

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia diciptakan menurut gambar dan rupa Allah (Kejadian 1 : 26-27), namun mengalami kerusakan gambar dan rupa Allah karena dosa dan telah kehilangan kemuliaan Allah (Roma 3:23). Melihat kondisi ini Allah sendiri yang berinisiatif mengembalikan manusia ke dalam kondisi mulia melalui rencana keselamatan dengan mengosongkan diriNya dan hadir di dunia dalam wujud manusia. Knight (2009) dalam bukunya mengatakan bahwa salah satu sarana yang digunakan oleh Allah dalam proses restorasi manusia adalah pendidikan. Dengan demikian, peningkatan kualitas pendidikan harus diupayakan sebagai salah satu wujud peran manusia dalam rencana keselamatan Allah.

Berkhof (2004) dalam bukunya *Foundation of Christian Education* mengatakan bahwa “Pendidikan adalah salah satu hal terpenting dalam kehidupan setiap manusia. Gagalnya pendidikan juga merupakan kegagalan kehidupan dan masa depan”. Hal sejalan dikemukakan juga oleh Knight (2009) dalam bukunya yang mengatakan bahwa pendidikan tidak terbatas pada sekolah atau kurikulum saja, tetapi lebih dari itu pendidikan seperti belajar merupakan proses seumur hidup yang dapat terjadi dalam berbagai konteks dan keadaan yang tidak terbatas. Berdasarkan pendapat Berkhof dan Knight dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan sarana terpenting bagi manusia menjalani proses dalam kehidupannya.

Djamarah (2010) berpendapat bahwa salah satu unsur manusia dalam proses pendidikan adalah guru dan unsur lainnya adalah anak. Gulo (2008) juga menyatakan hal yang serupa, yaitu dua kelompok manusia yang terlibat secara langsung dalam kegiatan pendidikan adalah guru dan siswa. Pendapat Djamarah dan Gulo menunjukkan bahwa terdapat dua unsur atau kelompok manusia yang terlibat langsung dalam pendidikan, yaitu guru dan siswa.

Guru mempunyai peranan penting dalam pendidikan namun tidak dapat berdiri sendiri tanpa adanya siswa. Siswa adalah subjek utama dalam pendidikan dan guru hanya sebagai fasilitator yang memiliki kewajiban untuk memberikan kondisi nyaman yang dapat mendukung pembelajaran siswa saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung.

Knight (2009) dalam bukunya mengatakan bahwa siswa bukanlah makhluk pasif yang hanya menunggu guru untuk menjejali pikiran mereka dengan informasi, melainkan makhluk aktif yang secara ilmiah ingin belajar. Hal sejalan juga dikemukakan oleh Gulo (2008) bahwa siswa yang aktif adalah siswa yang secara maksimal terlibat antara lain dalam kegiatan mental intelektual dan fisik secara terpadu dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dapat berlangsung dengan baik apabila terdapat interaksi yang aktif antara guru dan siswa.

Di tempat peneliti melakukan penelitian yakni salah satu Sekolah Menengah Atas Kristen di Tangerang-Banten, tanggung jawab siswa sebagai pelajar yang aktif tidak terlihat dalam Kegiatan Belajar Mengajar

(KBM). Selanjutnya berdasarkan observasi dan hasil diskusi dengan wali kelas, peneliti menemukan bahwa sebagian besar siswa tidak terlibat dalam pembelajaran terutama dalam Pelajaran Ekonomi (Lampiran B-1) sehingga peneliti ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif di kelas XI IPS. Hal ini dikarenakan beberapa literatur diantaranya Savage (2006) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengombinasikan antara kooperatif dan kompetitif sehingga membuat siswa antusias dan aktif dalam KBM. Oleh karena itu, dalam penelitian ini digunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk melihat apakah pembelajaran kooperatif TGT berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas XI IPS dalam mata Pelajaran Ekonomi.

Dengan demikian penelitian ini diberikan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Keaktifan Belajar Siswa kelas XI IPSSMA Kristen X di Tangerang”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang digunakan oleh peneliti adalah apakah penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) secara berulang berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas XI IPS.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) secara berulang berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas XI IPS di SMA X.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk beberapa pihak, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Pengalaman selama melakukan penelitian ini mengembangkan kompetensi pedagogis peneliti.

2. Bagi Guru

Model pembelajaran yang digunakan peneliti pada penelitian ini dapat diterapkan pada pembelajaran di kelas sebagai salah satu strategi pembelajaran inovatif yang telah teruji.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberi inspirasi pada sekolah untuk meningkatkan kualitas belajar siswa.

1.5 Penjelasan Istilah

Team Games Tournament menurut Isjoni (2009) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

Tujuan dibentuknya kelompok belajar tersebut adalah memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar (Trianto, 2007). Jauhar (2011) mengatakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) mudah diterapkan karena melibatkan aktivitas dan peran siswa sebagai tutor sebaya yang mengandung unsur permainan dan pemberian penguatan.

Keaktifan belajar siswa adalah mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran, mereka yang aktif menggunakan otak, menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan setiap persoalan, mengaplikasikan apa yang baru dipelajari ke dalam kehidupan nyata (Djamarah, 2010).

