

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING*  
DENGAN METODE PEMBELAJARAN *DRILL* TERHADAP HASIL BELAJAR  
AKUNTANSI SISWA KELAS XII IPS SMA NEGERI 11 MEDAN  
T.A 2017/2018**

**Nurul Hidayah\***

Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan  
Jl. Willem Iskandar Pasar V, Medan Estate

**Dede Ruslan**

Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan  
Jl. Willem Iskandar Pasar V, Medan Estate  
dras\_ruslan@yahoo.com

**ABSTRAK**

*Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 11 Medan. untuk mengetahui hasil belajar akuntansi yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran Creative Problem Solving dengan metode pembelajaran Drill dibanding hasil belajar akuntansi yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran Creative Problem Solving pada siswa kelas XII IPS SMA Negeri 11 Medan tahun ajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian dilakukan dikelas XII IPS SMA Negeri 11 Medan yang beralamat di Jalan Pertiwi No. 93 Medan. waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2017/2018. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII IPS yang berjumlah 145 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan dari populasi yaitu kelas XII IPS 3 (Eksperimen 1) yang berjumlah 30 orang dan XII IPS 4 (Eksperimen 2) yang berjumlah 30 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar akuntansi adalah objektif tes berbentuk pilihan berganda yang berjumlah 20 soal dengan 5 pilihan jawaban. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan cara menghitung nilai mean, standar deviasi dan varians. Dari hasil analisa data diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen 1 yang menggunakan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Dengan Metode Pembelajaran Drill 86,33 dengan standar deviasi 7,64 dan nilai rata-rata kelas eksperimen 2 yang menggunakan Model Pembelajaran Creative 78,66 dengan standar deviasi 7,30. Untuk mengetahui normalitas data hasil belajar menggunakan uji Liliefors, dan untuk mengetahui homogenitasnya menggunakan uji F. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t dua pihak. Dari perhitungan data, hipotesis yang diperoleh thitung = 4,107 dan ttabel = 1.671. Hasil perhitungan hipotesis menunjukkan thitung > ttabel yaitu 4,107 > 1.671 dengan kata lain Ha diterima dan H0 di tolak. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan hasil belajar akuntansi pada materi jurnal khusus dan buku besar pembantu dengan menggunakan model pembelajaran creative problem solving dengan metode pembelajaran drill lebih tinggi secara signifikan dibanding dengan hasil belajar akuntansi yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran creative problem solving pada kelas XII IPS SMA Negeri 11 Medan Tahun Ajaran 2017/2018.*

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran, Hasil Belajar Akuntansi, *Problem Solving*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang penting dalam pembangunan bangsa, karakter suatu bangsa dibangun melalui pendidikan. Melalui pendidikan yang bermutu, suatu bangsa menyongsong masa depan yang lebih baik. Pendidikan pada hakikatnya adalah suatu proses pendewasaan anak didik melalui suatu interaksi, yaitu proses dua arah antara guru dan siswa yang merupakan inti dalam proses pendidikan. Menurut *Undang-Undang* Nomor 20 tahun 2003 pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Sedangkan tujuan pendidikan yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Guru dan Siswa merupakan faktor utama dalam berlangsungnya proses pembelajaran. Proses belajar mengajar yang menarik dapat dipengaruhi oleh guru, siswa, metode, atau cara mengajar, media yang digunakan dan faktor-faktor lain yang mendukung proses belajar mengajar. Proses pembelajaran yang tidak aktif merupakan salah satu kegagalan yang dialami guru dalam proses belajar mengajar. Kegagalan dalam proses belajar mengajar bukan saja karena seorang guru yang tidak menguasai bahan tetapi karena guru yang kurang menguasai metode pembelajaran ataupun kurang mampu dalam menyesuaikan metode pembelajaran dengan materi yang diajarkan.

Menurut Soemosasmito (dalam Trianto 2016:20)

Guru yang efektif adalah guru yang menemukan cara dan selalau berusaha agar anak didiknya terlibat secara tepat dalam suatu mata pelajaran dengan presentasi waktu belajar akademis yang tinggi dan pelajaran berjalan tanpa menggunakan teknik yang memaksa, negatif atau hukuman.

