

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE  
PROBLEM SOLVING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Tugas –Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Program Study Pendidikan Akuntansi*

Oleh:

AGUS SETIAWAN PARDEDE

NPM. 1402070123



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2021**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.umpu.umhu.ac.id> E-mail: [umpu@umhu.ac.id](mailto:umpu@umhu.ac.id)

### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Agus Setiawan Pardede  
N.P.M : 1402070123  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap Hasil Belajar Siswa

sudah layak disidangkan.

Medan, Juni 2021

Disetujui oleh:  
Pembimbing

**Drs. Sulaiman Effendi, M.Si**

Diketahui oleh :

Dekan

Ketua Program Studi

**Prof. Dr. H. Effrianto Nasution, S.Pd, M.Pd.**

**Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si**

Unggul | Cerdas | Terpercaya



**BERTASCARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I  
 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ


Panitia Ujian Sarjana Strata I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Silangray yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 14 Januari 2021, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap	Agus Setiawan Paralede
N.P.M	1402070123
Program Studi	Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving Terhadap hasil belajar siswa</i>


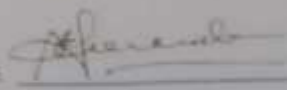
Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

- Ditetapkan
- |   |   |                     |
|---|---|---------------------|
| ( <input checked="" type="checkbox"/> ) | A | Lulus Yudisium      |
| ( <input type="checkbox"/> )            |   | Lulus Berryant      |
| ( <input type="checkbox"/> )            |   | Memperbaiki Skripsi |
| ( <input type="checkbox"/> )            |   | Tidak Lulus         |

PANITIA PELAKSANA

Ketua	Sekretaris
	
<u>Prof. Dr. H. Effianto Nugroho, S.Pd, M.Pd</u>	<u>Dra. Hj. Soemarnono, M.Pd</u>

ANGGOTA PENGUJI

- |  |   |
|--|---|
| 1. <u>Dr. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si</u>  | 2.  |
| 2. <u>Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si</u> | 3.  |
| 3. <u>Dr. H. Sulaiman Effendi, M.Si</u>    |   |

## ABSTRAK

### **AGUS SETIAWAN PARDEDE, 1402070123 “Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Siswa”**

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metodologi penelitian *Library Research*, dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil dari penelitian dengan merujuk pada jurnal dan artikel yang relevan, mengatakan bahwa dapat meningkatkan hasil belajar siswa di Seluruh Satuan Pendidikan . Penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan daya tarik, merangsang pengembangan kemampuan berfikir siswa secara kreatif, rasional, logis, dan minat ataupun motivasi kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, selain itu penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat membantu siswa mempermudah pemahaman terhadap materi pelajaran. Keunggulan penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* sebagai model pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif, efektif dengan proses belajar siswa menjadi lebih interaktif, kondusif, dan semangat siswa dalam belajar meningkat sehingga kualitas belajar siswa meningkat dengan baik.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran, *Creative Problem Solving* dan Hasil Belajar

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang melimpahkan rahmad, taufik dan hidayahnya kepada penulis serta tidak lupa juga Shalawat beriring salam penulis tujukan kepada Nabi Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA”**.

Penulis menyadari bahwa selama penyusunan skripsi ini masih terdapat kesalahan, baik dari segi penyusunan tata bahasa maupun data - data yang disusun dalam proposal ini. Oleh sebab itu penulis dengan senang hati akan menerima kritik serta saran yang bersifat membangun untuk menyempurnakan skripsi ini.

Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan berupa materi dan dorongan semangat dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, izinkan penulis mengucapkan banyak terima kasih, kepada:

1. Orang tua penulis Ayahanda M. sudirman Pardede dan Ibunda Junidawati yang senantiasa mendoakan, membesarkan, mendidik, dan mendukung penulis dengan penuh kasih sayang dan pengorbanan yang tidak terhingga.
2. Bapak Prof. Dr. Agussani, M. AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. Bapak Prof. Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Dr. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd selaku wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Dr.Hj. Dewi Kesuma Nst., selaku wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak Dr. Faisal Rahman Dongoran, SE, M.Si selaku Sekretaris Program Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Bapak Drs. H. Sulaiman Effendi, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dalam memberikan arahan dan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan proposal ini.
9. Seluruh Dosen Pengajar dan Staff Biro Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Akhir kata semoga sekripsi ini dapat memberikan banyak manfaat bagi kita semua.

***Wassalamualaikum Wr. Wb.***

Medan, Januari 2021

**AGUS SETIAWAN PARDEDE**  
**NPM: 1402070123**

## DAFTAR ISI

<b>LEMBARAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>i</b>
<b>BERITA ACARA .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGHANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah .....	3
D. Rumus Masalah.....	3
E. Hipotesis Penelitian.....	4
F. Tujuan Penelitian .....	4
G. Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II STUDI PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
A. Kerangka Teoritis.....	6
1. Kemampuan Berfikir Kreatif .....	6
2. Model Pembelajaran Creative Problem Solving .....	10
3. Mata Pelajaran Akuntansi .....	14
4. Ruang Lingkup Akuntansi .....	15
5. Hasil Belajar .....	15
B. Penelitian Yang Relevan .....	21

C. Kerangka Konseptual .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	26
1. Lokasi Penelitian .....	26
2. Waktu Penelitian .....	26
B. Subjek Dan Objek Penelitian.....	26
C. Populasi dan Sampel .....	27
D. Variabel Penelitian .....	27
E. Definisi Operasional.....	28
F. Instrumen Penelitian.....	29
G. Uji Instrumen Penelitian.....	31
H. Teknik Analisis Data.....	33
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>36</b>
A. Hasil Penelitian .....	36
1. Gambaran Umum Model Pembelajaran Creative Solving .....	36
2. Deskripsi Hasil Penelitian.....	38
3. Hasil Analisis Data.....	39
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	46
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>48</b>
A. Kesimpulan.....	48
B. Saran.....	49
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>50</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian.....	26
Tabel 3.2 Skor Alternative Jawaban.....	29
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lay Out Angket.....	30
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Post Test Bentuk Uraian Tes .....	31

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup .....</b>	<b>68</b>
<b>Lampiran 2. Form K-1 .....</b>	<b>69</b>
<b>Lampiran 3. Form K-2 .....</b>	<b>70</b>
<b>Lampiran 4. Form K-3 .....</b>	<b>71</b>
<b>Lampiran 5. Berita Acara Bimbingan Proposal .....</b>	<b>72</b>
<b>Lampiran 6. Lembar Pengesahan Proposal .....</b>	<b>73</b>
<b>Lampiran 7. Permohonan Perubahan Judul Skripsi .....</b>	<b>74</b>
<b>Lampiran 8. Lembar Pengesahan Skripsi .....</b>	<b>75</b>
<b>Lampiran 9. Surat Keterangan Menyelesaikan Seminar Proposal .....</b>	<b>76</b>
<b>Lampiran 10. Surat Pernyataan Tidak Plagiat .....</b>	<b>77</b>
<b>Lampiran 11. Surat Permohonan Izin Riset .....</b>	<b>78</b>
<b>Lampiran 12. Surat Balasan Riset .....</b>	<b>79</b>
<b>Lampiran 13. Berita Acara Bimbingan Skripsi .....</b>	<b>80</b>
<b>Lampiran 14. Surat Permohonan Ujian Skripsi .....</b>	<b>81</b>
<b>Lampiran 15. Surat Pernyataan Permohonan Ujian Skripsi .....</b>	<b>82</b>
<b>Lampiran 16. Lembar Pengesahan Skripsi .....</b>	<b>83</b>
<b>Lampiran 17. Lembar Keaslian Skripsi .....</b>	<b>84</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Peendidikan merupakan suatu pengajaran yang diajarkan oleh guru kepada siswa dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan yang ada pada diri siswa supaya memiliki kepribadian spritual, dan kecerdasan yang baik, lewat proses belajar yang baik dan teratur. Secara umum ideologi yang mendasari pembelajaran dalam pendidikan itu adalah tujuan pendidikan nasional, sebagaimana tercantum dalam UUSPN No.20 tahun 2003 mengatakan bahwa “peendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Melalui pendidikan dan proses hasil belajar diharapkan memiliki kecenderungan untuk mampu dan mau memanfaatkan ilmu secara tepat guna. Hal ini sesuai dengan peraturan menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 mengatakan bahwa “peendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 berfungsi membangun 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 bertanggung jawab.

Upaya meningkatkan mutu pendidikan dapat dilakukan melalui proses belajar mengajar (PMB), karena dengan pelaksanaan proses belajar mengajar yang

baikkk diharapkan hasil blajar meningkatkan daan tujuan peendidikan tercapai. Tentu hal inii menuntut lembaga-lembaga peendidikan khususnya peendidikan formal seperti sekolah agar dapt menghaasilkan sumber daya manusia yaang berkualitas daan siap pakai. Hal inii dapt ditempuh dengann memperbaikki serta meningkatkan kualitas pembeljran yaang dilakukan olej guru.

Guru ssbagai pelaksana peendidikan bertanggung jawab dalm peningkatkan sumber daya manusia lewat pengajaran kepadaaaa peserta didik. Slameto (2010:97) “Dalm proses blajar mengajar guru mempunyai tugas serta tanggungjawab yaang besar untukk mendorong, membimbing daan memberi fasilitas blajar bagii siswaa untukk mencapai tujuan”. Padaaaa kenyataannya problematika pembeljran di Indonesia saat inii muncul darri akibat wabah penyakit pandemi corona ( *Covid-19* ), bermula darri akhir bulan januari 2020 penyakit tersebut muncul darri Wuhan, Cina. Padaaaa sektor peendidikan terdampak akibat penyebaran virus *corona* banyak kegiatan terhenti yaang harus diahlikan dengann cara *WFH* ( *Work From Home*). Kebijakan inii diterapkan untukk memutus mata rantai penyebaran virus *Corona*. Dengann itu seluruh kegiatan khususnya padaaaa sektor peendidikan tidakkk melakukan kegiatan seperti biasa agar dapt di miniiimalisir penyebaran virus *Covid-19*.

Mata pelajaran akuntansi menuntut siswaa memiliki tingkat kosentrasi daan pemahaman yaang tinggi. Hal inii yaang dapt menimbulkan siswaa kesulitan daan merasa bosan untukk mempelajari akuntansi daan mengakibatkan rendahnya aktivitas siswaa yaang berdampak padaaaa rendahnya kreatifitas blajar siswaa.

Untuk itu guru dengan bekal pemahaman psikologi dan perkembangan peserta didik harus mampu belajar untuk meningkatkan kreatifitas belajarnya.

Dalam proposal ini penulis membahas konsep atau teori tentang model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam mata pelajaran akuntansi di kelas XI SMA Gajah Madaa. Penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Siswa”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa yang rendah dibawah KKM
2. Rendahnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran
3. Metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, guru hanya menggunakan metode pembelajaran yang bersifat satu arah/ceramah

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini hanya akan membahas pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar siswa.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : untuk

pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Gajah Madaa.

### **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang telah terbukti Arikunto, (2006:71). Berdasarkan uraian dalam kerangka konseptual di atas maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut: “Ada pengaruh pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar siswa”

### **F. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Gajah Madaa.

### **G. Manfaat Penelitian**

Penelitian diharapkan akan memberi manfaat sebagai berikut :

1. Teoritis
  - a. Bagi Akademik khususnya studi pendidikan Akuntansi menjadi informasi sekaligus masukkan dalam ilmu pengetahuan dan langkah-langkah meningkatkan kualitas belajar peserta didik melalui proses pembelajaran yang berkualitas dan menyenangkan.
  - b. Memberi sumbangan kepada pembelajaran akuntansi, utamanya untuk meningkatkan kualitas dan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran *creative problem solving*

- c. Untuk meningkatkan kemampuan profesionalisme guru dalam mengembangkan model pembelajaran.

## 2. Praktis

1. Bagi siswa: sebagai motivasi belajar dalam mempelajari pelajaran akuntansi.
2. Bagi guru: sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk mengambil alternatif pemilihan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi serta materi pelajaran.
3. Bagi sekolah : memberikan sumbangan baik dalam meningkatkan mutu pendidikan sekolah khususnya dalam mata pelajaran akuntansi.

## **BAB II**

### **STUDI PUSTAKA**

#### **A. Kerangka Teoritis**

##### **1. Kemampuan Berpikir Kreatif**

Berpikir asal katanya adalah pikir. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, pikir berarti akal budi, ingatan, angan – angan, pendapat atau pertimbangan.<sup>1</sup> Berpikir artinya menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu, serta menimbang – nimbang dalam ingatan.

Berpikir kreatif dapat diartikan sebagai suatu kegiatan mental yang digunakan seseorang untuk membangun idea atau gagasan yang baru. Kemampuan berpikir kreatif akan mendorong siswa merasa memiliki harga diri, kebanggaan dan kehidupan yang sehat untuk memecahkan masalah yang dihadapi sebagai upaya mencapai kemajuan.

