

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keberhasilan kegiatan pembelajaran di kelas menjadi suatu indikator dalam rangka tercapainya tujuan dari kegiatan pembelajaran. Salah satu hal yang menentukan keberhasilan kegiatan belajar mengajar adalah penggunaan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Namun, keadaan yang terjadi saat ini adalah sebaliknya dimana metode konvensional seperti metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas masih diterapkan tanpa ada penambahan suatu inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung sehingga siswa cenderung pasif. Sikap siswa yang pasif ini dapat mengurangi keterlibatannya dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dan dapat mengakibatkan turunnya motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan akan berdampak pada rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa.

Dalam hal ini, guru yang berperan sebagai agen pembelajaran menjadi salah satu unsur yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Setiap guru harus peka terhadap keadaan siswa karena setiap siswa memiliki daya serap dan motivasi belajar yang berbeda. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Hal ini dapat ditempuh dengan cara menerapkan model pembelajaran yang bervariasi.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, kegiatan pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode konvensional mendorong motivasi belajar siswa yang rendah dimana guru aktif menyampaikan materi sedangkan siswa hanya duduk, mendengarkan, mencatat pada buku catatan, ada sebagian siswa yang bercerita dengan teman sebangkunya dan mengerjakan tugas dari mata pelajaran selain Ekonomi. Kurangnya interaksi antara guru dengan siswa ini mengakibatkan siswa cenderung pasif dan akhirnya, kegiatan pembelajaran berjalan dengan monoton tanpa ada variasi metode. Guru tidak menyadari bahwa metode konvensional yang dilakukan secara terus menerus membuat siswa bosan dan kurang antusias sehingga motivasi belajar siswa rendah. Jika siswa kurang memiliki motivasi maka hasil belajarnya kurang optimal padahal sesulit apapun materi jika siswa memiliki motivasi yang tinggi maka siswa akan tetap belajar.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil ulangan harian mata pelajaran Ekonomi menunjukkan hasil belajar siswa yang kurang optimal. Hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan harian yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum yaitu 70 untuk mata pelajaran Ekonomi.

Tabel 1.1
Persentase Pencapaian Nilai Kriteria Ketuntasan Minimum

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai ≥ 70 Tuntas		Nilai ≤ 70 Tidak Tuntas	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
X-1	38	18	47,4 %	20	52,6 %
X-2	35	15	42,9%	20	57,1 %
X-3	36	15	41,6 %	21	58,3 %
X-4	37	16	43,2 %	21	56,7 %
X-5	40	12	30 %	28	70 %
X-6	40	16	40 %	24	60 %

Sumber : SMA Negeri 6 Medan

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa jumlah siswa yang nilainya ≤ 70 (Tidak tuntas) lebih banyak daripada jumlah siswa yang nilainya ≥ 70 (Tuntas). Dari jumlah siswa kelas X sebanyak 226 orang, jumlah siswa yang nilainya ≤ 70 (Tidak tuntas) sebanyak 136 orang dan jumlah siswa yang nilainya ≥ 70 (Tuntas) sebanyak 90 orang. Di kelas X-1 dengan jumlah siswa 38 orang, jumlah siswa yang nilainya ≤ 70 (Tidak tuntas) sebanyak 20 orang dengan persentase 52,6% dan jumlah siswa yang nilainya ≥ 70 (Tuntas) sebanyak 18 orang dengan persentase 47,4%. Di kelas X- 2 dengan jumlah siswa 35 orang, jumlah siswa yang nilainya ≤ 70 (Tidak tuntas) sebanyak 20 orang dengan persentase 57,1% dan jumlah siswa yang nilainya ≥ 70 (Tuntas) sebanyak 15 orang dengan persentase 42,9%. Di kelas X-3 dengan jumlah siswa 36 orang, jumlah siswa yang nilainya ≤ 70 (Tidak tuntas) sebanyak 21 orang dengan persentase 58,3% dan jumlah siswa yang nilainya ≥ 70 (Tuntas) sebanyak 15 orang dengan persentase

41,6%. Di kelas X-4 dengan jumlah siswa 37 orang, jumlah siswa yang nilainya ≤ 70 (Tidak tuntas) sebanyak 21 orang dengan persentase 56,7% dan jumlah siswa yang nilainya ≥ 70 (Tuntas) sebanyak 16 orang dengan persentase 43,2%. Di kelas X-5 dengan jumlah siswa 40 orang, jumlah siswa yang nilainya ≤ 70 (Tidak tuntas) sebanyak 28 orang dengan persentase 70% dan jumlah siswa yang nilainya ≥ 70 (Tuntas) sebanyak 12 orang dengan persentase 30%. Di kelas X-6 dengan jumlah siswa 40 orang, jumlah siswa yang nilainya ≤ 70 (Tidak tuntas) sebanyak 24 orang dengan persentase 60% dan jumlah siswa yang nilainya ≥ 70 (Tuntas) sebanyak 16 orang dengan persentase 40%.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka perlu adanya suatu inovasi baru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran Ekonomi agar lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti menawarkan suatu penerapan kolaborasi model pembelajaran kooperatif *Student Team Achievement Division* dengan *Card Sort*, pembelajaran akan lebih menyenangkan, siswa akan lebih antusias dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran ini dapat digunakan untuk menjadi alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Penggunaan kolaborasi model pembelajaran *Student Team Achievement Division* dengan *Card Sort* adalah suatu pengajaran yang efektif dimana siswa membentuk suatu kelompok belajar dengan tujuan untuk bersama-sama memahami materi pembelajaran dan didukung dengan adanya permainan sortir kartu yang menarik dengan tujuan untuk mengulang kembali informasi yang sudah diperoleh dalam kegiatan pembelajaran sehingga informasi tidak cepat

