

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Allah menciptakan manusia segambar dan serupa dengan-Nya (Kejadian 1:27). Setiap manusia yang diciptakan oleh Allah adalah unik. Menurut Knight (2006, hal 204-205) *human uniqueness centers around the fact that God singled humanity out at the creation as being the one creature among earthlings that is responsible and accountable (Genesis 1:28)*. Selain itu, manusia juga sebagai ciptaan yang paling mulia diantara ciptaan Tuhan yang lain. Stephen Tong (2006, hal. 8) mengatakan bahwa manusia diberikan rasio sehingga manusia mungkin dapat menganalisa, manusia bisa berfungsi rasional dan merasionalisasikan segala sesuatu hal dengan cara deduksi, induksi, silogisme atau dengan cara-cara logika yang lain. Hal ini yang membedakan manusia dengan ciptaan Allah yang lainnya. Allah memperlengkapi manusia dengan rasio atau akal budi dengan tujuan manusia dapat melaksanakan mandat yang diberikan oleh Allah. Akal budi yang dimiliki oleh manusia diperlengkapi dengan ilmu pengetahuan agar manusia mampu bertanggung jawab, melayani, dan memberi respons (Brummelen, 2006, hal. 120).

Keadaan manusia mengalami perubahan ketika Adam dan Hawa jatuh ke dalam dosa karena ketidaktaatannya kepada Allah (Kejadian 3). Dampak dari dosa menyentuh seluruh ciptaan. Hal ini dijelaskan oleh Wolters (2009, hal. 64) dalam buku "*Creation Regained*" yang menyatakan bahwa:

Pada prinsipnya tidak ada sesuatu yang diciptakan yang tidak tersentuh oleh dampak kerusakan dari kejatuhan. Entah kita melihat pada struktur sosial seperti negara atau keluarga, atau pencarian budaya seperti seni dan teknologi, atau fungsi–fungsi tubuh seperti seksualitas atau makanan, atau segala hal di dalam ruang lingkup yang luas dari ciptaan, kita menemukan bahwa hasil karya Allah telah dibawa ke dalam lingkungan pemberontakan manusia melawan Allah.

Menurut Knight (2009, hal. 247) akibat ketidaktaatan, manusia menjadi terasing dan terpisah dari Allah (Kejadian 3:8-10), sesama manusia (kejadian 3:11, 12), diri mereka sendiri (Kejadian 3:13) dan alam (Kejadian 3:17-19). Oleh karena itu, hubungan yang telah rusak harus diperbaiki dan disatukan kembali melalui kegiatan penebusan. Pendidikan adalah salah satu lengan Tuhan dalam usaha pengembalian dan persatuan kembali (Knight, 2009, hal. 250). Menurut Knight (2006, hal. 212-213) mengajar adalah

Teaching is much more than the passing on of information and filling student's heads with knowledge. It is more than helping them prepare for the world of work. The primary function of the teacher is to relate to the Master Teacher in such a way that he or she becomes God's agent in the plan of redemption.

Guru dapat melaksanakan fungsinya tersebut melalui pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas.

Setiap siswa di dalam kelas memiliki keberagaman dan keunikan masing-masing. Hal ini yang membuat setiap kelas memiliki keunikan tersendiri. Setiap

siswa memiliki cara belajar yang belum tentu sama dengan siswa yang lain. Siswa memiliki kelebihan dan kelemahan. Guru bertugas sebagai fasilitator untuk membantu siswa belajar maksimal dan dapat menerima setiap kelebihan dan kelemahan satu sama lain. Oleh karena itu, siswa membutuhkan motivasi dalam belajar.

Di dalam dunia pendidikan, tidak semua siswa memiliki motivasi, tingkat kemampuan dan ketertarikan yang sama dalam suatu pelajaran. Menurut Good & Brophy, 1994:214 yang dikutip dalam buku Brummelen (2006, hal. 97) yang berjudul “Berjalan dengan Tuhan dalam Kelas” ada dua garis panduan untuk memotivasi siswa dalam belajar yaitu

Pertama, membantu siswa untuk menghargai kegiatan belajar mereka. Kedua, memampukan siswa untuk meraih keberhasilan jika mereka terus melakukan upaya yang masuk akal. Untuk meraih keberhasilan tersebut, siswa harus menguasai pelajaran dengan lingkungan yang mendukung. Kita meningkatkan penguasaan mereka jika dapat merancang kegiatan belajar dengan target tinggi tetapi realistis, yang mempertimbangkan tingkat perkembangan dan karunia unik siswa.