Sedangkan para ahli psikologi kognitif memandang berpikir merupakan kegiatan memproses informasi secara mental atau secara kognitif.<sup>2</sup> Berpikir dianggap sebagai proses penyusunan ulang atau manipulasi kognitif baik informasi dari lingkungan maupun simbol-simbol yang disimpan dalam memori jangka panjang.

---

<sup>1</sup>Pusat Bahasa Kemendiknas. “*Kamus Besar Bahasa Indonesia*”, Edisi Ketiga. (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), h.872

<sup>2</sup>Abdul Aziz Saefudin, “*Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI)*”, Jurnal, (Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta), h.3



Menurut Pehkonen dalam jurnal Aziz Saefudin menyatakan bahwa berpikir kreatif sebagai kombinasi dan berpikir logis dan berpikir divergen yang berdasarkan pada intuisi dalam kesadaran.<sup>3</sup> Oleh karena itu, berpikir kreatif melibatkan logika dan intuisi secara bersama-sama. Secara khusus dapat dikatakan berpikir kreatif sebagai satu kesatuan atau kombinasi dari berpikir logis dan berpikir divergen guna menghasilkan sesuatu yang baru.

Sejalan dengan hal tersebut, Krulik dan Rudnik menyebutkan bahwa berpikir kreatif merupakan salah satu tingkat tertinggi seseorang dalam berpikir, yaitu dimulai ingatan (*recall*), berpikir dasar (*basic thinking*), berpikir kritis (*critical thinking*), dan berpikir kreatif (*creative thinking*).<sup>4</sup> Berpikir yang tingkatnya di atas ingatan (*recall*) dinamakan penalaran (*reasoning*). Sementara berpikir yang tingkatnya di atas berpikir dasar dinamakan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking*).

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan siswa dalam memahami masalah dan menemukan penyelesaian dengan strategi atau metode yang bervariasi. Kemampuan kreatif secara umum dipahami sebagai kreativitas. Seseorang berpikir kreatif akan melalui tahapan mensintesis ide-ide, membangun ide-ide, merencanakan penerapan ide-ide, dan menerapkan ide-ide tersebut sehingga menghasilkan sesuatu atau produk yang baru. Produk yang baru dimaksud adalah kreativitas.

Menurut Guilford ( dalam Suryosubroto, 2009:193 ) kemampuan berpikir kreatif dicerminkan melalui lima perilaku, yaitu:

---

<sup>3</sup>Aziz Saefudin, "Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif ...".h.4.

<sup>4</sup>Krulik, Stephen, dan Rudnik, Jesse A. " *The New Sourcebook for Teaching Reasoning and Problem Solving in Elementary Scholl*. (Massachusetts: Allyn & Bacon, 1995 ).

1. *Fluency*, kelancaran atau kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan atau ide.
2. *Fleksibility*, kemampuan menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan .
3. *Originality*, kemampuan mencetus gagasan asli.
4. *Elaboration*, kemampuan menyatakan gagasan secara terperinci.
5. *Sensitivity*, kepekaan menangkap dan menghasilkan gagasan sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Menurut Bear mengatakan komponen kemampuan berpikir kreatif yang paling besar berhubungan cara seseorang dalam memecahkan masalah adalah *fluency* ( kemampuan berpikir lancar ). Dimana seseorang mampu mencetuskan banyak jawaban, gagasan, penyelesaian masalah dan pertanyaan.

#### 1. Kemampuan berpikir lancar (*fluency*)

Kemampuan berpikir lancar berarti kemampuan untuk memunculkan ide-ide secara cepat dan ditekankan pada kuantitas. Menurut Amin kemampuan berpikir lancar merupakan kemampuan mengemukakan ide-ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.

Siswa yang mempunyai kemampuan berpikir lancar berperilaku sering mengajukan banyak pertanyaan atau menjawab suatu pertanyaan dengan sejumlah jawaban. Dalam bekerja siswa ini lebih banyak menyelesaikan pekerjaan jika dibandingkan dengan siswa lain, kemudian jika terjadi suatu kesalahan dan kekurangan pada suatu objek atau situasi siswa ini cepat mengetahuinya.

2. Kemampuan berpikir luwes (*flexibility*)

Kemampuan berpikir luwes adalah kemampuan untuk memberikan sejumlah jawaban yang bervariasi/suatu pertanyaan dan dapat melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang.

Siswa yang memiliki kemampuan berpikir luwes dapat memberikan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu gambar atau masalah. Menerapkan suatu konsep dengan cara yang berbeda-beda untuk menyelesaikan suatu masalah.

3. Kemampuan berpikir orisinal (*originality*)

Kemampuan berpikir orisinal adalah kemampuan memberikan respon-respon yang unik atau luar biasa.

Siswa yang mempunyai kemampuan berpikir orisinal memiliki perilaku diantaranya memikirkan masalah-masalah yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain dan berusaha memikirkan cara-cara baru. Dalam hal ini siswa juga lebih mengembangkan kemampuan berpikir orisinalnya dalam kehidupan sehari-hari dan memikirkan kemungkinan penggunaannya.

4. Kemampuan berpikir terperinci (*elaborate*)

Kemampuan berpikir terperinci adalah kemampuan untuk merinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.

Siswa yang mempunyai kemampuan berpikir terperinci memiliki perilaku diantaranya mencari arti yang mendalam terhadap jawaban

atau pemecahan masalah dengan melakukan langkah-langkah yang terperinci.

## **2. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving***

### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Creative Problem Solving***

Model *Creative Problem Solving* adalah suatu model yang melakukan pemusatan padaa pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan pemecahan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa dipikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir.

Sedangkan menurut Karen, model *creative problem solving* adalah suatu model pembelajaran yang berpusat padaa keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan kreativitas.<sup>5</sup>

### **b. Kriteria Model Pembelajaran *Creative Problem Solving***

Adapun kriteria model pembelajaran *creative problem solving* menurut Karen adalah :

- 1) Pembelajaran berpusat padaa siswa, dalam kata lain siswa menjadi lebih kreatif dalam pemecahan suatu masalah.
- 2) Siswa bekerja secara individu dalam kelompok kecil.

---

<sup>5</sup> Karen, Pepkin,( 2003) "*Creative Problem Solving In Math.*"<http://www.uh.edu/16-01-2009/html>.Diakses pada Tanggal 11 Januari 2019

- 3) Tugas yang diselesaikan adalah persoalan realistik untuk dipecahkan, namun lebih disukai soal yang memiliki banyak kemungkinan jawaban.
- 4) Siswa menggunakan berbagai pendekatan jawaban.
- 5) Hasil pemecahan masalah didiskusikan antar semua siswa.

Menurut ( Huda, 2013:298 ) Osborn yang pertama kali memperkenalkan struktur *creative problem solving* sebagai metode untuk menyelesaikan masalah secara kreatif. Menurutnya semua pemecahan masalah melibatkan enam karakteristik yang disingkat dengan OFPISA: *Objektif, Finding, Fact Finding, Idea Finding, Solution finding, dan Acceptance Finding*. Dalam model pembelajaran *creative problem solving* juga melibatkan keenam tahap tersebut untuk dapat dilakukan oleh siswa. Guru dalam *creative problem solving* bertugas untuk mengarahkan upaya pemecahan masalah secara kreatif. Ia juga bertugas untuk menyediakan materi pelajaran atau topik diskusi yang dapat merangsang siswa untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah.

### **c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Creative Problem Solving***

Langkah-langkah model pembelajaran *creative problem solving* menurut Osborn sebagai berikut:

- 1) Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok. Siswa mendiskusikan situasi permasalahan yang diajukan guru.
- 2) Siswa menyampaikan semua fakta yang mungkin berkaitan dengan masalah tersebut. Guru mencatat setiap perspektif yang dihasilkan oleh setiap kelompok. Guru memberikan waktu kepada siswa

untuk berefleksi tentang fakta-fakta apa saja yang menurut mereka paling relevan dengan sasaran dan solusi permasalahan.

- 3) Siswa mendefinisikan kembali perihal permasalahan agar siswa bisa lebih dekat dengan masalah sehingga memungkinkannya untuk menemukan solusi yang lebih jelas.
- 4) Mengevaluasi gagasan-gagasan dari setiap kelompok.
- 5) Siswa mempertimbangkan isu-isu nyata.
- 6) Siswa diharapkan sudah memiliki cara untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif.

Sedangkan menurut Karen, langkah-langkah model pembelajaran *creative problem solving* sebagai berikut:

- 1) Klarifikasi masalah, meliputi pemberian penjelasan kepada siswa tentang masalah yang diajukan, agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan.
- 2) Pengungkapan gagasan, siswa dibebaskan untuk mengungkapkan gagasan tentang berbagai macam strategi penyelesaian masalah.
- 3) Evaluasi dan seleksi, setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi-strategi yang cocok untuk menyelesaikan masalah.
- 4) Implementasi, siswa menentukan strategi yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah, kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian masalah tersebut.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Aris Shoimin, "68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013", (AR-RUZZ MEDIA:2016), h:56.

**d. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Creative Problem Solving***

Kelebihan model pembelajaran *creative problem solving* menurut Karen adalah:

- 1) Melatih siswa untuk berpikir logis, realistis, rasional, kritis, cermat, jujur, dan efektif.
- 2) Melatih siswa untuk bertindak kreatif dalam pemecahan masalah.
- 3) Dengan adanya suatu masalah maka siswa terdorong untuk menyelesaikan masalah tersebut sehingga tumbuhnya minat belajar yang kuat.
- 4) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis.
- 5) Melatih siswa untuk mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
- 6) Melatih siswa bekerja sama dalam satu tim untuk menyelesaikan masalah.

Sedangkan kelemahan model pembelajaran *creative problem solving* menurut Karen adalah :

- 1) Membutuhkan waktu yang lama
- 2) Tidak semua materi dapat diajarkan dengan pembelajaran ini.
- 3) Guru sering menghadapi kesulitan dalam mengajarkan bagaimana cara menyelesaikan suatu masalah dengan baik di lain pihak, siswa juga menghadapi kesulitan dalam menyelesaikan masalah yang diberikan guru.

### **3. Mata Pelajaran Akuntansi**

#### **a. Pengertian Akuntansi**

Menurut Depdiknas (2003: 6), akuntansi merupakan bahan kajian mengenai suatu sistem untuk menghasilkan informasi berkenaan dengan transaksi keuangan. Informasi tersebut dapat digunakan dalam rangka pengambilan keputusan dan tanggungjawab di bidang keuangan baik oleh pelaku ekonomi swasta (akuntansi perusahaan), pemerintah (akuntansi pemerintah), ataupun organisasi masyarakat lainnya (akuntansi publik).

#### **b. Fungsi dan Tujuan Mata Pelajaran Akuntansi**

Menurut Depdiknas (2003: 6), fungsi dan tujuan mata pelajaran akuntansi adalah sebagai berikut:

##### 1) Fungsi

Fungsi mata pelajaran akuntansi yaitu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap rasional, teliti, jujur, dan bertanggungjawab melalui prosedur pencatatan, pengelompokan, pengikhtisaran transaksi keuangan, penyusunan laporan keuangan dan penafsiran perusahaan berdasarkan Standar Akuntansi Keuangan (SAK).

##### 2) Tujuan

Tujuan mata pelajaran akuntansi yaitu membekali siswa lulusan SMA dalam berbagai kompetensi dasar, agar mereka menguasai dan mampu menerapkan konsep-konsep dasar, prinsip



daan prosedur akuntansi yaang benar, baikkk untukk kepentingan melanjutkan peendidikan ke perguruan tinggi ataupun untukk terjun ke masyarakat, sehinggaaa memberikan manfaat bagii kehidupan siswaa.

### **c. Ruang Lingkup Akuntansi**

Menurut Depdiknas (2003: 6), ruang lingkup akuntansi dimulai darri dasar-dasar konseptual, struktur, daan siklus akuntansi. Adaapun materi pokok pelajaran Akuntansi di SMA adaalah ssbagai berikut:

- 1) Akuntansi daan Sistem Informasi.
- 2) Dasar Hukum Pelaksanaan Akuntansi.
- 3) Struktur Dasar Akuntansi.
- 4) Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa.
- 5) Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang.
- 6) Siklus Akuntansi Koperasi.
- 7) Analisis Laporan Keuangan.
- 8) Metode Kuantitatif.

## **4. Hasil Blajar**

### **a. Pengertian Hasil Blajar**

Blajar merupakan kegiatan bekerja yaang menunjukkan padaaaa apa yaang harus dilakaukan ssbagai seorang subjek yaang menerima pelajaran. Blajar bukan merupakan kegiatan menghafal bukan juag kegiatan memngingat. Blajar adaalah suuatu proses yaang ditandai dengann

adaanya padaaa perubahan diri seseorang. Perubahan itu dapt berupa perkembangan pengetahuan, sikap, keterampilan yaang diharapkan mampu memecahkan masalah-masalah. Olej karna itu seorang diktakan blajar bila dalm diri seorang tersebut terjadi suuatu proses perubahan tingka laku yaang positif.

