b>	<b>Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas</b>	<b>Jumlah Siswa Seluruhnya</b>
XI IS 4	67,7	16	24	40
XI IS 3	71,2	19	25	44
Jumlah	69,45	35	49	84

(Sumber: Daftar Nilai Siswa SMA Negeri 1 Kisaran)

Dari data di atas, diketahui bahwa dari 84 siswa hanya 35 siswa yang dinyatakan tuntas dan 49 siswa lainnya dinyatakan tidak tuntas, dengan kata lain ada 35% siswa yang tuntas mata pelajaran akuntansi dengan nilai rata-rata 69,45. Padahal Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran akuntansi adalah 75. Keadaan tersebut sangat memprihatinkan dan tidak baik bagi proses pembelajaran.

Dalam upaya mengatasi masalah ini, guru harus dapat memahami kondisi peserta didik itu sendiri di dalam persiapan mereka mengikuti pembelajaran dengan membimbing dan mengarahkan peserta didik didalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru harus dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses interaksi yang baik dengan siswa dan membangkitkan motivasi dalam diri siswa di dalam kegiatan pembelajaran agar mereka dapat melakukan berbagai aktivitas belajar dengan efektif yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya dengan menciptakan model-model pembelajaran yang efektif yang diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan dan bermakna.

Sebagaimana dijelaskan oleh Komalasari (2010:63) salah satu pembelajaran efektif adalah model pembelajaran *creative problem solving*. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk menggunakan salah satu model pembelajaran yang efektif didalam proses pembelajaran yaitu model pembelajaran *creative problem solving* yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *creative problem solving* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuannya

agar lebih aktif dan kreatif mengembangkan ide dan kemampuannya di dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman mereka untuk mata pelajaran akuntansi.

Akuntansi merupakan mata pelajaran yang membutuhkan ketelitian, kecermatan dan pemahaman yang lebih dalam mengerjakannya. Akuntansi merupakan pelajaran yang tidak hanya berupa konsep - konsep yang berguna dalam kehidupan tetapi juga bersifat hitung - menghitung. Oleh karena itu, dengan model pembelajaran *creative problem solving* diharapkan siswa lebih termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran dan guru sebagai fasilitator mengarahkan dan membantu siswa agar siswa dapat lebih mudah memahami atas materi yang disampaikan sehingga kondisi pembelajaran terasa menyenangkan dan bermakna. Model *creative problem solving* ini juga dirancang dengan beberapa tahapan pembelajaran secara sistematis dengan tujuan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran akuntansi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian Zakia (2010) ”bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap hasil belajar akuntansi siswa”. Model pembelajaran *creative problem solving* ini belum pernah dilakukan di SMA Negeri 1 Kisaran. Oleh karena itu, diharapkan dengan penggunaan model pembelajaran *creative problem solving* ini dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa di SMA Negeri 1 Kisaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem***

***Solving* (CPS) Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IS SMA Negeri 1 Kisaran Tahun Ajaran 2011/2012”.**

**1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah cara untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IS SMA Negeri 1 Kisaran?
2. Mengapa guru dalam proses belajar mengajar akuntansi selalu menggunakan metode pembelajaran konvensional di kelas XI IS SMA Negeri 1 Kisaran?
3. Apakah dengan menggunakan metode pembelajaran *creative problem solving* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IS SMA Negeri 1 Kisaran?
4. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IS SMA Negeri 1 Kisaran?

**1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Model pembelajaran yang diteliti adalah model pembelajaran *creative problem solving* dan metode pembelajaran konvensional.
2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IS SMA Negeri 1 Kisaran Tahun Ajaran 2011/2012.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah hasil belajar akuntansi siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *creative problem solving* lebih tinggi daripada hasil belajar akuntansi yang diajar dengan metode konvensional di SMA Negeri 1 Kisaran Tahun Ajaran 2011/2012.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar akuntansi siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *creative problem solving* lebih tinggi daripada hasil belajar akuntansi yang diajar dengan metode konvensional di SMA Negeri 1 Kisaran Tahun Ajaran 2011/2012.

