

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah pada umumnya mengajarkan siswa di dalam kelas untuk mengikuti pembelajaran dengan sebaik mungkin dan mendapatkan nilai yang baik. Sekolah Kristen melihat nilai itu baik tapi tidak hanya berhenti di nilai saja. Van Brummelen (2009, hal. 2) mengatakan *“We believe, as much as possible, the function of schooling should be to educate children and young adults for a life of ‘responsive discipleship’ in Jesus Christ.”* Jadi, pendidikan Kristen tidak hanya fokus di nilai saja tapi mendidik pribadi siswa yang responsif pada Yesus Kristus dalam menjalankan hidupnya sehari-hari.

Murid Yesus yang responsif dapat ditunjukkan dari sikap siswa yang aktif. Siswa yang aktif tersebut menunjukkan sikapnya kepada orang lain dan lingkungan kelas melalui tindakan yang dilakukannya selama proses pembelajaran. Contohnya siswa yang mendengarkan penjelasan guru, mengikuti instruksi yang guru berikan, memberikan tanggapan ketika mengikuti pembelajaran.

Tanpa ada aktivitas proses belajar tidak mungkin terjadi. Knight (2009, hal. 137) mengatakan bahwa siswa paling baik belajarnya saat gembira, aktif, terlibat, dan tertarik pada apa yang mereka lakukan. Tanpa ada pengkondisian, maka keterlibatan siswa tidak maksimal. Hal ini berarti butuh upaya pengkondisian yang menyenangkan bagi siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Diharapkan siswa dapat menjadi aktif dengan pengkondisian kelas yang ada.

Keaktifan belajar memiliki pengaruh yang besar terhadap proses pembelajaran. Apabila dalam proses pembelajaran siswa tidak aktif, maka proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Akibatnya siswa tidak mengerti pelajaran, tidak tertarik untuk belajar, sehingga nilai menjadi turun.

Merujuk pada keadaan siswa kelas XI IPS di SMA ABC Jakarta Barat yang dalam pembelajaran secara interaksional, terlihat dari rendahnya keaktifan siswa. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, penemuan ciri-cirinya ditandai oleh siswa yang tidur pada saat proses pembelajaran di dalam kelas; ada siswa yang seolah memperhatikan tetapi ketika ditanya tidak mengerti apa yang dijelaskan oleh guru; ada juga siswa yang bermain *handphone*, serta beberapa siswa yang asyik mengobrol dengan teman di sebelahnya (Lampiran D-1).

Hal ini berkaitan dengan keaktifan siswa dikarenakan definisi yang dikatakan oleh Kusnandar (2007, hal. 293) yaitu siswa disebut aktif oleh karena siswa akan belajar lebih semangat dan penuh kesadaran. Siswa sudah diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif di dalam pembelajaran melalui adanya interaksi itu sendiri, namun siswa tidak turut berperan aktif dalam pembelajaran. Hal-hal yang sudah disebutkan di atas menunjukkan ciri-ciri siswa yang tidak berfokus kepada pembelajaran. Siswa yang tidur, bermain *handphone*, dan asyik mengobrol tidak ada melakukan semua kegiatan di atas untuk kegiatan pembelajaran. Siswa lebih memilih untuk melakukan kegiatannya sendiri.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, faktor rendahnya keaktifan siswa belajar berasal dari faktor siswa dan faktor guru. Dari faktor siswa, siswa terlihat kurang tertarik ketika mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Siswa pada akhirnya dalam menerima materi pembelajaran terkesan lambat mengerti.

Dari faktor guru, terlihat bahwa guru kurang mendukung suasana siswa untuk belajar. Terlihat ketika guru mengajar menggunakan metode ceramah. Pada saat guru menggunakan metode ceramah ada beberapa siswa yang terlihat bosan. Hal-hal sedemikian ini memicu siswa tidak memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan guru di depan kelas.

Selain itu ketika guru mencoba menggunakan metode mengajar yang berbeda yaitu *role play* tentang “Mekanisme Pasar Modal”, terlihat siswa juga tidak mengikuti apa yang peragaan *role play* dengan sepenuh hati dan penuh semangat. Seringkali siswa terlihat ingin segera menyelesaikan *role play* untuk kembali ke tempat duduk siswa dan sibuk dengan urusannya masing-masing (Lampiran D-1).

Berdasarkan penjabaran masalah yang ada, peneliti mengupayakan sebuah solusi yang dapat memecahkan persoalan pembelajaran tersebut. Solusi tersebut yaitu dengan menerapkan Metode Permainan dalam kegiatan belajar-mengajar. Menurut Sugar dan Willet (2005, hal. 358) permainan adalah “*a group activity that has the purpose of fostering team spirit and togetherness in addition to the achievement of a pre-stated goal.*” Melalui solusi ini peneliti berharap para siswa akan terpacu menjadi lebih aktif dan bergairah mengikuti dinamika pembelajaran melalui permainan yang disusun terencana.

Melalui pemberian permainan dalam proses edukasi yang dwi arah, siswa diberi pembekalan yang menuntun mereka kelak untuk dapat menjadi murid Yesus yang responsif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Apakah penggunaan metode permainan *Ranking 1* dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas XI IPS SMA ABC Jakarta Barat?
2. Bagaimanakah penggunaan metode permainan *Ranking 1* dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas XI IPS SMA ABC Jakarta Barat?

1.3. Tujuan Penelitian

Hasil yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bahwa penggunaan metode permainan *Ranking 1* dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas XI IPS SMA ABC Jakarta Barat.
2. Untuk mengetahui cara penggunaan metode permainan *Ranking 1* yang dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas XI IPS SMA ABC Jakarta Barat.

1.4. Manfaat Penelitian

Untuk guru :

1. Supaya dapat menjadi referensi terutama dalam kaitannya dengan metode mengajar yang aktual dan relevan kepada siswa di dalam pembelajaran Ekonomi pada siswa Kelas XI.
2. Supaya metode permainan yang kontekstual ini dapat menjadi sumber inspiratif bagi guru dalam menciptakan suasana pembelajaran di dalam kelas yang kondusif.

Untuk peneliti :

1. Supaya dapat menjadi satu acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan keaktifan siswa di dalam kelas.
2. Supaya dapat menjadi acuan untuk melihat metode yang paling efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas.

Untuk sekolah :

1. Supaya dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran di dalam mengikuti perkembangan dunia pendidikan yang ada saat ini.
2. Supaya dapat digunakan untuk melihat dan mengembangkan kualitas pembelajaran di kelas.

1.5. Penjelasan Istilah

1.5.1. Permainan

Permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama untuk mengangkat atau membangun tim dan kebersamaan yang ada, menggunakan suatu alat yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan dan tantangan, serta menghasilkan interaksi antar siswa

1.5.2. Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa adalah siswa yang berbuat, berpikir sendiri, menyimak, menganalisis dalam pikirannya, menginternalisasi nilai dan juga belajar dengan penuh kesadaran dan semangat.