Menurut Gagne (dalm Purwanto 2008:42) hasil blajar adaalah terbentuknya konsep, yaiitu kategori yaang menyediakan skema yaang terorganisasi untukk meng-asimilasi stimulus-stimulus baru daan menentukan hubungan didalm daan diantara kategori-kategori.Sedaangkan menurut Nuhayati (2017:4) hasil blajar ialah keahlian yaang diperolej murid sesudah melewati kegiatan blajar.

Pendapt juag dikemukakan olej Purwanto (2008:47) hasil blajar merupakan realisasi tercapainya tujuan peendidikan, sehinggaaa hasil blajar yaang diukur sangat tergantung padaaa tujuan peendidikannya.

Berdasarkan beberapa pendat diatas mengenai hasil blajar, makaaa dapt disimpulkan bahwa hasil blajar adaalah tingkat keberhassilan atau penguasaan siswaa yaang didapt darri melakukan kegiatan blajarnya, yaang dinyatakan dalm bentuk nilai dalm sejumlah materi pembeljran.

#### **b. Faktorr-faktorr yaang mempengaruhi hasil blajar**

Blajar sesuai proses atau aktifitas dipengaruhi olej banyak faktorr, adaapun faktorr yaang mempengaruhi hasil blajar dapt diklasifikasikan atas faktorr intern daan faktorr ekstren.

Slameto (2016:54) menyatakan faktorr-faktorr yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibagi menjadi dua yaitu faktorr intern dan faktorr ekstren, yang selanjutnya akan dijelaskan sebagai berikut :

1) Faktorr Internal

a) Faktorr Jasmani

- Kesehatan

Agar seseorang dapat belajar dengan baikkk haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang berkerja, belajar, istirahat, tidur, makaaan, dan olahraga, rekreasi, dan ibadah.

- Cacat Tubuh

Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi hasil belajar. Siswa yang cacat badannya, secara otomatis belajarnya juga akan terganggu.

b) Faktorr psikologis

Faktorr psikologis yang mempengaruhi hasil belajar meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi seseorang. Ada tujuh faktorr yang tergolong ke dalam faktorr psikologis yang mempengaruhi hasil belajar yaitu :

1) Integensi

2) Perhatian

3) Minat

4) Bakat

5) Motif

6) Kematangan

7) Kesiapan

c) Faktor kelelahan

Kelelahan pada seseorang dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan jasmani terlihat dari lemahnya tubuh, sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuhan dan kebosanan.

2) Faktor eksternal

a) Faktor keluarga

- Cara mendidik anak

Orang tua yang kurang/tidak memperhatikan pendidikan anaknya misalnya tidak memperhatikan anaknya misalnya tidak memperhatikan sama sekali akan kepentingan-kepentingan dan kebutuhan anaknya dalam belajarnya, tidak menyediakan/melengkapi alat belajarnya, tidak memperhatikan anak belajar atau tidak, tidak mau tahu perkembangan belajar anaknya dan kesulitan yang dialami dalam belajar dapat menyebabkan anak tidak/kurang dalam belajarnya.

- Relasi antar anggota keluarga

Sebetulnya relasi antar anggota keluarga ini erat hubungannya dengan belajar anak. Anak yang sedang belajar harus terpenuhi kebutuhan pokoknya misalnya makanan, pakaian,

perlindungan, kesehatan, penerangan, alat tulis menulis, buku-buku dan lain-lain agar dapat meningkatkan hasil belajarnya.

- Keadaan ekonomi keluarga

Keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan belajar anak. Anak yang sedang belajar harus dipenuhi kebutuhan pokoknya misalnya makanan, pakaian, perlindungan, kesehatan, dan juga membutuhkan fasilitas belajar seperti ruangan belajar, penerangan, alat tulis menulis, buku-buku, dan lain-lain, agar dapat meningkatkan hasil belajarnya

b) Faktor sekolah

- Metode Mengajar

Metode mengajar adalah suatu cara/jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula. Metode mengajar guru yang kurang baik itu dapat terjadi misalnya guru kurang persiapan kurang menguasai bahan pelajaran sehingga guru tersebut menyajikannya tidak jelas. Begitu pula dengan metode mengajar yang dilakukan guru seperti guru mengajar dengan metode ceramah saja yang membuat siswa menjadi bosan, mengantuk, pasif, dan hanya mencatat saja.

- Kurikulum

Kurikulum diartikan sebagai jumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Kegiatan ini sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai

daan mengembangkan bahan pelajaran itu. Kurikulum yang kurang baikkk berpengaruh tidakkk baikkk terhadap blajar. Misalnya kurikulum yang terlalu padaaat, di atas kemampuan siswaa, tidakkk sesuai dengann bakat daan minat siswaa.

- Relasi Guru daan Siswaa

Di dalm relasi guru dengann siswaa yang baikkk, siswaa akan menyukai gurunya, juag akan menyukai mata pelajaran yang di berikan sehinggaaa siswaa berusaha mempelajari sebaikkk-baikkknya.

- Alat Pelajaran

Alat pelajaran erat hubungannya dengann cara blajar siswaa, karna alat pelajaran yang dipakai oleh gurunya padaaa waktu menajar dipakai pula oleh siswaa untukk menerima bahan yang diajarkan itu. Alat pelajaran yang lengkap daan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepeda siswaa.

- Disiplin Sekolah

Kedisipilinan di sekolah erat hubungannya dengann kerajinan siswaa dalm sekolah daan blajar. Kedisipilinan guru dalm mengajar dalm melaksanakan tata tertip, kedisiplinan pegawai atau karyawan daan kebersihan atau keteraturan kellas, gedung sekolah, halaman dal lain-lain.

c) Faktorr Masyarakat

Masyarakat merupakan Faktorr eksternal yang juag berpengaruh terhadaap blajar siswaa. Pengaruh itu terjadi karna keberadaaaan siswaa dalm masyarakat, seperti temaan bergaul, kegiatan siswaa dengann masyarakat.

## B. Penelitian Yaang Relevan

1. Rosane Medriati, Program Studi Peendidikan Fisika, Fakultas Keguruan daan Ilmu Peendidikan Universitas Bengkulu, Jalan Raya WR Supratman. Penelitian inii bertujuan (1) Untukk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswaa semester III padaaa perkuliahan Telaah Kurikulum Fisika menggunakan model pembeljran *Creative Problem Solving* (CPS) padaaa prodi Peendidikan Fisika FKIP UNIB (2) Untukk meningkatkan aktivitas mahasiswaa semester III padaaa pembeljran Telaah Kurikulum menggunakan model pembeljran *Creative Problem Solving* (CPS) padaaa prodi Peendidikan Fisika FKIP UNIB. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kellas ( PTK). Penelitian inii dilaksanakkan di Program Studi Peendidikan Fisika. Subyek penelitian adalah mahasiswaa semester III sebanyak 33 orang. Data aktivitas mahasiswaa dikumpulkan dengann cara non tes yaiitu mlalui pengamatan menggunakan lembar observasi, daan kemampuan berpikir kreatif mahasiswaa dikumpulkan mlalui tes tertulis. Data yaang di peroleh di analisis secara deskriptif. Hassil penelitian (1) penerapan model pembeljran *Creative Problem Solving* (CPS) dapt meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswaa darri siklus 1

sampai siklus 3 dengan rata-rata (90,90%-96,9%) terutama dalam kemampuan kepekaan, elaborasi, kelancaran, keluwesan dan keaslian pada mata kuliah telaah kurikulum mahasiswa semester III Pendidikan Fisika FKIP UNIB (2) Penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dapat meningkatkan aktivitas mahasiswa semester III dari siklus 1-siklus 3 dengan rata-rata skor (24-27) terutama dalam aktivitas mengemukakan pendapat, gagasan atau ide, mendiskusikan pendapat atau strategi yang cocok untuk menyelesaikan masalah pada mata kuliah Telaah Kurikulum Prodi Pendidikan Fisika FKIP UNIB. Disarankan kepada dosen untuk menerapkan model ini pada mata kuliah yang lain dan lebih kreatif dalam mengembangkan pengalaman belajar mahasiswa sehingga mahasiswa dalam memecahkan masalah akan semakin kreatif dan pengenalan dosen terhadap mahasiswa secara utuh dapat membantu jalannya implementasi model CPS dengan baik.

2. Irmawati ( 261121412 ), Meningkatkan kemampuan Berpikir Kreatif Siswa melalui Model *Creative Problem Solving* (CPS) pada Pembelajaran Matematika Di MTsN Beureunu. Salah satu tujuan pembelajaran matematika di sekolah menengah adalah menghasilkan karya kreatif, baik individual maupun kelompok, namun kenyataannya kemampuan siswa berpikir kreatif dalam matematika masih rendah. Adapun upaya yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif salah satunya adalah dengan penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas



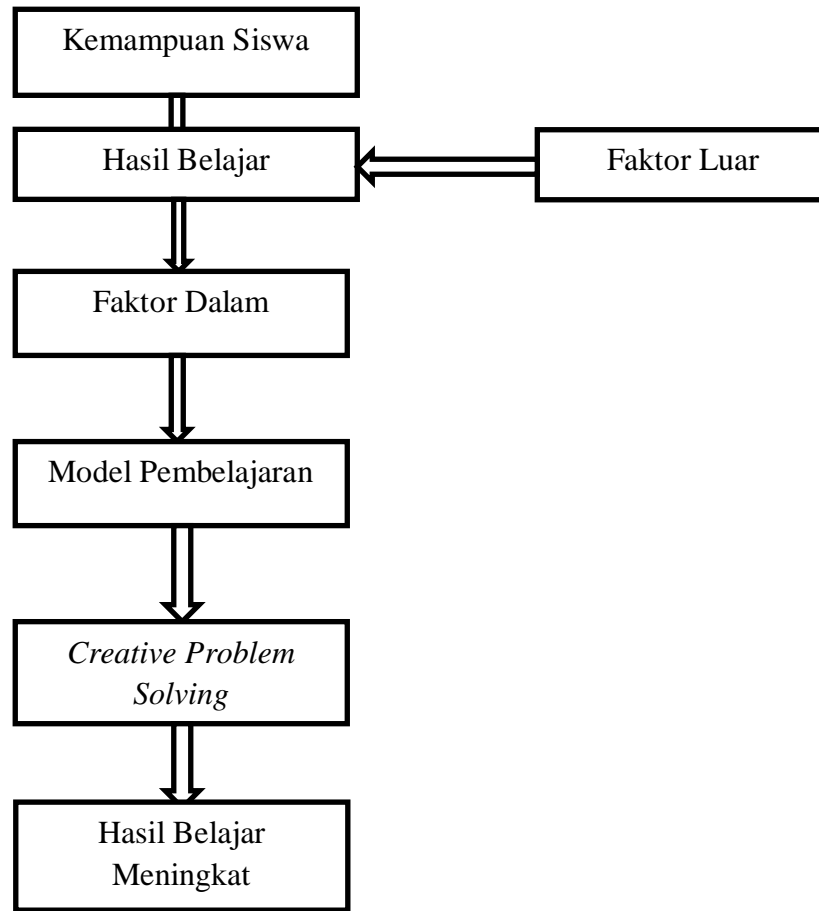
VIII-3 MTsN Beureunun melalui penerapan model *Creative Problem Solving*. Subjek penelitian tindakan ini adalah siswa kelas VIII-3 MTsN Beureunun tahun pelajaran 2015/2016. Penelitian ini dirancang dalam dua siklus, masing-masing siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada umumnya aktif, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan penerapan model *Creative Problem Solving* adalah efektif, respon siswa terhadap penggunaan model *Creative Problem Solving* adalah sangat positif, dan hasil kemampuan berpikir kreatif siswa secara klasikal yang semula pada siklus I tidak mencapai 50,00% yang dikategorikan tidak kreatif menjadi kreatif berada di antara 50,00% sampai 75,00% di siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika melalui model *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII-3 MTsN Beureunun.

### **C. Kerangka Konseptual**

Pada dasarnya kemampuan siswa dipengaruhi faktor luar dan faktor dalam. Faktor luar dapat berupa faktor lingkungan dan sarana prasarana (gedung, alat, media, dan lain-lain) sedangkan faktor dalam adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa meliputi kondisi fisik dan psikologi siswa.

Dalam kegiatan belajar ada kalanya kita jumpai siswa yang mengalami kesulitan belajar. Walaupun guru telah menjelaskan materi dengan baik dan siswa telah mengarahkan pengetahuan dan pemahaman yang dimilikinya,

namun belumlah dapat menunjukkan hasil yang maksimal bila dibiarkan terus-menerus hal ini akan menjadi masalah dan berpengaruh buruk terhadap hasil belajarnya. Untuk itu masalah belajar tersebut haruslah dicari pemecahan masalahnya. Dalam kegiatan belajar masih banyak siswa yang tidak fokus dalam belajar, masih banyak yang keluar masuk kelas saat guru sudah mulai mengajar, masih ada yang mengobrol saat guru menerangkan, bahkan ada yang tidur saat proses belajar mengajar di kelas. Tapi dalam daftar nilai akhir semester, tidak banyak siswa yang tidak tuntas. Dari itu peneliti tertarik meneliti tentang model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan Model pembelajaran *creative problem solving* maka siswa akan dengan mudah memahami apa yang telah dijelaskan oleh guru. Siswa tersebut juga akan berusaha dengan baik untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan penuh tanggung jawab. Di rumah pun siswa akan mengulang kembali materi yang telah diterima dari sekolah dan mengerjakan tugas dengan kemampuan diri sendiri. Dari uraian yang telah dijelaskan dapat digambarkan pada skema berikut:



## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Lokasi dan Waktu Penelitian

#### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Gajah Madaa, yang beralamat Jl. HM. Said Kota Medan Sumatera Utara.