hilang. Dalam permainan sortir kartu ini, siswa ditugaskan untuk menempatkan kartu yang berisi informasi yang sudah diterima dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan garis besar atau sub judul materi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk merancang suatu penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Kolaborasi Model Pembelajaran Kooperatif *Student Team Achievement Division* dengan *Card Sort* terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA Negeri 6 Medan T.A 2013 / 2014”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi.
2. Kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran.
3. Kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
4. Rendahnya hasil belajar siswa
5. Kolaborasi Model Pembelajaran Kooperatif *Student Team Achievement Division* dengan *Card Sort* belum pernah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di SMA Negeri 6 Medan.

1.3 Pembatasan Masalah

Seperti yang telah diuraikan di atas, terdapat banyak masalah yang teridentifikasi, maka perlu adanya pembatasan masalah agar lebih fokus dalam penelitian untuk menghindari meluasnya masalah maka penelitian ini dibatasi pada :

1. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X-2 dan X-4 SMA Negeri 6 Medan Tahun Ajaran 2013 / 2014.

2. Objek penelitian

Objek penelitian ini adalah kolaborasi model pembelajaran Kooperatif *Student Team Achievement Division* dengan *Card Sort*

3. Materi pokok

Materi pokok yang menjadi bahan ajar pada penerapan kolaborasi model pembelajaran Kooperatif *Student Team Achievement Division* dengan *Card Sort* ini adalah tentang Uang.

4. Parameter

Parameter yang digunakan adalah motivasi belajar dan hasil belajar yaitu motivasi belajar dan hasil belajar pada materi Uang dari pembelajaran siswa kelas X-2 dan X-4 SMA Negeri 6 Medan Tahun Ajaran 2013 / 2014 dengan

menggunakan kolaborasi model pembelajaran Kooperatif *Student Team Achievement Division* dengan *Card Sort*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah motivasi belajar siswa dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran kooperatif *Student Team Achievement Division* dengan *Card Sort* lebih baik dari siswa yang tidak diterapkan kolaborasi model pembelajaran kooperatif *Student Team Achievement Division* dengan *Card Sort* ?
2. Apakah hasil belajar siswa dengan menerapkan kolaborasi model pembelajaran kooperatif *Student Team Achievement Division* dengan *Card Sort* lebih baik dari siswa yang tidak diterapkan kolaborasi model pembelajaran kooperatif *Student Team Achievement Division* dengan *Card Sort* ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui adanya perbedaan motivasi belajar ekonomi siswa melalui penerapan kolaborasi model pembelajaran *Student Team Achievement Division* dengan *Card Sort* dengan siswa yang tidak

diterapkan kolaborasi model pembelajaran kooperatif *Student Team Achievement Division* dengan *Card Sort*

2. Untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar ekonomi siswa melalui penerapan kolaborasi model pembelajaran kooperatif *Student Team Achievement Division* dengan *Card Sort* dengan siswa yang tidak diterapkan kolaborasi model pembelajaran kooperatif *Student Team Achievement Division* dengan *Card Sort*

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan, ilmu pengetahuan serta pengalaman bahwa dalam mengajar ilmu Ekonomi banyak cara yang digunakan agar kegiatan pembelajaran lebih menarik. Salah satunya dengan model pembelajaran kooperatif *Student Team Achievement Division* dan *Card Sort*
2. Bagi guru, khususnya guru Ekonomi, penelitian ini menjadi masukan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa melalui penerapan kolaborasi model pembelajaran kooperatif *Student Team Achievement Division* dengan *Card Sort*.
3. Bagi siswa, penelitian ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar Ekonomi, mempermudah siswa dalam

memahami pelajaran, menciptakan suasana belajar yang bervariasi dan tidak membosankan sehingga dapat membangkitkan semangat belajar siswa dan memberi peluang siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

4. Bagi sekolah, sebagai acuan bagi tenaga pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan kreatif dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.
5. Bagi pihak lain, penelitian ini menjadi masukan dan referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti hal yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif *Student Team Achievement Division* dan *Card Sort*.