Banyak model dan metode pembelajaran yang dapat digunakan guru mendukung proses belajar mengajar sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa dikelas. Guru sebagai tenaga pendidik yang berperan dalam proses pembelajaran tinggal memilih model dan metode pembelajaran apa yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Namun kenyataannya saat ini, masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional, dimana metode ini hanya berpusat pada guru saja, sedangkan siswa hanya duduk diam mendengarkan dan menerima apa yang disampaikan guru. Dan hal ini membuat siswa menjadi bosan dan kurang termotivasi, serta tidak terlibat dalam pembelajaran yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa pada proses pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada bulan Januari 2017 di SMA Negeri 11 Medan, dimana guru masih menggunakan metode ceramah, Tanya jawab, dan penugasan dalam menyampaikan materi ajar. Dimana semua metode yang digunakan ini sering disebut dengan metode konvensional. Selain masih menggunakan metode konvensional penulis juga menemukan bahwa hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 11 Medan masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari masih banyaknya nilai ulangan siswa yang rendah dan belum mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75. Hal ini dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

**Table 1. Rekapitulasi ketuntasan siswa pada mata pelajaran Akuntansi Kelas XII IPS SMA Negeri 11 Medan Tahun Ajaran 2017/2018**

Kelas	Test	KKM	Jumlah siswa yang memperoleh nilai $\geq$ KKM	Persentase Ketuntasan	Jumlah siswa yang memperoleh nilai $\leq$ KKM	Persentase Ketuntasan
XII IPS 3	UH 1	75	14	38,88 %	22	61,11 %
	UH 2	75	16	44,44 %	20	55,55 %
	UH 3	75	13	36,11 %	23	63,88 %
	Rata-rata				39,81 %	
XII IPS 4	UH 1	75	13	36,11 %	23	63,88 %
	UH 2	75	11	30,55 %	25	69,44 %
	UH 3	75	10	27,77 %	26	72,22 %
	Rata-rata				31,48 %	

Sumber: Daftar nilai ulangan mata pelajaran akuntansi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 11 Medan T.A 2016/2017.

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi akuntansi yang diajarkan. Jika hal ini terus terjadi dan siswa yang mendapatkan nilai ketuntasan tidak mengalami kenaikan maka hasil belajar siswa akan menjadi semakin rendah. Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran yang diterapkan guru cenderung tetap yaitu pembelajaran konvensional yang menyebabkan siswa kurang aktif dan tidak terlibat dalam proses pembelajaran. Salah satu yang dapat dilakukan guru sebagai tenaga pendidik yaitu dengan mengembangkan model dan metode pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah. Banyak model dan metode yang dapat digunakan tenaga pendidik dalam menyampaikan materi Salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan metode pembelajaran *Drill* dalam proses belajar mengajar.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan pemikiran siswa secara kreatif, berusaha menciptakan strategi-strategi ataupun ide-ide dalam memecahkan masalah. Dalam hal ini siswa dituntut untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah dan dalam model ini siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran di kelas. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terampil dalam memecahkan masalah melalui kemampuan kreatif yang dimiliki, dan mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Metode pembelajaran *Drill* merupakan metode pembelajaran yang bertujuan agar siswa dapat memiliki keterampilan yang lebih tinggi dari pada hal-hal yang telah dipelajari melalui kegiatan pemberian soal ataupun latihan. Sehingga dapat membantu siswa untuk lebih menguasai materi yang sudah diajarkan kepada mereka.

Pada saat menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dengan metode pembelajaran *drill* siswa harus mengeluarkan pemikiran kreatifnya dalam memecahkan masalah yang diberikan dan mampu terlibat langsung dalam menyampaikan pemikirannya di depan kelas, setelah itu siswa akan diberikan latihan yang berhubungan dengan materi yang telah disampaikan dengan kata lain guru melihat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dengan memberikan latihan-latihan tersebut. Dengan demikian siswa akan mengingat materi yang telah diberikan dan mampu lebih menguasai dari apa yang sudah dipelajari sebelumnya.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Oktaviani dan Nugroho (2015) yang menunjukkan bahwa Penerapan Model *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Komunikasi. Selanjutnya, Handayani (2015) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Drill* berbantuan modul dapat meningkatkan hasil belajar serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kompetensi dasar jurnal khusus. Sehingga pandangan tersebut mengindikasikan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan 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.

## KAJIAN PUSTAKA

Proses belajar mengajar bertujuan untuk mendapatkan hasil yang maksimal, dalam kata lain dapat menguasai materi yang telah dipelajari dan mendapatkan nilai yang baik dalam menyelesaikan masalah ataupun latihan yang diberikan. Guru harus menemukan cara agar proses pembelajaran di kelas menjadi menarik dan tidak bosan, sehingga siswa dapat aktif di dalam kelas dan hasil belajar meningkat serta tujuan pembelajaran tercapai.