#### 2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Januari - Maret 2020 untuk bidang studi ekonomi/akuntansi kelas XI. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 3.1  
Rencana dan Pelaksanaan Penelitian**

No	Kegiatan	Bulan											
		Januari				Februari				Maret			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Riset	■	■										
2	Pengumpulan data			■	■								
3	Pengolah sikripsi					■	■						
4	Penyusunan sikripsi							■	■				
5	Bimbingan sikripsi									■	■		
6	Sidaang meja hijau											■	■

### B. Subjek Dan Objek Penelitian

#### 1. Subjek Penelitian

Yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas XI SMA Gajah Madaa.

#### 2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran akuntansi dengan model *Creative Problem Solving* di SMA Gajah Mada tahun pelajaran 2019/2020.

### **C. Populasi dan Sampel**

#### **1. Populasi**

Menurut Sugiyono (2016:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas: objek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Adapun yang menjadi penelitian dalam populasi ini adalah siswa kelas XI SMA Gajah Mada tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 30 siswa.

#### **2. Sampel**

Menurut Sugiyono (2016: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Gajah Mada yang berjumlah 30 orang, dimana laki-laki berjumlah 17 dan perempuan berjumlah 4. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Total Sampling*.

### **D. Variable Penelitian**

Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel

#### **1. Variabel bebas atau independen variabel (X)**

Dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Talking Stick*.

2. Variabele terikat atau variabele (Y)

Dalm penelitian inii adaalah hassil blajar siswaa kellas XI SMA Gajah Madaa

**E. Definiisi Operasional**

Adaapun langkah-langkah model pembeljran *Creative Problem Solving* ssbagai berikut :

1. Guru memberikan penjelasan tentang kegiatan blajar mengajar yaang dilakukan mlalui penerapan model pembeljran *Creative Problem Solving*.
2. Guru memberikan waktu kepadaaaa siswaa untukk membuat 3 kelompok A B daan C.
3. Guru memberikan beberapa materi yaang akan dipecahkan masalah dalm setiap kelompok
4. Setlah setiap kelompok berhassil dalm pemecahan masalah padaaa materi yaang telaah diberikan olej guru
5. Selanjutnya guru akan meminta kepadaaaa setiap kelompok akan memberikan pertanyaan daan jawaaban secara bergantian
6. Guru meminta kelompok A untukk melempar pertanyaan kepadaaaa kelompok B, jika B tidakkk dapt menjawab di lemparkan ke kelompok C sampai Tanya jawab selesai.
7. Jika selesai guru melanjutkan materi berikutnya yaang di tujunk kelompok B menjadi kelompok penanya, daan pertanyaan akan di ajukan kepadaaaa kelompok C.

8. Setelah kelompok B selesai dengan pertanyaan nya, lanjut materi ketiga untuk kelompok C sebagai kelompok penanya, dilakukan seperti sebelumnya semua selesai.
9. Guru membuat kesimpulan berdasarkan materi yang diajarkan.
10. Guru mengadakan posttest untuk keseluruhan untuk mengetahui pemahaman siswa akan materi pelajaran yang telah diajarkan.

## F. Instrumen Penelitian

### 1. Angket

Menurut Sudijono (2011 : 84) “Angket adalah cara menghimpun data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden”. Angket ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh model *creative problem solving* pembelajaran terhadap hasil belajar para peserta didik. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup dengan model *skala likert*. Angket yang disusun terdiri dari 30 item pertanyaan yang diberikan kepada siswa kelas XI SMA Gajah Mada Medaan. Untuk mengetahui bobot dari tiap kategori dari kisi – kisi item pertanyaan akan ditampilkan pada layout berikut ini :

**Tabel 3.2**  
**Skor Alternatif Jawaban**

No	Alternatif Jawaban	Kategori	Bobot
1	SS	Sangat Setuju	4
2	S	Setuju	3
3	TS	Tidak Setuju	2
4.	STS	Sangat Tidak Setuju	1

**Tabel 3.3**  
**Kisi – kisi Lay Out Angket**

NO	Nama Variabel	Indikator	Jumlah Item	No Item
1	Pengunaan Model <i>creative problem solving</i>	Daya tarik penggunaan model <i>creative problem solving</i>	3	1, 2, 3
		Kerja sama yang terjadi antara siswa pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.	4	4, 5, 6, 7
		Tingkat pemahaman terhadap materi selama proses penggunaan model <i>creative problem solving</i> .	3	8, 9, 10
		Keaktifan siswa dalam memberikan pendapat maupun gagasan dalam diskusi.	4	11, 12, 13, 14
		Keaktifan siswa dalam memecahkan permasalahan selama proses pembelajaran.	1	15
		Total		15

## 2. Tes

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang digunakan dalam penelitian adalah berbentuk Subjektif ( essay test ). Tes ini berguna untuk melihat sejauh mana keberhasilan belajar siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Tes yang diberikan berjumlah 1 soal yang terdiri dari 10 transaksi, yang terdiri dari ranah kognitif tingkat, penerapan(C3).Tara kompetensi soal terdiri atas kategori sedang. Bobot yang ditetapkan untuk seluruh soal adalah apabila menjawab dengan pemberian kode akun dengan benar maka diberikan skor 4, apabila jawaban mendekati benar diberikan skor 3, apabila jawaban salah diberikan skor 1, dan apabila tidak dijawab diberikan skor 0.

Berdasarkan pemberian bobot di atas, maka Pendekatan penilaian acuan yang digunakan adalah Pendekatan Acuan Patokan



(PAP). Tujuan PAP adalah untuk mengatur secara pasti tujuan atau kompetensi yang ditetapkan sebagai kriteria keberhasilan. PAP sangat bermanfaat dalam upaya meningkatkan kualitas hasil belajar sebab peserta didik diusahakan untuk mencapai standar yang telah ditetapkan, dan hasil belajar peserta didik dapat diketahui derajat pencapaiannya. Untuk menentukan batas lulus setiap skor peserta didik dibandingkan dengan skor ideal yang mungkin dicapai peserta didik. Standar Mutlak ( Penilaian Beracuan Kriterion) menggunakan rumus :

$$Nilai = \frac{Skor\ Mentah}{Skor\ Maksimum\ Ideal} \times 100\ %$$

Adapun penyusunan kisi-kisi tes tertulis dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.4**  
**Kisi-kisi Post Tes**  
**Bentuk Uraian Tes**

No	Pokok Bahasan	Ranah Kognitif	Total	Bobot Jawaban Benar	Skor
		C3			
1.	Pencatatan transaksi ke jurnal	10	10	4	40
	Jumlah		10		40

## **G. Uji Instrumen Penelitian**

### **1. Uji Validitas**

Menurut Sudijono (2013:182) “Validitas adalah daya ketepatan mengukur yang menunjukkan tingkat validitas atau kesahihan suatu instrument. Dimana suatu instrument yang valid mempunyai validitas tinggi”. Untuk

menguji validitas, alat ukur yang digunakan adalah teknik Analisa *Product Moment*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \quad \text{Sudijono (2013:181)}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  : Koefisien korelasi antara X dengan Y

X : Variabel X (Butiran pertanyaan)

Y : Variabel Y (Skor total)

Kriteria jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada taraf signifikan 95 % dan alpha 0,05 maka instrumen dinyatakan valid, dan sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  pada taraf signifikan 95 % atau alpha 0,05 dinyatakan tidak valid.

## 2. Realibilitas

Untuk mencari uji realibilitas digunakan rumus alpha Cronbach sebagai berikut:

$$R_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right) \quad \text{Sudijono (2013:208)}$$

Keterangan:

$R_{11}$  : Koefisien reliabilitas tes

n : Banyaknya butir soal

1 : Bilangan konstanta

$\sum S_i^2$  : Jumlah varian skor dari tiap-tiap butir item

$S_t^2$  : Varian total

Harga  $r_{11}$  dikonsultasikan pada  $r$  dengan  $n =$  banyaknya soal, jika  $r_{11} > r_{tabel}$  maka instrumen adalah reliabel.

## H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif yang digunakan untuk menguji pengaruh variabel terikat. Adapun metode statistik yang digunakan adalah:

### 1. Analisis Statistik Deskriptif

Menurut Sugiyono (2016:147) menyatakan bahwa “Analisis deskriptif statistik digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi”. Dalam analisis statistik deskriptif ini digunakan ukuran rata-rata hitung (mean), standar deviasi, maksimum, minimum. Untuk menyederhanakan proses data digunakan aplikasi software SPSS 22.

### 2. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik merupakan cara untuk mengetahui apakah model regresi yang diperoleh dapat menghasilkan estimator linear yang baik. Jika telah memenuhi asumsi klasik, berarti model regresi ideal yang dikenal dengan istilah *Best Linear Unbiased Estimator (BLUE)*.

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas yaitu pengujian untuk melihat pola distribusi dari data sampel yang telah diambil, apakah telah mengikuti sebaran distribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini dapat dideteksi dengan menggunakan plot normal yang diperoleh dengan SPSS. Ketentuannya adalah apabila

output kurva normal P-plot menggambarkan sebaran data yang menyebar merata dan membentuk suatu garis linier (lurus) dapat disimpulkan bahwa data mempunyai distribusi normal.

#### **b. Uji Linearitas**

Menurut Priyanto (2014:79) Uji linearitas digunakan untuk mengetahui linearitas data, yaitu apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak. Uji ini digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi Pearson atau regresi linier. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan *Test for Linearity* pada taraf signifikansi 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linier bila signifikansi (*linearity*) kurang dari 0,05.

#### **c. Uji Heteroskedastisitas**

Menurut Priyanto (2014:108) Heteroskedastisitas adalah varian residual yang tidak sama pada semua pengamatan di dalam regresi. Regresi yang baik seharusnya tidak terjadi heteroskedastisitas.

Adanya atau tidaknya heteroskedastisitas digunakan metode korelasi *Spearman's rho* Software IBM SPSS 22. Uji koefisien korelasi *Spearman's rho*, yaitu mengorelasikan variabel independen dengan residualnya. Pengujian menggunakan tingkat signifikansi 0,05 dengan uji 2 sisi. Jika korelasi antara variabel independen dengan residual didapat signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa tidak terjadi masalah heteroskedastisitas.

### 3. Analisis Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana bertujuan untuk memprediksi bagaimana pengaruh antara variabel X (model pembelajaran *discovery learning* dengan pendekatan *Scientific*) dan variabel Y (hasil belajar) maka digunakan rumus persamaan regresi sederhana, dengan rumus sebagai berikut:

$$Y = a + bX \quad \text{Sugiyono (2016:188)}$$

Keterangan :

Y : Variabel terikat

X : Variabel bebas

a : Nilai konstanta

b : Koefisien arah regresi

Untuk menyederhanakan proses data digunakan aplikasi software SPSS 22.

Setelah menguji regresi linier sederhana dilanjutkan dengan uji signifikansi menggunakan uji t. Uji t dikenal dengan uji persial, yaitu menguji bagaimana pengaruh masing-masing variabel bebasnya sendiri-sendiri terhadap variabel terikatnya. Uji ini dilakukan dengan membandingkan t hitung dengan t tabel atau dengan melihat kolom signifikansi pada masing-masing t hitung, proses uji t dengan bantuan software SPSS 22. Pengujian tingkat signifikansi 0,05 dan 2 sisi.

## **BAB IV**

### **HASSIL PENELITIAN DAAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Gambaran Umum Model Pembelajaran *Creative Problem Solving***

Mlalui model pembeljran *Creative Problem Solving*, siswaa kesempatan untukk membangun konsep-konsep tekanan yaang dipelajari secara kreatif mlalui kegiatan demostrasi. Pembeljran dengann menggunakan model *Creative Problem Solving* juag memberi kesempatan kepadaaaa siswaa untukk berdiskusi, mengeluarkan pendapt, menumbuhkan rasa percaya diri, daan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif maupun berpikir kritis dalm blajar antar kelompok.

Dalm setiap tahapannya model pembeljran *Creative Problem Solving* memfasilitasi guru daan siswaa untukk melakukan pembeljran dengann sistematis berpikir kreatif, seperti berpikir divergen, logis, daan kritis, dalm setiap langkah pemecahan masalah untukk menghaasilkan solusi inovatif daan bermanfaat. Model pembeljran *Creative Problem Solving* menuntut siswaa mendapt pengetahuan daan pengalaman langsung dalm pembeljran mlalui kreativitas siswaa dalm menyelesaikan masalah.

