

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Guru sebagai tenaga pendidik yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik di sekolah dimana guru berpengalaman dalam bidang profesinya dapat menjadikan anak didik menjadi orang yang cerdas dengan keilmuan yang dimilikinya. Kegagalan yang dialami seorang guru dalam kegiatan proses belajar mengajar tidak hanya karena tidak menguasai bahan ajar, tetapi juga karena penguasaan metode pembelajaran yang kurang. Djamarah (2013:3) menyatakan bahwa “metode mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki anak didik, akan ditentukan oleh kerelevansian penggunaan suatu metode yang sesuai dengan tujuan”. Hal ini berarti tujuan pembelajaran akan dapat dicapai dengan penggunaan metode yang tepat. Pada umumnya, guru di kelas masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, menjelaskan materi di papan tulis dan memberi beberapa soal untuk dikerjakan oleh siswa secara individual. Hal ini membuat siswa menjadi bosan dan tidak termotivasi untuk belajar yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa pada proses pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMA YAPIM Medan, dimana guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional penulis menemukan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IPS tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari masih banyaknya nilai ulangan siswa

yang rendah dan belum mencapai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Hal ini dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 1.1
Rekapitulasi Ketuntasan Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi
Kelas XI IPS SMA YAPIM MEDAN T.P 2015/2016

Kelas	Test	KKM	Jumlah siswa yang memperoleh nilai \geq KKM	%	Jumlah siswa yang memperoleh nilai $<$ KKM	%
XI IPS 1	UH 1	75	5 siswa	14,28	30 siswa	85,71
	UH 2	75	10 siswa	28,57	25 siswa	71,43
	UH 3	75	18 siswa	51,43	17 siswa	48,57
	Rata-rata				31,43	
XI IPS 2	UH 1	75	16 siswa	45,72	19 siswa	54,28
	UH 2	75	6 siswa	17,14	29 siswa	82,85
	UH 3	75	8 siswa	22,85	27 siswa	77,14
	Rata-rata				28,57	
XI IPS 3	UH 1	75	25 siswa	69,45	11 siswa	30,55
	UH 2	75	18 siswa	50	18 siswa	50
	UH 3	75	20 siswa	55,56	16 siswa	44,44
	Rata-rata				58,33	

Sumber: Daftar Nilai guru mata pelajaran Akuntansi tahun pembelajaran 2015/2016

Berdasarkan pada tabel di atas memberi bukti bahwa sebagian besar siswa belum dapat memahami dan menguasai materi akuntansi yang diajarkan. Hanya beberapa siswa yang hasil belajarnya baik dilihat dari selama proses belajar mengajar berlangsung dan hanya sebagian siswa yang aktif menjawab pertanyaan guru sedangkan siswa yang tergolong kurang pandai tidak berusaha bertanya ataupun tidak berani bertanya kepada guru mengenai materi yang tidak dimengerti siswa. Dan masih ada juga siswa yang hanya berdiam diri dan sibuk dengan kegiatannya sendiri selama proses belajar mengajar berlangsung. Jika keadaan tersebut terus dibiarkan, maka dikhawatirkan pendidikan di sekolah tersebut, terkhususnya pada mata pelajaran akuntansi akan mengalami kemerosotan.

Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran yang diterapkan guru cenderung tetap yaitu pengajaran konvensional yang menyebabkan siswa kurang aktif atau tidak terlibat. Pada pengajaran konvensional guru berdiri di depan kelas mendominasi seluruh kegiatan pembelajaran dan berceramah panjang lebar tentang materi yang sedang dibahas, sedangkan siswa hanya objek pasif dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Keadaan seperti ini membuat siswa yang belajar secara individu kurang melibatkan interaksi sosial sehingga menimbulkan kebosanan siswa yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi masalah di atas, perlu dikembangkan model dan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan melibatkan siswa menjadi aktif serta lebih berfikir kreatif dalam proses belajar mengajar berlangsung. Salah satunya ialah menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan metode pembelajaran *Drill* di dalam proses belajar mengajar berlangsung.

Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* menekankan pada pelatihan kepada siswa untuk mencari pemecahan masalah suatu masalah yang dihadapi, sehingga diharapkan siswa mengaplikasikan pengetahuan mereka melalui permasalahan-permasalahan yang dihadapkan kepada mereka. Dalam hal ini siswa diminta untuk mencari ataupun mengumpulkan data atau informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan kasus-kasus soal. Kegiatan ini memberi kesempatan kepada siswa untuk terampil dalam memecahkan masalah dengan pengembangan kemampuan berfikir siswa secara kreatif dan menciptakan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar berlangsung.

Metode pembelajaran *Drill* merupakan metode yang diterapkan guru dengan tujuan supaya siswa memiliki keterampilan yang lebih tinggi dari pada hal-hal yang telah mereka pelajari melalui kegiatan latihan. Sehingga mereka dapat mengasah kemampuan mereka untuk lebih menguasai materi yang sudah diajarkan kepada mereka.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dikemukakan oleh Totiana (2012) dalam penelitiannya tentang Efektivitas Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yang Dilengkapi Media Pembelajaran laboratorium Virtual Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Koloid Kelas XI IPA Semester Genap SMA Negeri 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012 menunjukkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Susilowati (2013) dalam penelitiannya tentang Penggunaan Metode Pembelajaran *Drill* sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi pada Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri Kebakkramat. Setelah penerapan metode pembelajaran *Drill* siswa yang menyelesaikan tugas tepat dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, membuktikan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* dan metode pembelajaran *Drill* menunjukkan pengaruh yang baik pada hasil belajar siswa. Untuk itu penulis tertarik untuk meneliti model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan metode pembelajaran *Drill* pada mata pelajaran akuntansi di sekolah yang diteliti.

Berdasarkan uraian di atas, masalah ini penting untuk diteliti sehingga penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan Metode Pembelajaran *Drill* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA YAPIM Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah ini adalah:

1. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa di kelas XI IPS SMA YAPIM Medan?
2. Apakah model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan metode pembelajaran *Drill* dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan metode pembelajaran *Drill* terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IPS SMA YAPIM Medan ?
4. Apakah hasil belajar akuntansi yang diajar dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan metode pembelajaran *Drill* lebih tinggi daripada hasil belajar akuntansi yang diajar dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* siswa kelas XI IPS SMA YAPIM Medan?

1.3. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang akan diteliti, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas, yaitu:

1. Model pembelajaran yang diteliti adalah kolaborasi model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan metode pembelajaran *Drill* dan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.
2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar akuntansi pada materi pokok “Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa” kelas XI IPS SMA YAPIM Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016.

1.4. Rumusan Masalah

Sesuai dengan pembatasan masalah yang diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah hasil belajar akuntansi yang diajar dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan metode pembelajaran *Drill* lebih tinggi daripada hasil belajar akuntansi yang diajar dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada siswa kelas XI IPS SMA YAPIM Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar akuntansi yang diajar dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan metode pembelajaran *Drill* lebih tinggi daripada hasil belajar akuntansi yang diajar dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada siswa kelas XI IPS SMA YAPIM Medan Tahun Pembelajaran 2015/2016.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengguna informasi penelitian ini. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan penulis mengenai model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan metode pembelajaran *Drill* dalam meningkatkan hasil belajar akuntansi di SMA YAPIM Medan.
2. Sebagai sarana informasi dan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah dan guru dalam rangka perbaikan pembelajaran dan dapat menjadi alternatif model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan metode pembelajaran *Drill* untuk meningkatkan hasil belajar siswa .
3. Sebagai bahan referensi dan perbandingan bagi penulis yang lain yang ingin melakukan penelitian yang sejenis.