Guru harus menggunakan model dan metode pembelajaran yang dapat memberikan perubahan pada siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, perubahan yang dimaksud disini adalah perubahan pada diri siswa yang tidak tahu menjadi tahu. Banyak model dan metode yang bisa digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, namun model dan metode yang digunakan guru harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan agar siswa menjadi aktif, hasil belajar meningkat, dan tujuan pembelajaran pun tercapai. Jika tujuan pembelajaran tercapai maka dapat dikatakan bahwa guru telah berhasil dalam mengajar.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada kegiatan pemecahan masalah secara kreatif dan kritis. Sehingga siswa diharapkan mampu mengeksplor segala keterampilan yang dimiliki. Kegiatan ini memberikan kesempatan atau peluang kepada siswa untuk mengaplikasikan semua keterampilan dan pengetahuan yang ada dalam memecahkan masalah sehingga mereka dapat mengembangkan berbagai kreatifitasnya dalam berpikir. Ide-ide kreatif yang dituangkannya untuk menyelesaikan masalah juga akan membantu siswa untuk terus berpikir memberikan ide-ide dan mengungkapkan atau menyampaikan segala pendapatnya karena jika siswa dituntut untuk terus berpikir mencari cara untuk menyelesaikan masalah itu akan memberikan manfaat kepada siswa itu sendiri yaitu dapat memperluas proses berpikir siswa dan mampu menemukan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam memecahkan masalah.

Namun dalam model pembelajaran *Creative Problem Solving* tidak semua siswa akan aktif dalam proses pembelajaran karena setiap siswa mempunyai kemampuan yang berbeda ataupun heterogen. Setiap siswa yang pintar pasti akan mendominasi pada pembelajaran dengan kata lain siswa itu pasti akan tampak lebih aktif dalam memecahkan masalah, berbeda dengan siswa yang kurang memiliki kemampuan kompetensi akan tampak menjadi pasif dan ketepatan waktu dalam menyelesaikan masalah pasti akan berbeda.

Metode pembelajaran *Drill* mengarah pada penyelesaian soal-soal dan latihan. Sehingga akan meningkatkan pemahaman siswa dari materi yang sudah dipelajarinya. Dalam kegiatan ini siswa diminta untuk mengerjakan berbagai soal yang diberikan guru mulai dari soal yang mudah sampai soal yang rumit. Dengan adanya soal atau latihan yang selalu diberikan guru, maka dapat membantu siswa mengingat, menguasai dan memiliki keterampilan yang lebih dari materi yang telah dipelajari serta dapat menjawab soal-soal yang diberikan dengan tepat tanpa harus selalu melihat kembali catatan sebelumnya.

Dengan demikian, model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan Metode Pembelajaran *Drill* diharapkan dapat memberikan pengaruh yang besar dalam pembelajaran. Dan mampu menciptakan suasana belajar yang bisa membantu siswa menjadi aktif, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran akuntansi sehingga tujuan dari pembelajaran tercapai. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan metode pembelajaran *Drill* dapat mengembangkan ide kreatif siswa dalam memecahkan masalah dan dapat meningkatkan keterampilan siswa setelah menyelesaikan berbagai soal dan latihan. Serta merangsang siswa agar lebih terampil maupun berpikir kreatif lagi dalam memilih berbagai alternatif dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Berdasarkan uraian diatas, maka diduga hasil belajar akuntansi yang diajarkan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan metode pembelajaran *Drill* lebih tinggi daripada hasil belajar akuntansi dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*.

### METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di kelas XII IPS SMA Negeri 11 Medan yang beralamat di Jalan Pertiwi No.93 Medan. Waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2017/2018. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII IPS SMA Negeri 11 Medan Tahun Ajaran 2017/2018, yaitu sebanyak 144 orang.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan dua tahap yaitu, tahap pertama purposive sampling untuk menentukan kelas dan simple random sampling dalam menentukan jumlah siswa dan kelas. Purposive sampling adalah sampel didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Sedangkan simple random sampling adalah pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan stara yang ada dalam populasi itu. Penggunaan teknik simple random sampling ini dilakukan untuk menjaga kehilangan anggota sampel dan hal yang mengganggu pelaksanaan penelitian seperti siswa yang tidak hadir pada saat dilakukan penelitian. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas XII IPS 3 dan kelas XII IPS 4 dengan jumlah 60 siswa.