Dari pernyataan Good dan Brophy, dapat disimpulkan bahwa seorang guru tidak hanya sekedar memiliki pengetahuan kognitif saja. Guru juga dituntut untuk memiliki kompetensi dalam merancang kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah merancang metode yang digunakan dalam menyampaikan materi kepada siswa. Metode yang sering digunakan oleh guru khususnya pada mata pelajaran IPS kelas IV di salah satu sekolah di Jakarta Utara adalah metode ceramah. Guru

menggunakan metode tersebut secara berulang-ulang tanpa ada variasi. Selama menggunakan metode ceramah, hasil belajar siswa biasa-biasa saja atau tidak menjadi lebih baik. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2009, hal. 22).

Dari hasil ulangan harian sebanyak dua kali dapat dilihat penurunan nilai siswa (lampiran hal. O-1). Nilai tes siswa di kelas tersebut ada yang masih di bawah rata-rata. Siswa yang nilainya di bawah rata-rata harus mengikuti *remidial*. *Remidial* tersebut dilaksanakan oleh guru yang bersangkutan dengan tujuan siswa tuntas pada mata pelajaran tersebut. *Remidial* tidak hanya dilakukan sekali saja, tetapi dilakukan sampai siswa yang bersangkutan dinyatakan tuntas. Berdasarkan fakta di lapangan, masih ada siswa yang mengikuti *remidial* lebih dari satu kali. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian kedua (lampiran hal. O-1). Dari hasil ulangan harian kedua terdapat sembilan orang siswa yang harus mengikuti *remidial* pertama dan tiga orang siswa yang harus mengikuti *remidial* kedua.

Oleh karena itu, peneliti melakukan *treatment* di kelas IV pada mata pelajaran IPS menggunakan metode lain yaitu *Teams Games Tournament* dengan tujuan untuk melihat apakah TGT dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. *Teams Games Tournament* dipilih oleh peneliti untuk dijadikan sebagai *treatment* karena dilihat dari faktor psikologisnya, anak sekolah dasar khususnya kelas IV berusia 9-12 tahun banyak belajar bergaul dengan teman seumurnya, membentuk sikap-sikap terhadap kelompok-kelompok sosial dan institusi (Gunarsa, 2006, hal. 64). Erikson dalam Nuryanti (2008, hal. 27)

menjelaskan bahwa pada tahap ini anak-anak mempelajari keterampilan yang lebih formal seperti:

Berhubungan dengan teman sebaya berdasar pada aturan-aturan tertentu, berkembang dari pola bermain yang bebas menuju permainan yang menggunakan aturan dan memerlukan kerjasama kelompok, dan menguasai materi pelajaran sosial, membaca, dan matematika.

Teams Games Tournament juga mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Hamdani, 2011, hal.92) sehingga cocok untuk dijadikan sebagai *treatment*.

1.2 Batasan Masalah

Peneliti melakukan penelitian secara lebih mendalam. Oleh karena itu, peneliti memberi batasan penelitian yang hanya berfokus pada pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan topik keragaman suku bangsa dan budaya. Hasil belajar yang diteliti hanya pada ranah kognitif saja.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?

2. Bagaimana tingkat pemahaman siswa kelas IV SD pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial setelah menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui apakah ada pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
2. Mengetahui bagaimana tingkat pemahaman siswa kelas IV SD pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial setelah menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menjadi tinggi, sedang, atau rendah.

1.5 Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat dari penelitian ini adalah

1. Guru

- Sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- Sebagai *resource* untuk guru-guru yang lain ketika mengajarkan topik yang sama.

2. Peneliti selanjutnya

- Sebagai salah satu sumber referensi ketika akan melakukan penelitian yang sama untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi seluruh siswa sebagaimana yang Tuhan Yesus harapkan dalam kemajuan

pendidikan Kristen dimana guru berperan sebagai fasilitator, penuntun, pembimbing, dan sebagainya untuk setiap siswa.

1.6 Penjelasan Istilah

1.6.1 Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pembelajaran ini berorientasi pada kerjasama antar siswa (Andayani, 2015, hal. 231).

1.6.2 *Teams Games Tournament*

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran (Huda, 2014, hal. 197). Dalam TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari siswa yang berkemampuan tinggi, sedang, rendah.

1.6.3 Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2005, hal.22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah dia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar siswa dapat dilihat diakhir pembelajaran dengan memberikan tes kepada siswa. Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran (Sudjana, 2009, hal. 35).