Hal inii sejalan dengann pendapt Cheolil Lim, dkk. (2010) bahwa model pembeljran *Creative Problem Solving* merupakan model pembeljran yaang berpusat padaaa pembeljran daan keterampilan memecahkan masalah dengann sistem yaang dinamis daan fleksibel sehinggaaa mampu mengembangkan berpikir kreatif daan logis.

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* ini terdiri dari enam tahapan penting, yaitu *objective finding*, *fact finding*, *idea finding*, *solution finding*, dan *acceptance finding*. Sehingga dalam prosesnya siswa mengaitkan permasalahan yang diberikan dengan fakta yang nantinya menemukan solusi dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi tersebut dengan cara kreatif. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* siswa terlatih untuk menyelesaikan masalah yang diberikan guru dengan cara kreatif. Siswa pada kelas eksperimen lebih aktif dalam proses pembelajaran karena pada model pembelajaran *Creative Problem Solving* terdapat langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari *objective finding* yang melatih siswa untuk menemukan objek permasalahan yang hendak diselesaikan, *fact finding* yang melatih siswa untuk menemukan fakta yang benar-benar terjadi di lingkungan sekitar, *problem finding* yang melatih siswa untuk menemukan masalah yang sebenarnya terjadi, *idea finding* yang pada tahap ini siswa mulai memikirkan ide-ide penyelesaian masalah yang dihadapi, *solution finding* yang pada tahap ini siswa menemukan solusi yang tepat dari masalah yang dihadapi, kemudian *acceptance finding* melatih siswa untuk menemukan alasan yang tepat memilih solusi tersebut. Tahapan berpikir kreatif siswa itu sendiri terdiri dari empat tahapan, yaitu persiapan (*preparasi*), *inkubasi* dengan mencerna fakta-fakta yang ada, *iluminasi* atau pemahaman yang mendalam dari masalah yang dihadapi, *verifikasi* yang memastikan solusi yang dipilih apakah benar dan tepat.

Adapun manfaat dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat mempermudah di dalam menyajikan dan juga menerima pembelajaran atau

informasi dan menghindarkan salah pengertian, mendorong rasa keinginan tahu siswa untuk mengetahui lebih banyak, dapat mempercepat daya serap siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan dan tidak membosankan. Dengan adanya model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat dijadikan pertimbangan dan alternatif dalam menerapkan kegiatan pembelajaran di kelas dan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

## **2. Deskripsi Hasil Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti menganalisis 10 jurnal - jurnal relevan tentang model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Analisis jurnal yang dilakukan oleh peneliti dilakukan untuk mengetahui bagaimana analisis menggunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam meningkatkan hasil Belajar siswa. Dengan menetapkan fokus masalah penelitian yang berdasarkan observasi saat peneliti melakukan observasi secara langsung yaitu saat mengobservasi di salah satu sekolah SMA Gajah Mada Medan . Dari observasi yang sudah peneliti lakukan menunjukkan bahwa adanya model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional, sehingga diperlukan adanya perubahan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang diterapkan guru saat pembelajaran berlangsung masih menggunakan metode ceramah yang membuat siswa mudah merasa bosan, sehingga siswa tidak memperhatikan guru dalam menerangkan pembelajaran. Dan media yang diterapkan di sekolah tersebut juga masih menggunakan media pembelajaran konvensional , seperti media papan tulis.



Peneliti sudah melakukan analisis 10 jurnal yang berhubungan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Salah satu penelitian yang sudah dilakukan ialah Anggun Yunita Wisela dkk yang menyatakan pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar dan kemampuan pemecahan masalah fisika peserta didik. Populasinya seluruh peserta didik kelas XI MIA SMAN 8 Mataram. Pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik *purposive sampling*, sehingga terpilih peserta didik kelas XI MIA 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI MIA 1 sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan berupa model pembelajaran *creative problem solving* dan kelas kontrol diberi perlakuan berupa pembelajaran konvensional. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah menggunakan instrumen tes uraian sebanyak 4 butir soal untuk mengukur hasil belajar menggunakan instrumen tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Hipotesis penelitian diuji menggunakan uji MANOVA berbantuan IBM SPSS 23 dengan taraf signifikansi 5%. Uji hipotesis MANOVA menghasilkan taraf signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* terhadap hasil belajar dan kemampuan pemecahan masalah fisika peserta didik.

### **3. Hasil Analisis Data**

Dalam penelitian ini analisis data yang peneliti peroleh ialah dengan mendeskripsikan 10 jurnal yang berhubungan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Tujuan dari analisis data ini ialah untuk mengetahui bagaimana model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan hasil

blajar siswaa. Adaapun hassil analisis data dalm penelitian inii dapt dalm penelitian inii dapt dilihat padaaa Tabel Tabulasi data jurnal – jurnal yang relevan dibawah inii:

**Tabulasi data darri jurnal-jurnal yang relevan tentang Pengaruh model pembeljran *Creative Problem Solving* terhadap hasil blajar siswaa**

<b>Aspek Pengamatan</b>	<b>Judul Jurnal / Artikel Peneliti</b>	<b>Penulis / Peneliti</b>	<b>Data/ Informasi</b>
Pengaruh Model Pembeljran <i>Creative Problem Solving</i> terhadap hasil blajar siswaa	1. Meningkatkan kemampuan Berpikir Kreatif Siswaa mlalui Model <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) padaaa Pembeljran Matematika Di MTsN Beureunu	Irmawati	Hassil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswaa padaaa umumnya aktif, kemampuan guru dalm mengelola pembeljran dengann penerapan model <i>Creative Problem Solving</i> adaalah efektif, respon siswaa terhadap penggunaan model <i>Creative Problem Solving</i> adaalah sangat positif, daan hassil kemampuan berpikir kreatif siswaa secaraa klasikal yang semula padaaa siklus I tidakkk mencapai 50,00% yang dikategorikan tidakkk kreatif menjadi kreatif beradaaa diantara 50.00% sampai 75.00% di siklus II. Dengann demikian dapt disimpulkan bahwa pembeljran matematika mlalui model <i>Creative Problem Solving</i> dapt meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswaa kellas VIII-3 MTsN Beureunun.

	<p>2. Pengaruh model pembelajaran <i>creative problem solving</i> terhadap hasil belajar dan kemampuan pemecahan masalah fisika peserta didik</p>	<p>Anggun Yunita Wiseladkk</p>	<p>. Kelas eksperimen diberi perlakuan berupa model pembelajaran <i>creative problem solving</i> dan kelas kontrol diberi perlakuan berupa pembelajaran konvensional. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah menggunakan instrumen tes uraian sebanyak 4 butir soal untuk mengukur hasil belajar menggunakan instrumen tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Hipotesis penelitian diuji menggunakan uji MANOVA berbantuan IBM SPSS 23 dengan taraf signifikansi 5%. Uji hipotesis MANOVA menghasilkan taraf signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga <math>H_0</math> ditolak dan <math>H_a</math> diterima. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran <i>creative problem solving</i> terhadap hasil belajar dan kemampuan pemecahan masalah fisika peserta didik.</p>
--	---	--------------------------------	--

	3. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> Berbantuan Maple II Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	Muhamad Syazali	Berdasarkan hasil perhitungan, setelah dilakukan uji hipotesis menggunakan uji ANAVA didapat $F_{\text{observasi}}$ sebesar 10,54. Apabila nilai $F_{\text{observasi}}$ tersebut dibandingkan dengan nilai $F_{\text{tabel}}$ sebesar 3,07, maka dapat disimpulkan bahwa $F_{\text{observasi}} \geq F_{\text{tabel}}$ , dengan demikian hipotesis $H_0$ ditolak dan $H_1$ diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh pembelajaran CPS berbantuan Maple II terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik.
	4. PENGARUH MODEL PEMBELJARAN <i>CREATIVE PROBLEM SOLVING</i> TERHADAAAP KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH FISIKA PADA SISWAA KELAS XI SMA NEGERI 4 PALU	Hariawan, dkk	Analisis data menggunakan Uji t dua pihak pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 70$ dengan uji prasyarat normalitas dan homogenitas. Hasil uji statistik diperoleh $t_{\text{hitung}} = 3,18$ dan $t_{\text{tabel}} = 1,99$ dengan kriteria terima $H_0$ jika $-1,99 < t < 1,99$ dan tolak $H_1$ dalam hal lainnya. Nilai $t_{\text{hitung}}$ berada diluar penerimaan $H_0$ sehingga $H_1$ diterima dengan kesimpulan terdapat pengaruh model pembelajaran <i>creative problem solving</i> yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah fisika.
	5. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa	Sisvina Dian Cahyani, dkk	Uji normalitas awal dan akhir digunakan untuk mengetahui kelas tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas awal dan akhir digunakan untuk mengetahui kelas tersebut mempunyai varian sama dan bersifat homogen atau tidak. Uji hipotesis menggunakan uji t dua sampel. Hasil pengujian hipotesis pada hasil tes

			<p>menunjukkan bahwa <math>t_{hitung}</math> 2,1323 dan <math>t_{tabel}</math> 2,02269 dengan taraf signifikan 5%. Karena <math>t_{hitung} &gt; t_{tabel}</math> yaitu <math>2,1323 &gt; 2,02269</math> sehingga <math>H_0</math> ditolak. Karena <math>H_0</math> ditolak, maka kesimpulan yaitu kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Sehingga model pembelajaran <i>creative problem solving</i> berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas V SD N Pandeanlamper 01 Semarang.</p>
	<p>6. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Program Linier Kelas Xi Smk</p>	<p>Rolia Rolia, dkk</p>	<p>Teknik analisis data yang digunakan untuk melihat pengaruh model pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> terhadap kemampuan berpikir kreatif menggunakan uji t, untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dengan menghitung persentase indikator aktivitas belajar siswa dan untuk mengetahui motivasi belajar siswa menggunakan rumus rata-rata indikator motivasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Terdapat pengaruh model <i>Creative Problem Solving</i> terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi program linier kelas XI SMK Negeri 1 Monterado tahun ajaran 2016 - 2017. 2) Aktivitas belajar siswa baik pada model <i>Creative Problem Solving</i> terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi program linier kelas XI SMK Negeri 1 Monterado tahun ajaran 2016 - 2017. 3) Motivasi belajar siswa tinggi pada model <i>Creative Problem Solving</i> terhadap</p>

			kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi program linier kelas XI SMK Negeri 1 Monterado tahun ajaran 2016 – 2017
	7.Keefektifan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> berbantuan <i>Flash</i> Interaktif Terhadap Hasil Belajar	Siti Nursiami dan Soeprodo	Uji yang digunakan untuk menganalisis data adalah uji perbedaan dua rata-rata, uji ketuntasan klasikal, dan uji estimasi rata-rata hasil belajar kognitif. Hasil uji perbedaan dua rata-rata dua pihak menunjukkan adanya perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji ketuntasan belajar kelas eksperimen mencapai ketuntasan belajar (individual dan klasikal) sedangkan kelas kontrol belum mencapai ketuntasan klasikal. Hasil uji estimasi rata-rata menunjukkan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dari 86,25 sampai 87,35 dan kelas kontrol dari 81,45 sampai 82,55 sehingga bisa disimpulkan bahwa model pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> terbukti efektif diterapkan pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan.
	8.Penerapan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (Cps) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa Pendidikan Matematika	Muhammad Turmuzi, dkk	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan pemecahan masalah mahasiswa pada siklus I adalah sebesar 68,56 meningkat menjadi 83,00 pada siklus II. Rata-rata peningkatan kemampuan pemecahan masalah adalah sebesar 21,06 %. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mahasiswa Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram melalui model pembelajaran <i>Creative Problem</i>

			<i>Solving (CPS)</i> pada mata kuliah Analisis Kompleks.
	9. Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving (Cps)</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa	Shella Malisa, dkk	Aktivitas siswa pada siklus I 67,27% (cukup aktif) menjadi 85% pada siklus II (aktif). Kemampuan berpikir kreatif siswa untuk indikator <i>fluency</i> , semula 59,25% menjadi 77,42%, <i>flexibility</i> yang semula 37,25% menjadi 55,03%, <i>elaboration</i> yang awalnya 39,75% menjadi 69,75%. Hasil belajar kognitif siswa secara klasikal dengan persentase 69,23% meningkat menjadi 87,17%. Hasil belajar afektif siswa meningkat dari 53,35% menjadi 70,15% pada siklus II dan hasil belajar psikomotorik siswa yang semula 59,69% menjadi 69,4% pada siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran CPS dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa.
	10. Penerapan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving (Cps)</i> Dengan Berbantuan Modul Elektronik Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Di SMA Negeri 8 Pekanbaru Tahun 2017	Sugianto, Purba Andy Wijaya	Dengan hasil P Value sig $0,000 < 0,05$ untuk kemampuan berpikir kreatif dan P Value sig $0,000 < 0,05$ untuk motivasi belajar, maka $H_0$ ditolak dan $H_1$ diterima. Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh penerapan model pembelajaran <i>Creative Problem Solving (CPS)</i> dengan berbantuan modul elektronik terhadap motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif di SMA Negeri 8 Pekanbaru Tahun 2017.

Berdasarkan hasil analisis beberapa jurnal di atas menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran langsung sangat membantu siswa dalam berdiskusi dan

memecahkan masalah bersama dalam pembelajaran, dan mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi antara sesama siswa maupun guru.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa rendahnya hasil belajar siswa sebelum digunakan model pembelajaran *Creative Problem Solving* disebabkan kurangnya variasi model serta siswa yang masih sulit memahami materi sehingga menyebabkan siswa kurang mandiri dan tidak termotivasi untuk belajar, sehingga hasil belajar siswa pun rendah.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar, baik berasal dari guru maupun siswa. Faktor-faktor tersebut dapat saling mendukung sehingga dapat tercipta kegiatan pembelajaran yang kondusif. Hasil penelitian menyatakan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* dalam meningkatkan hasil belajar siswa berpengaruh positif. Maka dari itu penggunaan model pembelajaran *Creative Problem Solving* sangat layak digunakan dan dapat dijadikan pertimbangan dan alternatif dalam menerapkan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran ini juga sudah diuji adanya pengaruh oleh peneliti sebelumnya dan mendapatkan hasil yang layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil analisis tentang model pembelajaran *Creative Problem Solving* maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh ialah:

- a. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* sangat menarik untuk digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa



- b. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* sangat Memudahkan siswa terampil menyeleksi informasi yang relevan kemudian menganalisisnya dan akhirnya meneliti kembali hasilnya.
- c. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* membantu guru dalam menghemat waktu dalam proses evaluasi siswa.
- d. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* membantu siswa dalam berkomunikasi antara sesama siswa maupun guru.
- e. Model *Creative Problem Solving* dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
- f. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* membantu siswa belajar bagaimana melakukan penemuan dengan melalui proses melakukan penemuan.
- g. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat menimbulkan keberanian pada diri siswa untuk mengemukakan pendapat dan ide-idenya.

## BAB V

### KESIMPULAN DAAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan serangkaian penelitian yaang tlah dilakukan dapt disimpulkan bahwa beberapa hal diantaranya adaalah ssbagai berikut:

1. Pemanfaatan model pembeljran *creative problem solving* berpengaruh positif dalm meningkatkan hassil blajar siswaa di seluruh satuan peendidikan.
2. Penggunaan model pembeljran *Creative Problem Solving* dalm proses blajar mengajar dapt membangkitkan daya tarik, merangsang pengembangan kemampuan berfikir siswaa secara kreatif, rasional, logis, daan minat ataupun motivasi kegiatan blajar mengajar sehinggaaa dapt meningkatkan hassil blajar siswaa, selain itu penggunaan model pembeljran *Creative Problem Solving* dapt membantu siswaa mempermudah pemahaman terhadaaap materi pelajaran.
3. Keunggulan penggunaan model pembeljran *Creative Problem Solving* ssbagai model pembeljran membuat proses pembeljran menjadi lebih aktif, efektif dengann proses blajar siswaa menjadi lebih interaktif, kondusif, daan semangat siswaa dalm blajar meningkat sehinggaaa kualitas blajar siswaa meningkat dengann baikkk.

## B. Saran

1. Diharapkan kepada guru akuntansi menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Guru hendaknya mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi di dalam proses belajar dalam konteks pembelajaran aktif, sehingga siswa dapat memberikan hasil belajar terbaiknya.
3. Untuk penelitian selanjutnya dalam membahas penelitian yang sejenis, hendaknya dapat menggali beberapa artikel atau jurnal relevan lebih banyak agar data yang diperoleh lebih teruji.

## DAFTAR PUSTAKA

Pusat Bahasa Kemendiknas. “*Kamus Besar Bahasa Indonesia*”, Edisi Ketiga. (Jakarta: Balai Pustaka, 2007).

Abdul Aziz Saefudin, “*Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI)*”, Jurnal, (Yogyakarta: Universitas PGRI Yogyakarta).

Krulik, Stephen, dan Rudnik, Jesse A. “*The New Sourcebook for Teaching Reasoning and Problem Solving in Elementary School*”. (Massachusetts: Allyn & Bacon, 1995).

Suryosubroto, “*Proses Belajar Mengajar di Sekolah*”. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010)

Karen, Pepkin, (2003) “*Creative Problem Solving In Math*.” <http://www.uh.edu/16-01-2009/html>. Diakses pada Tanggal 11 Januari 2019.

Aris Shoimin, “*68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*”, (AR-RUZZ MEDIA: 2016).

Slameto 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta

Sudijono. 2013. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Sudijono. 2013. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Sudjana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta

<https://fatkhan.web.id/pengertian-model-pembelajaran-creative-problem-solving/>

<https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/JVK/article/view/5388>

<http://jurnal.fkip.unram.ac.id/index.php/JPM/article/view/470>

<file:///C:/Users/HP/Downloads/4811-10233-1-SM.pdf>

<file:///C:/Users/HP/Downloads/4305-1-8335-1-10-20170319.pdf>

<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/EPFT/article/view/2395>

<http://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/VOX/article/view/39>

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/17496>

<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/EPFT/article/viewFile/2395/1690>

<file:///C:/Users/HP/Downloads/58-101-2-PB.pdf>

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMA GAJAH MADA
Mata Pelajaran	: Akuntansi Keuangan Kelas / Semester : XI / 1
Materi Pokok	: Pemeriksaan Fisik Dana Kas Kecil
Alokasi Waktu	: 6 x 45 menit

### A. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

#### 1. Kompetensi Inti

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidangkerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

KI 4 : Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

#### 2. Kompetensi Dasar

- 1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.

- 1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.
- 2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.
- 2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi akuntansi.
- 2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.
- 3.3. Menjelaskan pemeriksaan fisik saldo kas kecil dan perlakuan adanya selisih kas kecil.
- 4.3. Menyelesaikan administrasi pemeriksaan fisik saldo kas kecil dan perlakuan adanya selisih kas kecil.

## **B. Indikator Pembelajaran**

### **a. Sikap**

Mengembangkan perilaku berkarakter, meliputi:

1. jujur
2. peduli
3. tanggung jawab
4. berkomunikasi

### **b. Pengetahuan**

1. Mendeskripsikan pengertian kas kecil
2. Menjelaskan mekanisme pemeriksaan fisik dana kas kecil, pembuatan mutasi dana kas kecil dan laporan mutasi dana kas kecil.
3. Menjelaskan mekanisme pencatatan selisih yang terjadi pada dana kas kecil.

**c. Ketrampilan**

1. Menjelaskan dengan logika dan nalar siswa yang berbasis pada fakta yang ada
2. Mengembangkan siswa berpikir kritis dan analitis dalam mengidentifikasi dan memecahkan masalah
3. Mengembangkan pola berpikir rasional dan objektif dalam merespon substansi atau materi pembelajaran
4. Mengembangkan keterampilan sosial, meliputi:
  - a) bertanya,
  - b) menyumbang ide atau berpendapat,
  - c) menjadi pendengar yang baik

**C. Tujuan Pembelajaran****a. Sikap**

1. Karakter

Terlibat dalam proses belajar mengajar berpusat pada siswa, paling tidak siswa dinilai pengamat *Membuat kemajuan* dalam menunjukkan perilaku berkarakter meliputi: kejujuran, peduli, dan tanggung jawab.

2. Keterampilan sosial

Terlibat dalam proses belajar mengajar berpusat pada siswa, paling tidak siswa dinilai pengamat *Membuat kemajuan* dalam menunjukkan keterampilan bekerja sama, menyumbangkan ide, menjadi pendengar yang baik dan berkomunikasi.

**b. Pengetahuan**

1. Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar siswa dapat mendeskripsikan pengertian kas kecil.
2. Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar siswa dapat menjelaskan mekanisme pencatatan pembayaran menggunakan dana kas kecil.
3. Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar siswa dapat menjelaskan pencatatan selisih dana kas kecil.



### c. Keterampilan

Siswa mampu menjelaskan dengan logika dan nalar siswa yang berbasis pada fakta yang ada

1. Siswa mampu mengembangkan siswa berpikir kritis dan analitis dalam mengidentifikasi dan memecahkan masalah
2. Siswa mampu mengembangkan pola berpikir rasional dan objektif dalam merespon substansi atau materi pembelajaran
3. Siswa mampu mengembangkan keterampilan sosial, meliputi:
  - a) bertanya,
  - b) menyumbang ide atau berpendapat,
  - c) menjadi pendengar yang baik,
  - d) berdiskusi dalam pemecahan masalah secara kelompok.

### D. Materi Pembelajaran (*Terlampir*)

1. Mekanisme pemeriksaan dana kas kecil, dan pembuatan berita acara pemeriksaan dana kas kecil.
2. Mekanisme pencatatan selisih dana kas kecil.
3. Laporan mutasi dana kas kecil

### E. Metode Pembelajaran

1. Model : Pembelajaran *Creative Problem Solving*

### F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media Pembelajaran : Buku, *powerpoint*
2. Alat Pembelajaran : *whiteboard*, spidol dan penghapus.
3. Sumber Belajar :
  - Harti, Dwi. 2011. *Modul Akuntansi 2A*. Jakarta: Erlangga.
  - Muawanah, Umi dan Poernawati, Fahmi. 2008. *Konsep Dasar Akuntansi dan Pelaporan Keuangan Jilid Dua*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

- Sohidin. 2013. *Modul Akuntansi Keuangan – Kelas XI*. Surakarta: Lembaga Pengembangan Administrasi Bisnis, Akuntansi, dan Perpajakan.
- Somantri, Hendi. 2009. *Akuntansi SMK Bidang Studi Keahlian Bisnis Dan Manajemen Program Studi Keahlian Akuntansi Seri C*. Bandung Armico.

### G. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengucapkan salam, mengkondisikan kelas, memimpin doa, mengecek kehadiran siswa, dan mengecek kesiapan kelas</li> <li>2. Memberi motivasi kepada siswa</li> <li>3. Melakukan Apersepsi mengenai dana kas kecil sistem dana tetap.</li> <li>4. Memberikan kuis mengenai dana kas kecil metode dana tetap dan fluktuasi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjawab Salam, menertibkan tempat duduk, berdoa, menjawab kehadirannya, dan menertibkan diri sendiri</li> <li>2. Termotivasi</li> <li>3. Memperhatikan guru</li> <li>4. Mengerjakan kuis yang diberikan</li> </ol>	15 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru meminta siswa untuk mengamati materi tentang</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa memperhatikan</li> <li>b. Siswa menanyakan hal-hal yang belum</li> </ol> </li> </ol>	110 Menit

	<p>pemeriksaan fisik dana kas kecil dan perlakuan terhadap selisih dana kas kecil</p> <p>b. Guru mengamati dan membimbing siswa</p> <p>2. Menanya</p> <p>a. Guru meminta siswa untuk melakukan diskusi kelompok terkait contoh kasus yang ada pada selisih dana kas kecil</p> <p>b. Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</p> <p>3. Mencoba/ Mengumpulkan Informasi</p> <p>a. Memberikan permasalahan terkait mutasi dana kas kecil dan selisih dana kas kecil</p> <p>b. Mengamati, membimbing dan</p>	<p>jelas mengenai pemeriksaan fisik dana kas kecil dan perlakuan terhadap selisih dana kas kecil</p> <p>2. Menanya Melakukan diskusi kelompok terkait contoh kasus mengenai selisih dana kas kecil</p> <p>3. Mencoba/ Mengumpulkan Informasi Melakukan praktek dalam mutasi dana kas kecil dan perlakuan terhadap selisih kas kecil</p>	
--	---	---	--

	<p>menilai kegiatan siswa</p> <p>4. Mengasosiasi/ Menganalisis Informasi</p> <p>a. Mengarahkan siswa supaya menggali informasi lebih dalam melalui analisis dari hasil pemecahan permasalahan dan membuat kesimpulan terkait perhitungan selish dana kas kecil.</p> <p>b. Mengamati, membimbing dan menilai kegiatan siswa</p> <p>5. Mengkomunikasikan</p> <p>a. Meminta siswa untuk membuat laporan dan menyimpulkan hasil praktek pada setiap kelompok</p> <p>b. Meminta perwakilan kelompok untuk</p>	<p>4. Mengasosiasi/ Menganalisis Informasi Melakukan analisis dan menyimpulkan hasil pemecahan masalah</p> <p>5. Mengkomunikasikan</p> <p>a. Membuat laporan dan kesimpulan hasil praktek pada setiap kelompok</p> <p>b. Mempresentasikan hasil praktek dan kesimpulannya.</p>	
--	--	--	--

	menyampaikan hasil praktek dan kesimpulan diskusi		
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini dan mendorong siswa untuk selalu berlaku jujur dalam kesehariannya.</li> <li>2. Guru mereview kembali materi yang telah disampaikan dan memberikan motivasi pada siswa untuk menggali materi lebih dalam.</li> <li>3. Menyampaikan materi selanjutnya.</li> <li>4. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.</li> </ol>		20 Menit

***Pertemuan Kedua***

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan		Alokasi Waktu
	Guru	Siswa	
Pendahuluan	1. Mengucapkan salam, mengkondisikan kelas, memimpin doa, mengecek kehadiran siswa, dan mengecek	1. Menjawab Salam, menertibkan tempat duduk, berdoa, menjawab kehadirannya, dan	25 Menit

	<p>kesiapan kelas.</p> <p>2. Memberi motivasi kepada siswa</p> <p>3. Melakukan apersepsi mengenai pemeriksaan fisik dana kas kecil</p> <p>4. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok.</p>	<p>menertibkan diri sendiri.</p> <p>2. Termotivasi</p> <p>3. Siswa aktif menjawab pertanyaan mengenai pemeriksaan fisik dana kas kecil</p> <p>4. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.</p>	
Inti	<p>1. Menjelaskan tentang pencatatan selisih dana kas kecil.</p> <p>2. Menyampaikan informasi tentang kegiatan yang akan dilakukan siswa dalam kelompok.</p> <p>3. Membagi siswa dalam kelompok dan mendistribusikan soal penugasan.</p> <p>4. Membimbing siswa untuk terlibat aktif dalam diskusi kelompok</p> <p>5. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi</p>	<p>1. Siswa memperhatikan dan secara aktif bertanya pada saat penyampaian materi mengenai pencatatan selisih dana kas kecil</p> <p>2. Siswa mempersiapkan diri untuk pembagian kelompok.</p> <p>3. Menempakan diri bersama kelompoknya untuk melakukan diskusi kelompok.</p> <p>4. Terlibat aktif dalam diskusi kelompok.</p> <p>5. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok dari soal yang diberikan</p>	100 Menit

	kelompok. 6. Meminta siswa untuk mengumpulkan hasil diskusi.		
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengevaluasi hasil penugasan berupa latihan soal yang telah diberikan kepada siswa.</li> <li>2. Guru mereview kembali materi yang telah disampaikan dan memberikan motivasi pada siswa untuk menggali materi lebih dalam.</li> <li>3. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari materi berikutnya.</li> <li>4. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.</li> </ol>		20 Menit

#### H. Penilaian Hasil Belajar : (*butir penilaian terlampir*)

##### 1. Mekanisme dan Prosedur

Penilaian ini terdiri dari dua kelompok yaitu proses dan hasil. Penilaian proses dilakukan melalui observasi kerja kelompok, kinerja presentasi dan laporan tertulis.

Sedangkan penilaian hasil dilakukan melalui tes tertulis.

2. Instrumen Penilaian : Tes Tertulis dan Laporan tertulis  
(jawaban pertanyaan dan hasil diskusi secara tertulis)

3. Aspek dan Teknik Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. Mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. b. Terlibat aktif dalam pembelajaran. c. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok. d. Tanggung jawab terhadap tugas. e. Disiplin terhadap peraturan yang berlaku. f. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan a. Memahami konsep pemeriksaan fisik dana kas kecil, pembuatan laporan mutasi dana kas kecil, dan pencatatan selisih dana kas kecil. b. Memahami prosedur pemeriksaan fisik dana kas kecil, laporan mutasi dan pencatatan	Pengamatan dan tes	Penyelesaian tugas individu dan kelompok



No.	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
	<p>selisih dana kas kecil</p> <p>c. Mengidentifikasi penyebab selisih dana kas kecil.</p>		
3.	<p>Keterampilan</p> <p>a Terampil mengidentifikasi transaksi penyebab terjadinya selisih dana kas kecil</p> <p>b Terampil melakukan pencatatan (menjurnal) selisih dana kas kecil.</p>	Pengamatan dan tes	Penyelesaian tugas individu dan kelompok (pada saat diskusi)

**ANGKET PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE  
PROBLEM SOLVING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA**

Nama :

Kelas / Semester :

Hari / Tanggal :

Petunjuk :

1. Pada kuesioner ini terdapat 20 pertanyaan. Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan materi pembelajaran yang baru selesai kamu pelajari, dan tentukan kebenarannya. Berilah jawaban yang benar – benar cocok dengan pilihanmu.
2. Pertimbangkan setiap pertanyaan secara terpisah dan tentukan kebenarannya. Jawabanmu jangan dipengaruhi oleh jawaban temanmu.
3. Setiap pertanyaan pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan Anda, lalu berilah tanda ‘ ceklis “ (✓) pada kolom yang tersedia, sesuai dengan kriteria jawaban di bawah ini :

Keterangan Pilihan Jawaban :

1 = Sangat tidak setuju

2 = Tidak setuju

3 = Ragu-ragu

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		1	2	3	4	5
1.	Sebelum materi ini dipelajari di sekolah, saya sudah membacanya di rumah.					
2.	Pertama kali saya membaca materi ini, saya percaya bahwa materi ini mudah bagi saya.					
3.	Materi ini sangat menarik perhatian saya.					
4.	Saya sangat senang pada pembelajaran ini sehingga saya ingin mengetahui kelanjutan materi ini.					
5.	Materi ini terdapat cerita dan skema sehingga Saya mudah memahami materi ini.					
6.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.					
7.	Saya selalu percaya diri terhadap jawaban saya pada materi ini.					
8.	Saya senang mengerjakan tugas-tugas pada materi ini.					
9.	Gaya tulisan pada materi ini membosankan.					
10.	Materi ini sulit untuk saya pahami.					
11.	Materi ini tidak menarik perhatian saya.					
12.	Saya tidak mengerjakan tugas-tugas pada materi ini.					
13.	Sedikitpun saya tidak memahami materi					

	pembelajaran ini.					
14.	Tugas-tugas latihan pada pembelajaran ini terlalu sulit.					
15.	Pada pembelajaran ini ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu saya.					
16.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru tepat waktu.					
17.	Saya tidak pernah dapat menyelesaikan tugas sampai akhir.					
18.	Media yang digunakan guru sangat menarik perhatian saya untuk belajar.					
20.	Saya suka jika ada teman yang mengerjakan tugas saya.					

Rekap skor yang diberikan siswa terhadap pertanyaan-pertanyaan dalam Angket

Motivasi siswa dibuat dengan ketentuan sebagai berikut :

- Untuk pertanyaan dengan kriteria positif: 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = ragu-ragu, 4 = setuju, 5 = sangat setuju.
- Merekap skor rata-rata angket. Kemudian menghitung skor rata-rata motivasi siswa dengan rumus :

$$\text{Skor Motivasi} = \frac{\sum \text{Skor total jawaban angket}}{\text{banyak angket}}$$

Untuk menentukan kategorinya motivasi siswa digunakan kriteria motivasi belajar di bawah ini :

**Tabel 2. Kriteria Motivasi Belajar Siswa**

<b>Skor Siswa</b>	<b>Kriteria Motivasi</b>
1, 00 – 1, 49	Tidak Termotivasi
1, 50 – 2, 49	Kurang Termotivasi
2, 50 – 3, 49	Cukup Termotivasi
3, 50 – 4, 49	Termotivasi
4, 50 – 5, 00	Sangat Termotivasi

## Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP

#### 1. Data Pribadi

Nama : Agus Setiawan Pardede  
NPM : 1402070123  
Tempat/ Tanggal Lahir : Klumpang, 21 Agustus 1996  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Anak ke : 1 dari 4 bersaudara  
Agama : Islam  
Warga Negara : Indonesia  
Alamat : Dusun II Gg. Sepakat Klumpang  
Kampung Kec. Hamparan Perak  
Kabupaten Deli Serdang  
Jurusan : Pendidikan Akuntansi

#### 2. Data Orang Tua


Ayah : M. Sudirman Pardede  
Ibu : Junidawati  
Alamat : Dusun II Gg. Sepakat Klumpang  
Kampung Kec. Hamparan Perak  
Kabupaten Deli Serdang

#### 3. Jenjang Pendidikan

2002-2008 : SD Swasta PAB I Klumpang  
2008-2011 : MTS PAB-5 Klambir Lima  
2011-2014 : MA Swasta PAB-\$  
2014-2021 : Tercatat sebagai Mahasiswa Program  
Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas  
Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Sumatera  
Utara

Medan, .... Januari 2021

Lampiran 2. Form K-1



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mulhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: [fkip@ummu.ac.id](mailto:fkip@ummu.ac.id)

Form : K - 1



Kepada Yth: Ibu Ketua & Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Akuntansi  
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:


Nama Mahasiswa : Agus Setiawan Pardede  
 NPM : 1402070123  
 Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi  
 Kredit Kumulatif : 133 SKS

IPK= 3,13

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif dalam Pembelajaran Akuntansi dengan Model <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) di SMA Gajah Mada Tahun Pelajaran 2017/2018	
	Pengaruh Metode Buzz Group terhadap Hasil Belajar Akuntansi di SMA Gajah Mada Tahun Pelajaran 2017/2018	
	Penerapan Model Pembelajaran Course Review Horay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Tahun Pelajaran 2017/2018	


Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 06 Desember 2017  
 Hormat Pemohon,

  
**Agus Setiawan Pardede**

Keterangan:  
 Dibuat rangkap 3 :- Untuk Dekan/Fakultas  
                           - Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi  
                           - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 3. Form K-2

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: [fkip@umma.ac.id](mailto:fkip@umma.ac.id)

Form K-2

Kepada : Yth. Ibu Ketua/Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Akuntansi  
FKIP UMSU

*Assalamu 'alaikum Wr, Wb*


Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Agus Setiawan Pardede  
NPM : 1402070123  
Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:


Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif dalam Pembelajaran Akuntansi dengan Model *Creative Problem Solving* (CPS) di SMA Gajah Mada Tahun Pelajaran 2017/2018

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

1. Drs. Sulaiman Effendi, M.Si 

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.


Medan, 13 Desember 2017  
Hormat Pemohon,  
  
AGUS SETIAWAN PARDEDE

Keterangan  
Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan / Fakultas  
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi  
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan



## Lampiran 4. Form K-3

FORM K 3

  
**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061) 6619056 Medan 20238  
Website : [fkip.umstu.ac.id](http://fkip.umstu.ac.id) E-mail: [fkip@umstu.ac.id](mailto:fkip@umstu.ac.id)

Nomor : 1226/II.3/UMSU-02/F/2020  
Lamp. : ---  
Hal : **Pengesahan Proposal dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikumWr. Wb.

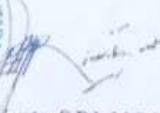
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proposal skripsi dan Dosen Pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Agus Setiawan Pardede**  
N P M : 1402070123  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Penelitian : Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif dalam Pembelajaran Akuntansi dengan Model Creatif Problem Solving (CPS) di SMA Gajah Mada Tahun Pelajaran 2017/2018  
Pembimbing : **Drs. Sulaiman Effendi, M.Si**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :






1. Penulisan berpedoman kepada ketentuan atau buku *Panduan Penulisan Skripsi* yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proposal Skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak selesai pada waktu yang telah ditetapkan.
3. Masa Daluarsa tanggan : **08 Agustus 2021**

Medan, 18 Dzulhijjah 1441 H  
08 Agustus 2020 M  
Wassalam  
Dekan

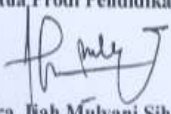
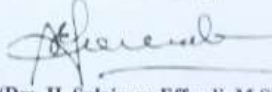
  
**Dr. H. Elfrianto, S.Pd., M.Pd.**

Dibuat Rangkap 4 :  
1. Fakultas (Dekan)  
2. Ketua Program Studi  
3. Dosen Pembimbing  
4. Mahasiswa yang bersangkutan  
**(WAJIB MENGIKUTI SEMINAR)**


## Lampiran 5. Berita Acara Bimbingan Proposal

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
04/12/2018	Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Materi Pembelajaran	
31/03/2020	Batasan Masalah Harus Sesuai Dengan Topik Proposal Rumusan Masalah Konsisten Dengan Tujuan Penelitian	
21/04/2020	Instrumen Penelitian Harus Di Validasi Metode dan Model Penelitian Harus Jelas	
13/05/2020	Perhatikan Penulisan Kata dan Kalimat dan Tanda Baca Sesuai Dengan EYD	
22/08/2020	ACC DISEMINARKAN	

Medan, Agustus 2020

Diketahui/Disetujui Ketua Prodi Pendidikan Akuntansi  (Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)	Dosen Pembimbing  (Drs. H. Sulaiman Effendi, M.Si)
--	--

## Lampiran 6. Lembar Pengesahan Proposal

 **MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

**PENGESAHAN PROPOSAL**

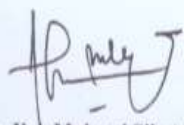

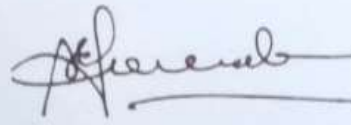

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Prodi Pendidikan Akuntansi Yang Diselenggarakan Pada Hari Kamis Tanggal 15 Oktober 2020 Menerangkan Bahwa:

Nama : Agus Setiawan Pardede  
NPM : 1402070123  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Proposal : "Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap Hasil Belajar Siswa"


Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke skripsi

Medan, 30 November 2020

TIM SEMINAR

Ketua	Sekretaris
 (Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)	 (Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)
Pembimbing	Pembahas
 (Drs. Sulaiman Effendi, M.Si)	 (Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

## Lampiran 7. Permohonan Perubahan Judul Skripsi

 MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kapten Mochtar Basri, BA No.3 Medan Telp. (061) 661905 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: [fkip@umma.ac.id](mailto:fkip@umma.ac.id)

---

Kepada: Yth. Ibu Ketua/Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Akuntansi  
FKIP UMSU

Perihal: **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Agus Setiawan Pardede  
N.P.M : 1402070123  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif dalam Pembelajaran Akuntansi dengan Model *Creative Problem Solving* (CPS) di SMA Gajah Mada  
Tahun Pelajaran 2017/2018

Menjadi:

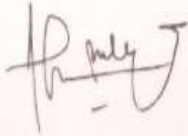
Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap Hasil Belajar Siswa


Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, November 2020


Diketahui Oleh:  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Akuntansi

Hormat Pemohon

  
Dra. Ijah Mulvani Sihotang, M.Si

  
Agus Setiawan Pardede

## Lampiran 8. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**  
**PRODI PENDIDIKAN AKUNTANSI**

Pada hari ini Kamis Tanggal 15 Oktober 2020 telah diselenggarakan Seminar Prodi Pendidikan Akuntansi menerangkan bahwa:  
 Nama : Agus Setiawan Pardede  
 NPM : 1402070123  
 Judul Proposal : "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran Akuntansi Dengan Model *Creative Problem Solving (CPS)* Di SMA Gajah Mada Tahun Pelajaran 2017/2018 "

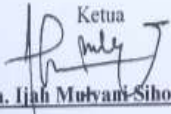
Disetujui/tidak disetujui\*)

No	Argument/Komentar/Saran
Judul	Judul sebaiknya diubah krn tidak memungkinkan utk melaksanakan penelitian dgn judul ini disaat pandemi. Diskusikan judul dgn pembimbing utk diarahkan ke penelitian deksriptif saja (kajian literatur/pustaka) dengan menggunakan pendekatan kualitatif.
Bab I	1. Alur berpikir masalah susun kembali dengan baik. 2. Identifikasi masalah yang dikemukakan blm terlihat jelas di LBM 3. setiap istilah asing harus diketik miring (italic)
Bab II	- Redaksi/ referensi terkait materi pelajaran mhn disesuaikan dengan kesepakatan pembimbing, kalau judul diubah maka anda tidak meneliti disekolah dan tidak menggunakan siswa sbg sampel. - setiap istilah asing harus diketik miring (italic)
Bab III	- Judul yang kamu ajukan PTK tp di metode penelitian tidak menggambarkan PTK - Metode penelitian ini dirubah dan disesuaikan dengan topik/kajian penelitian yg akan diubah.
Lainnya	- Baca koreksi/komentar di skripsi - Bila ingin mengubah menjadi kualitatif, sesuaikan dgn kerangka proposal kualitatif yg telah diedarkan oleh fakultas
Kesimpulan	[ ] Disetujui [ ] Ditolak [ ] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan

Medan, 15 Oktober 2020


**TIM SEMINAR**

Ketua



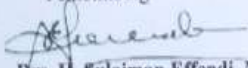
**Dra. Ijah Mutiani Sihotang, M.Si**

Sekretaris



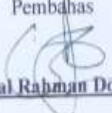
**Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si**

Pembimbing



**Drs. H. Sulaiman Effendi, M.Si**

Pembahas



**Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si**

## Lampiran 9. Surat Keterangan Menyelesaikan Seminar Proposal

 MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

**SURAT KETERANGAN**  
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Agus Setiawan Pardede  
NPM : 1402070123  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada :

Hari/ Tanggal : Kamis  
Tanggal : 15 Oktober 2020  
Dengan Judul Proposal :  
"Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap Hasil Belajar Siswa"


Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan/diberikan Kepada Mahasiswa yang bersangkutan, smoga Bapak/Ibu Pimpinan Fakultas dapat segera mengeluarkan surat izin riset mahasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik kami ucapkan banyak terima kasih. Akhirnya selamat sehat teralah kita semuanya. Amin

Dikeluarkan di : Medan  
Pada Tanggal : 30November 2020  
Wassalam  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Akuntansi

  
Dra Ijah Mulyani Sihotang, M.SI

UMSU  
Unggul | Cerdas | Berdaya Caya

## Lampiran 10. Surat Pernyataan Tidak Plagiat

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: [fkip@ummu.ac.id](mailto:fkip@ummu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan dibawah ini :


Nama Lengkap : Agus Setiawan Pardede  
N.P.M : 1402070123  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Dengan ini saya menyatakan bahwa:


1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Desember 2020  
Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,

  
Agus Setiawan Pardede

## Lampiran 11. Permohonan Izin Riset

  
*Unggul, Cerdas, dan Berprestasi*  
Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400  
Website : <http://fkip.umsu.ac.id> Email : [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

Nomor : 1770 /II.3-AU/UMSU-02/F/2020      Medan, 11 Muharram 1442 H  
Lamp : ---      27 Nopember 2020M  
Hal : Mohon Izin Riset

Kepada : Yth, Bapak Kepala  
Perpustakaan UMSU MEDAN  
Di  
Tempat


*Bismillahirrahmanirrahim*  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama Mahasiswa : Agus Setiawan Pardede  
N P M : 1402070123  
Program Studi : Pend. Akuntansi  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap Hasil Belajar Siswa

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalam  
Dekan

  
**Prof. Dr. H. ELFRianto Nst., M.Pd**  
NIDN 0115057302

**\*\* Pertiinggal\*\***



## Lampiran 12. Surat Balasan Riset

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**UPT PERPUSTAKAAN**  
Jl. Kapt. Mukhtar Basri No. 3 Telp. 6624567 - Ext. 113 Medan 20238  
Website: <http://perpustakaan.umsu.ac.id>

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor: 368/KET/IL.12-AU/UMSU-P/M/2020

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

**Nama** : Agus Setiawan Pardede  
**NPM** : 1402070123  
**Univ./Fakultas** : UMSU/ Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
**Jurusan/P.Studi** : Pendidikan Akuntansi/ SI

adalah benar telah melakukan kunjungan/penelitian pustaka guna menyelesaikan tugas akhir / skripsi dengan judul :







**"Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving terhadap Hasil Belajar Siswa"**

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

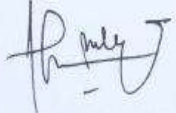
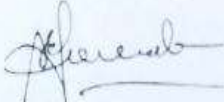
Medan, 2 Jumadil Awal 1442 H  
17 Desember 2020 M

**Kepala UPT Perpustakaan,**  
  
**Muhammad Arifin, S.Pd, M.Pd**

## Lampiran 13. Berita Acara Bimbingan Skripsi

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Tanda Tangan
Bab 1	1. Permasalahan pada LBM harus terlihat pada identifikasi masalah. 2. Rumusan masalah dan tujuan penelitian harus sinkron.	
Bab 2	1. Referensi perlu tambahan. 2. Hipotesis penelitian harus sejalan dengan rumusan masalah.	
Bab 3	1. Pembahasan harus sesuai dengan rumusan masalah dan hipotesi.	
Bab 4	1. Jelaskan hipotesis yang di peroleh	
Bab 5	1. Kesimpulan ambil poin-poin penting dari pembahasan dan tidak perlu penjelasan panjang	
11/12/2020	ACC UNTUK DI SIDANGKAN	

Medan,      Desember 2020

Diketahui/Disetujui	Dosen Pembimbing
Ketua Prodi Pendidikan Akuntansi	
	
(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)	(Drs. H. Sulaiman Effendi, M.Si)

## Lampiran 14. Surat Permohonan Ujian Skripsi

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
*Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*

---

**PERMOHONAN UJIAN SKRIPSI**

Kepada Yth Medan, Desember 2020  
Bapak/Ibu Dekan \*)  
di  
Medan

**Assalamu'alaikum Wr. Wb**


Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **AGUS SETIAWAN PARDEDE**  
NPM : 1402070123  
Program studi : Pendidikan Akuntansi  
Alamat : Dusun II Gg. Sepakat Kel. Klumpang Kampung Kec. Hamparan Perak

Mengajukan permohonan mengikuti ujian skripsi, bersama ini saya lampirkan persyaratan:

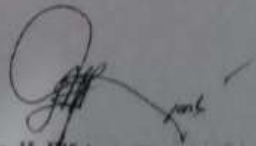
1. Transkrip/Daftar nilai kumulatif (membawa KHS asli Sem I s/d terakhir dan Nilai Semester Pendek (kalau ada sp). Apabila KHS asli hilang, maka KHS Foto Copy harus dileges di Biro FKIP UMSU).
2. Foto copy STTB/Ijazah terakhir dilegalisir 3 rangkap (Boleh yang baru dan boleh yang lama)
3. Pas foto ukuran 4 x 6 cm, 15 lembar.
4. Bukti lunas SPP tahap berjalan (difotocopy rangkap 3)
5. Foto copy compri 3 lembar
6. Foto copy toefl 3 lembar
7. Foto copy kompetensi kewirausahaan 3 lembar
8. Surat keterangan bebas perpustakaan
9. Surat permohonan sidang yang sudah ditanda tangani oleh pimpinan Fakultas
10. Skripsi yang telah ACC Ketua dan Sekretaris Program Studi serta sudah ditandatangani oleh dekan fakultas.

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Terima kasih, wassalam.

Pemohon,  
  
**AGUS SETIAWAN PARDEDE**

---

Medan, Desember 2020  
Disetujui oleh  
A.n. Rektor  
Wakil Rektor I

Medan, Desember 2020  
Dekan  
  
**Dr. H. Effrianto Nasution, S.Pd, M.Pd**

**Dr. Muhammad Arifin, S.H., M.Hum**

## Lampiran 15. Surat Pernyataan Permohonan Ujian Skripsi

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**SURAT PERNYATAAN**

**Bismillahirrahmanirrahim**

Yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Nama lengkap	: <b>AGUS SETIAWAN PARDEDE</b>
Tempat/ Tgl. Lahir	: Klumpang, 21 Agustus 1996
Agama	: Islam
Status Perkawinan	: Kawin/Belum Kawin/Duda/Janda*)
No. Pokok Mahasiswa	: 1402070123
Program Studi	: Pendidikan Akuntansi
Alamat Rumah	: Dusun II Gg. Sepakat Kel. Klumpang Kampung Kec. Hampan Perak Telp/Hp: 0852-6102-0103
Pekerjaan/ Instansi	: -
Alamat Kantor	: -

Melalui surat permohonan tertanggal 1 Desember 2020 telah mengajukan permohonan menempuh ujian skripsi. Untuk ujian skripsi yang akan saya tempuh, menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa saya,:

1. Dalam keadaan sehat jasmani maupun rohani
2. Siap secara optimal dan berada dalam kondisi baik untuk memberikan jawaban atas pertanyaan penguji,
3. Bersedia menerima keputusan Panitia Ujian Skripsi dengan ikhlas tanpa mengadakan gugatan apapun;
4. Menyadari bahwa keputusan Panitia Ujian ini bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.


Demikianlah surat pernyataan ini saya perbuat dengan kesadaran tanpa paksaan dan tekanan dalam bentuk apapun dan dari siapapun, untuk dipergunakan bilamana dipandang perlu. Semoga Allah SWT meridhoi saya. Amin.

**SAYA YANG MENYATAKAN,**




**AGUS SETIAWAN PARDEDE**

## Lampiran 16. Lembar Pengesahan Skripsi

 **MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsumas.ac.id> E-mail: [kip@umsumas.ac.id](mailto:kip@umsumas.ac.id)

---

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

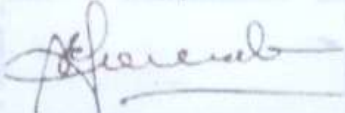


Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:


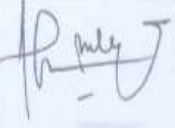
Nama Lengkap : Agus Setiawan Pardede  
N.P.M : 1402070123  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap Hasil Belajar Siswa

sudah layak disidangkan.

Medan, Juni 2021  
Disetujui oleh :  
Pembimbing


  
**Drs. Sulaiman Effendi, M.Si**

Diketahui oleh :

Dekan	Ketua Program Studi
	
<b><u>Prof. Dr. H. Effrianto Nasution, S.Pd, M.Pd.</u></b>	<b><u>Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si</u></b>

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## Lampiran 17. Lembar Keaslian Skripsi

**UMSU**  
Unggul-Cerdas-Teknologi

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: [ibu@umma.ac.id](mailto:ibu@umma.ac.id)

---

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ


Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Agus Setiawan Pardede  
N.P.M : 1402070123  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* terhadap Hasil Belajar Siswa"**. Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.  
Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan

  
**AGUS SETIAWAN PARDEDE**  
1402070123