### Prosedur penelitian

Penelitian ini melibatkan dua kelas yang berbeda. Sebelum melakukan eksperimen, kedua kelas terlebih dahulu diberikan tes yang sama. Sampel penelitian dibagi menjadi dua yaitu Kelas eksperimen 1 diajarkan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan metode pembelajaran *Drill* dan kelas eksperimen 2 dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Dalam penelitian ini diberikan tes sebanyak dua kali yaitu pre tes dan post test. Dengan demikian rancangan penelitiannya adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Tabel rancangan penelitian**

Kelas Sampel	Pre tes	Perlakuan	Post tes
Eksperimen 1	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Eksperimen 2	O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

sumber: Sugiyono, (2017:113)

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Pre test pada kelas eksperimen pertama

X<sub>1</sub> = Perlakuan yang akan diberikan pada kelas eksperimen 1 dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan metode pembelajaran *Drill*

O<sub>2</sub> = Post test yang diberikan pada kelas eksperimen 1 pertama

O<sub>3</sub> = pretest yang diberikan pada kelas eksperimen kedua

Hidayah & Ruslan/Pengaruh Metode Pembelajaran Creative Problem Solving  
<http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/karmapsi>

- X<sub>2</sub> = Perlakuan yang akan diberikan pada kelas eksperimen 2 dengan menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving*  
O<sub>4</sub> = posttes yang akan diberikan pada kelas eksperimen kedua

Analisis data bertujuan untuk mengolah data agar penelitian dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis data. Dalam hal ini dihitung uji normalitas dan homogenitas data. Adapun langkah-langkah dalam melakukan analisis data adalah sebagai berikut :

### **Menentukan Nilai Rata-Rata**

Untuk menentukan nilai rata-rata digunakan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

(Sudjana, 2016:67)

Dimana :

- $\bar{x}$  = Nilai rata-rata skor  
 $\sum x_i$  = Jumlah semua harga x  
n = Jumlah sampel

### **Standar Deviasi**

Standar deviasi atau simpangan baku ditentukan dengan rumus sebagai berikut :

$$S = \sqrt{\frac{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2}{n(n-1)}}$$

(Sudjana, 2016:94)

Dimana :

- S = Standar deviasi  
 $x_i$  = Harga data ke-i  
n = Jumlah sampel

### **Varians**

Pangkat dua dari simpangan baku (standar deviasi) disebut dengan *varians*. Atau dapat dicari dengan rumus :

$$S^2 = \frac{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2}{n(n-1)}$$

(Sudjana, 2016:94)

### **Uji Normalitas**

Uji ini bertujuan untuk melihat apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan dikenal dengan nama uji Lilliefors, (Sudjana 2016:466) dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menyusun skor siswa dari yang terendah ke skor yang tertinggi.
2. Pengamatan  $x_1, x_2, \dots, x_n$  dijadikan bilangan baku  $z_1, z_2, \dots, z_n$  dengan menggunakan rumus :

$$z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{S}$$

Dimana :

$$\bar{x} = \frac{\sum x_1}{n} \qquad S = \sqrt{\frac{n \sum x_1^2 - (\sum x_1)^2}{n(n-1)}}$$

3. Untuk tiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang  $F(z_i) = P(z \leq z_i)$ .
4. Selanjutnya dihitung proporsi  $z_1, z_2, \dots, z_n$  yang lebih kecil atau sama dengan  $z_i$ . Jika proporsi ini dinyatakan oleh  $S(z_i)$ , maka :

$$S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$$

5. Menghitung selisih  $F(z_i) - S(z_i)$ , kemudian tentukan harga mutlakanya.
6. Ambil harga yang paling besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut. Sebutlah harga terbesar ini  $L_0$ .  
 Untuk menerima atau menolak distribusi normal data penelitian dapat dibandingkan  $L_{hitung}$  dengan nilai kritis  $L_{tabel}$  yang diambil dari daftar table uji Lilliefors dengan taraf  $\alpha = 5\%$ .

Kriteria pengujian :

Jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka sampel berdistribusikan normal.

Jika  $L_{hitung} > L_{tabel}$  maka sampel tidak berdistribusikan normal.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui data mempunyai varians yang homogen atau tidak. Rumus yang digunakan adalah :

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}} \quad \text{atau} \quad F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

(Sudjana, 2016:249)

Keterangan :

$S_1^2$  = Varian dari kelompok yang lebih besar

$S_2^2$  = Varian dari kelompok kecil

Kriteria penilaian :

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka sampel mempunyai varians yang sama.

Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka sampel tidak mempunyai varians yang sama.

### Uji Hipotesis

Setelah kedua data penelitian telah memenuhi kriteria berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis untuk melihat hasil belajar variabel yang diteliti lebih tinggi secara signifikan dibanding variabel lain. Untuk pengujian hipotesis digunakan rumus uji-t :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan S adalah varians gabungan yang dihitung dengan rumus :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{(n_1 + n_2) - 2} \quad \text{dimana} \quad S = \sqrt{S^2}$$

(Sudjana, 2016:239)

Keterangan :

$\bar{x}_1$  = Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelompok eksperimen 1

$\bar{x}_2$  = Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelompok eksperimen 2

$n_1$  = Jumlah siswa dalam kelompok eksperimen 1

$n_2$  = Jumlah siswa dalam kelompok eksperimen 2

$S_1^2$  = Varians nilai hasil belajar kelompok eksperimen 1

$S_2^2$  = Varians nilai hasil belajar kelompok eksperimen 2

$S^2$  = Varians kedua kelompok sampel

Berdasarkan  $t_{tabel}$  dapat ditentukan bahwa :  
Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hipotesis diterima.  
Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka hipotesis ditolak.

Kriteria pengujian hipotesis adalah jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hipotesis diterima pada signifikan 95% atau pada  $\alpha = 0,05$  pada  $(dk) = n_1 + n_2 - 2$  dan sebaliknya hipotesis ditolak jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ .

Adapun yang menjadi hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut :

$$H_0 = \bar{x}_1 = \bar{x}_2$$
$$H_a = \bar{x}_1 > \bar{x}_2$$

Dimana :

$H_0$  = Hipotesis nol

$H_a$  = Hipotesis alternative

$\bar{x}_1$  = Rata-rata hasil belajar akuntansi yang diajarkan dengan model pembelajaran *Creativ Problem Solving*(CPS) dengan metode pembelajaran *Drill*

$\bar{x}_2$  = Rata-rata hasil belajar akuntansi yang diajarkan dengan model pembelajaran *Creativ Problem Solving* (CPS)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 11 Medan Tahun Ajaran 2017/2018 yang beralamat di Jalan Pertiwi No.93 Medan. . Jumlah sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah sebanyak 60 siswa yaitu kelas XII IPS 3 sebanyak 30 siswa (kelas eksperimen 1) dan kelas XII IPS 4 sebanyak 30 siswa (kelas eksperimen 2). Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang melibatkan dua kelas yang diberi perlakuan yang berbeda yaitu pada kelas eksperimen 1 dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dengan metode pembelajaran *drill* dan kelas eksperimen 2 dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*.

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan yang dicapai setelah melakukan proses pembelajaran, yang biasanya dapat dilihat dari nilai tes yang diberikan guru. Dengan adanya hasil belajar tersebut dapat diketahui tinggi rendahnya nilai siswa saat mengikuti proses pembelajaran. Jika hasil yang dicapai siswa lebih tinggi dari hasil sebelumnya maka tujuan pembelajaran tercapai, Agar tujuan pembelajaran tercapai ataupun mengalami peningkatan dari sebelumnya, maka guru harus memilih model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran *creative problem solving* dengan metode pembelajaran *drill* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa dan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar jika dibanding dengan model pembelajaran *creative problem solving* pada materi jurnal khusus dan buku besar pembantu. Sistem pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dengan metode pembelajaran *drill*, akan membuat siswa dapat berfikir kreatif dan mengeluarkan gagasan atau pendapat dalam memecahkan masalah dan dapat mengerjakan latihan-latihan selanjutnya yang diberikan guru serta lebih menguasai materi dari yang telah dipelajari sebelumnya.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, yang melibatkan dua kelas yang diberi perlakuan yang berbeda yaitu XII IPS 3 sebagai kelas eksperimen 1 menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dengan metode pembelajaran *drill* dan XII IPS 4 sebagai

kelas eksperimen 2 dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*, dimana masing-masing kelas berjumlah 30 orang siswa.

Sebelum memberikan perlakuan kepada kedua kelas, terlebih dahulu diberi pretest yang bertujuan untuk melihat kemampuan awal siswa pada materi pokok "jurnal khusus dan buku besar pembantu". Diperoleh nilai rata-rata pretest siswa kelas eksperimen 1 yaitu 53,16, sedangkan nilai rata-rata pretest siswa kelas eksperimen 2 yaitu 51,66. Materi diajarkan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *creative problem solving* dengan metode pembelajaran *drill* pada kelas eksperimen 1 dan model pembelajaran *creative problem solving* pada kelas eksperimen 2.

Pada kelas eksperimen 1 yang diajarkan dengan model pembelajaran *creative problem solving* dengan metode pembelajaran *drill*, setelah siswa berfikir kreatif dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam memecahkan masalah-masalah yang diberikan, kemudian siswa diberikan latihan agar memiliki kemampuan yang lebih tinggi dari apa yang telah dipelajari dan siswa lebih menguasai materi serta mengingat lebih lama akan materi yang telah dipelajari.

Sedangkan pada kelas eksperimen 2 yang diajar dengan model *creative problem solving* siswa hanya dituntut untuk menemukan pemecahan masalah yang diberikan pada mereka dengan penguatan kreativitas tanpa diberikannya latihan yang dapat meningkatkan kemampuan mereka dari apa yang telah dipelajari. Sehingga ketika siswa diberikan masalah baru siswa terlihat lebih sulit dalam memecahkannya karena siswa tidak dilatih untuk penguatan keterampilan mereka yang pada akhirnya siswa menjadi pasif dan hasil belajar siswa rendah.

Setelah diberikan perlakuan selanjutnya kedua kelas diberikan posttest dimana nilai rata-rata kelas eksperimen 1 yaitu 86,33 dengan standar deviasi yaitu 7,64 dan nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen 2 yaitu 78,66 dengan standar deviasi yaitu 7,30.

Dari kedua kelas yang diteliti, tampak bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dengan metode pembelajaran *drill* lebih membuat siswa menjadi aktif dan kreatif serta lebih dapat menguasai materi dari apa yang telah dipelajari. Dengan kata lain hasil belajar akuntansi kelas eksperimen 1 yang diajar menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dengan metode pembelajaran *drill* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar akuntansi kelas eksperimen 2 yang diajar menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*. Karena model pembelajaran *creative problem solving* dengan metode pembelajaran *drill*, siswa dituntut untuk mengeluarkan gagasan ataupun pendapatnya dalam memecahkan masalah, selain itu siswa juga mengerjakan latihan-latihan yang berhubungan dengan materi yang telah dipelajari agar siswa terbiasa dalam menjawab latihan dengan tepat waktu.

Setelah diberikan posttest langkah selanjutnya adalah menghitung uji normalitas pretest. Untuk kelas eksperimen 1 diperoleh  $L_{hitung} = 0,0163$ . Dari daftar uji liliefors dengan taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dengan  $n=30$  maka diperoleh  $L_{tabel} = 0,1610$ . Hal ini berarti  $L_{hitung} < L_{tabel}$  ( $0,0163 < 0,1610$ ) data berdistribusi normal. Nilai uji normalitas posttest kelas eksperimen 1 diperoleh  $L_{hitung} = -0,0167$ . Dari daftar uji liliefors dengan taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dengan  $n=30$  maka diperoleh  $L_{tabel} = 0,1610$ . Hal ini berarti  $L_{hitung} < L_{tabel}$  ( $-0,0167 < 0,1610$ ) data berdistribusi normal. Sedangkan uji normalitas untuk pretest kelas eksperimen 2 diperoleh  $L_{hitung} = 0,0295$ . Dari daftar uji liliefors dengan taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dengan  $n=30$  maka diperoleh  $L_{tabel} = 0,1610$ . Hal ini berarti  $L_{hitung} < L_{tabel}$  ( $0,0295 < 0,1610$ ) data berdistribusi normal. Uji normalitas posttest kelas eksperimen 2 diperoleh  $L_{hitung} = -0,0026$ . Dari daftar uji liliefors dengan taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dengan  $n=30$  maka diperoleh  $L_{tabel} = 0,1610$ . Hal ini berarti  $L_{hitung} < L_{tabel}$  ( $0,0026 < 0,1610$ ) data berdistribusi normal.

Dari perhitungan homogenitas diperoleh  $F_{tabel} = 1,84$ , maka data pre-tes diperoleh  $F_{hitung} = 1,04$  dan untuk data post-tes diperoleh  $F_{hitung} = 1,09$ . Dengan membandingkan harga tersebut data pre-tes diperoleh  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $1,04 < 1,84$ ) dan data post-tes diperoleh  $F_{hitung} < F_{tabel}$  ( $1,09 < 1,84$ ), maka dapat dikatakan bahwa data pre-tes dan post-tes untuk kedua kelas mempunyai varians yang sama.

Karena kedua kelas mempunyai varians yang sama maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai  $t_{hitung} = 4,107$  dan pada tingkat kepercayaan 95% dan taraf  $\alpha = 0,05$  dengan  $dk = (n_1 + n_2) - 2$ , diperoleh nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,671. Dengan membandingkan kedua nilai tersebut maka dapat disimpulkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,107 > 1,671$  maka hipotesis diterima.

Dengan kata lain, hasil belajar akuntansi yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dengan metode pembelajaran *drill* lebih tinggi secara signifikan dibanding hasil belajar akuntansi yang diajar dengan model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IPS 3 di SMA Negeri 11 Medan Tahun Ajaran 2017/2018.

Dengan penggunaan model pembelajaran *creative problem solving* dengan metode pembelajaran *drill*, siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Ditambah lagi dengan adanya latihan yang diberikan guru yang dapat membantu siswa lebih menguasai materi dan mempermudah mereka dalam mengerjakan permasalahan selanjutnya. Dengan demikian hasil belajar siswa dapat meningkat.

Menurut Ngilimun (2016:238) "pembelajaran tipe *Creative Problem Solving* merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan". Berdasarkan pemahaman ini sangat sesuai dengan pembahasan yang dikemukakan di atas bahwa pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* sangat cocok untuk melatih siswa agar menemukan gagasan atau ide kreatif dalam memecahkan masalah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Tamrin (2012) "hasil penelitian menunjukkan bahwa Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Limit Fungsi Aljabar". Menunjukkan bahwa pembelajaran limit fungsi aljabar dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan kelas control yang tidak menggunakan model pembelajaran *creative problem solving*.

Menurut Lubis (2015:44) "metode pembelajaran *drill* merupakan metode yang mengajarkan siswa untuk melaksanakan kegiatan latihan agar siswa memiliki ketegasan atau keterampilan yang lebih tinggi daripada hal-hal yang telah dipelajari". Berdasarkan pemahaman ini sangat sesuai dengan pembahasan yang dikemukakan di atas bahwa pengaruh metode pembelajaran *drill* sangat cocok untuk melatih siswa agar siswa lebih tangkas dan menguasai dari materi yang telah dipelajari.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Handayani (2014) "hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas metode *drill* berbantuan modul pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kompetensi jurnal khusus perusahaan dagang". Menunjukkan bahwa kompetensi jurnal khusus perusahaan dagang dengan menggunakan metode *drill* berbantuan modul pembelajaran secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kompetensi jurnal khusus.

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian data serta hasil penelitian terdahulu maka peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *creative problem solving* dengan metode pembelajaran *drill* lebih tinggi secara signifikan dibanding model pembelajaran *creative problem solving*.

kelebihan model pembelajaran *creative problem solving* dengan metode pembelajaran *drill* yaitu melatih siswa untuk berfikir kreatif dalam menemukan pemecahan masalah dari suatu masalah yang diberikan dan dapat memiliki keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang telah dipelajari serta dapat menambah ketepatan dan kecepatan dalam mengerjakan latihan yang diberikan guru karena saat memberikan latihan guru mengawasi bagian-bagian yang dianggap sulit oleh siswa. Namun model pembelajaran *creative problem solving* dengan metode pembelajaran *drill* juga memiliki kelemahan yaitu tidak bisa diterapkan pada semua pokok bahasan hanya beberapa saja dan latihan yang diberikan secara berulang-ulang membuat siswa menjadi bosan, tidak inisiatif dan pembelajaran menjadi monoton.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar akuntansi pada materi jurnal khusus dan buku besar pembantu dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dengan metode pembelajaran *drill* lebih tinggi secara signifikan dibanding dengan hasil belajar akuntansi yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* pada kelas XII IPS SMA Negeri 11 Medan Tahun Ajaran 2017/2018.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka disarankan :

1. Bagi guru bidang studi akuntansi agar menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dengan metode pembelajaran *drill* dalam proses belajar mengajar agar siswa lebih antusias dalam belajar sehingga hasil belajar akuntansi siswa tinggi pada materi jurnal khusus dan buku besar pembantu. Karena kelebihan model pembelajaran *creative problem solving* dengan metode pembelajaran *drill* yaitu melatih siswa untuk berfikir kreatif dalam menemukan pemecahan masalah dari suatu masalah yang diberikan dan dapat memiliki keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang telah dipelajari serta dapat menambah ketepatan dan kecepatan dalam mengerjakan latihan yang diberikan guru karena saat memberikan latihan guru mengawasi bagian-bagian yang dianggap sulit oleh siswa. Namun model pembelajaran *creative problem solving* dengan metode pembelajaran *drill* juga memiliki kelemahan yaitu tidak bisa diterapkan pada semua pokok bahasan hanya beberapa saja dan latihan yang diberikan secara berulang-ulang membuat siswa menjadi bosan, tidak inisiatif dan pembelajaran menjadi monoton
2. Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sejenis disarankan agar dapat menguasai secara keseluruhan model pembelajaran dan metode pembelajaran dan dapat mengatur waktu sebaik mungkin selama mengadakan perlakuan dikelas agar tercapai tujuan yang diharapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- B, Marwia Thamrin. 2012. *Efektivitas Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Limit Fungsi Aljabar Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 4 Kota Ternate*. Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, FKIP universitas khairun. Jurnal matematika dan pendidikan matematika. Vol. 1, No. 2 Hal 31- 42 Tahun 2012. ISSN: 2089-855X.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ginting, Jihen. 2012. *Akuntansi Manajemen*. Medan. Unimed Press.
- Handayani, Meta Aditya. 2014. *Efektivitas Metode Drill Berbantuan Modul Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Jurnal Khusus Perusahaan Dagang Pada Siswa*
- Hidayah & Ruslan/Pengaruh Metode Pembelajaran Creative Problem Solving  
<http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/karmapsi>

- Kelas Xii Ips Sma Negeri 10 Semarang Tahun Ajaran 2013/2014*. Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia. *Economic Education Analysis Journal 2* (3) Tahun 2014. ISSN: 2252-6544.
- Harahap, Sofyan Safri. 2103. *Teori Akuntansi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran : Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani, dkk. 2017. *Strategi Pembelajaran Kooperatif: Mengenal Tipe Strategi Model Dan Teknik Pembelajaran Kooperatif*. Medan: Media Persada.
- Lubis, Arfan Ikhsan dkk. 2017. *Teori Akuntansi*. Medan: Madenatera.
- Lubis, Effi Aswita. 2015. *Strategi Belajar Mengajar*. Medan: Perdana Publishing.
- Maharani, H.R. dkk. 2015. *Humanistic Mathematics Learning With Creative Problem Solving Assisted Interactive Compact Disk To Improve Creative Thinking Ability*. Vol.3, No.1, Hal 207-216 Tahun 2015 . ISSN: 2201-6333 (Print) & ISSN: 2201-6740 (Online).
- Mannulang, Lamria. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving Dengan Metode Pembelajaran Drill Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA YAPIM Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Ngalimun. 2016. *Strategi Dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: aswaja Pressindo.
- Oktaviani, A.N. & Nugroho. 2015. *Penerapan Model Creative Problem Solving Pada Pembelajaran Kalor Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Komunikasi*. Jurusan Fisika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang, Indonesia. *Unnes Physics Education Journal 4* (1) , hal 26-31 Tahun 2015. ISSN: 2252-6935.
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Roestiyah. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sabri, Ahmad. 2014. *Strategi Belajar Mengajar & Micro Teaching*. Ciputat.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, Dan, Prosedur*. Jakarta. Kencana
- Sari, Noviyana & maryatun. 2016. *Pengaruh Penggunaan Metode Drill Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Kelas X Semester Genap SMK Negeri 1 Metro Tahun Pelajaran 2015/2016*. Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Muhammadiyah Metro. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*. Vol.4, No. 2, Hal 69-77 Tahun 2016. e-ISSN: 2442-4994, p- ISSN: 2337-4721.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Shoimin, Aris. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Syaerozi, dkk. 2015. *Penerapan Metode Pembelajaran Drill Berbantuan Multimedia Interaktif Dalam Materi Microsoft Excel 2007*. Prodi PTIK Teknik Elektro Fakultas Teknik, Unnes. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*. Vol. 16, No.4 Tahun 2015. ISSN:2087- 3557
- Trianto. 2016. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Uno, Hamzah B & Nurdin Mohamad. 2012. *Belajar Dengan Pendekatan Paikem: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yusuf, Mohammad Efendi. Dkk. 2014. *Penerapan Metode Pembelajaran Drill Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Standar Kompetensi Mengukur Dengan Menggunakan Alat Ukur*. Jurusan Teknik Mesin, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, Indonesia. *Journal of Mechanical Engineering Learning 3* (2) Tahun 2014 . ISSN: 2252-651X.