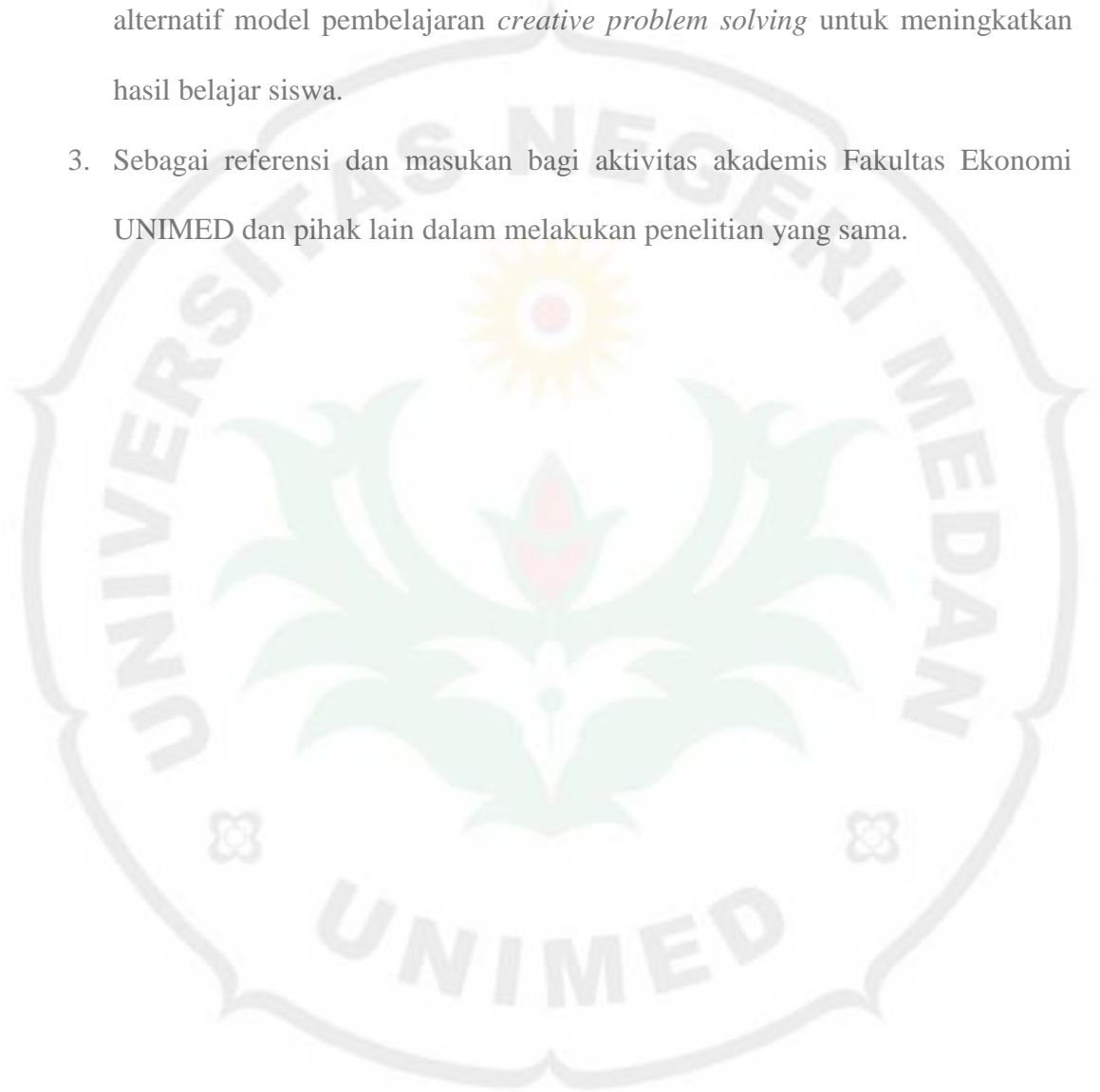
#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Menambah pengetahuan dan wawasan penulis sebagai calon guru mengenai model pembelajaran *creative problem solving* dalam meningkatkan hasil belajar khususnya hasil belajar akuntansi.
2. Informasi dan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah dan guru akuntansi SMA Negeri 1 Kisaran dalam memilih model pembelajaran dalam rangka perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan dapat menjadi

alternatif model pembelajaran *creative problem solving* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Sebagai referensi dan masukan bagi aktivitas akademis Fakultas Ekonomi UNIMED dan pihak lain dalam melakukan penelitian yang sama.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY