

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bagian ini akan dibahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan penjelasan istilah dalam penelitian

1.1 Latar Belakang

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Trianto, 2014, hal.1). Berbicara tentang pendidikan tidak bisa terlepas dari suatu proses belajar mengajar.

Jika ditinjau dari pengertian belajar secara mendalam maka bisa dijelaskan bahwa Belajar merupakan proses aktif dari siswa dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima ceramah guru tentang pengetahuan. Dengan demikian jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakekat belajar (Soediono, dkk. 2003, hal. 34). Suasana belajar aktif adalah suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan (Suprijono, 2013, hal. 2).

Berdasarkan pemaparan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu usaha yang merupakan bentuk tanggung jawab dari seorang siswa dan seorang guru dalam membangun sebuah pengetahuan yang berguna bagi kehidupan siswa. Tanggung jawab bagi seorang siswa adalah mampu untuk melibatkan dirinya secara aktif dalam belajar. Aktif yang dimaksudkan yaitu mampu untuk memberikan respon terhadap suatu pelajaran yang sedang dilakukan

misalnya mampu memberikan pertanyaan, mengungkapkan pendapat, dan mengerjakan tugasnya, sedangkan sebagai guru adalah bertanggung jawab untuk mampu menciptakan suasana yang dapat membantu melatih siswa menjadi pelajar yang aktif.

Salah satu kebijakan konfus yang dikembangkan atau diubah oleh Siberman dalam bukunya pembelajaran aktif mengatakan bahwa “Apa yang saya dengar saya lupa; apa yang saya dengar dan lihat, saya sedikit ingat; apa yang saya dengar, lihat dan pertanyakan tentangnya ataupun membincangkannya dengan orang lain, saya mulai memahaminya; apa yang saya dengar, lihat, bincang dan buat saya memperoleh pengetahuan dan kemahiran; Apa yang saya ajarkan kepada orang lain, saya menguasainya” (Siberman, 2009, hal. 2).

Melalui penuturan ini dapat ditarik kesimpulan bahwa keaktifan belajar siswa perlu diutamakan oleh seorang guru dan harus dilaksanakan pada saat mengajar karena siswa merasa lebih menguasai materi ketika diberikan ruang untuk dapat mencari tahu sendiri dengan bertanya, membaca secara sendiri, berdiskusi dengan teman, atau guru. Sudah menjadi tanggung jawab bagi seorang guru untuk dapat menciptakan suasana yang menunjang keaktifan belajar siswa salah satunya adalah dengan mencari, dan menerapkan berbagai metode pembelajaran. Jika suatu metode pembelajaran yang dikembangkan oleh guru berjalan dengan baik dan mengutamakan keterlibatan siswa secara aktif dapat mendukung siswa bertanggung jawab membangun, mengembangkan pengetahuannya sendiri, mempunyai daya juang sendiri dalam belajar, dan juga siswa menjadi bisa tumbuh menjadi pribadi yang mandiri dalam belajar.

Pendidikan Kristen memandang bahwa pendidikan adalah salah satu lengan Tuhan dalam Usaha pengembalian dan persatuan kembali yang dipandang sebagai usaha penebusan (Knight, 2009, hal. 250). Hal ini berarti bahwa melalui pendidikan Kristen siswa dilatih untuk dapat menjadi siswa-siswa yang memiliki sebuah tanggung jawab terhadap Tuhan yaitu aktif mengambil bagian dalam tugas penebusan antar hubungan manusia dengan Allah. Dalam pendidikan Kristen diperlukan adanya pola mengajar yang mengembangkan sikap aktif siswa sehingga dalam kehidupan keseharian siswa di rumah, lingkungan sekolah, lingkungan bermain atau di mana saja siswa sadar bahwa kehidupannya sebagai murid Tuhan di bumi ini adalah menjadi murid yang mempunyai tanggung jawab untuk secara aktif menjalankan kehendak Tuhan.

Siswa bukanlah makhluk pasif yang hanya menunggu guru untuk menjelajahi pikiran mereka dengan informasi, melainkan makhluk aktif yang secara ilmiah ingin belajar (Knight, 2009, hal. 132). Penekanan yang penting bahwa siswa adalah makhluk aktif, untuk itu guru harus betul-betul mempertimbangkan bahwa dalam suatu proses pembelajaran murid perlu untuk aktif mencari informasi, aktif berpendapat, aktif bertanya sehingga dampak dari proses aktif siswa dapat menunjang memperluas, memperdalam, dan mengembangkan pengetahuan tentang suatu permasalahan.

Penjelasan Van Brummelen, tentang metafora guru sebagai fasilitator menjelaskan bahwa siswa tidak *menemukan* pengetahuan tetapi *membangunnya* baik secara individu maupun interaksi sosial. Pembelajaran harus mampu membantu siswa membangun pengertiannya sendiri (Brummelen, 2006, hal. 30). Siswa harus melatih dirinya untuk bisa membangun pengetahuannya dan

pengertiannya salah satu cara yang harus dikembangkan oleh siswa, adalah siswa harus memiliki sikap aktif dalam mengikuti pelajaran. Tujuan tersebut dapat dicapai oleh guru dengan berusaha untuk bisa mengatur, merencanakan, sebuah tujuan pembelajaran sebaik mungkin sehingga mampu menyediakan ruang untuk siswa aktif dalam belajar.

Dalam usaha untuk dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan dengan baik, seringkali mengalami masalah-masalah yang menghambat proses penyampaian pembelajaran di kelas. Hal ini diakibatkan karena natur keberdosaan yang masih ada di dalam diri manusia membuat manusia seringkali jatuh dalam kesalahan yang sama.

Begitu juga dengan masalah yang sering ditemui di dalam kelas pada saat proses belajar mengajar siswa tumbuh menjadi seorang pelajar yang cenderung tidak terlibat dalam proses belajar mengajar. Fakta yang peneliti temui 1). Siswa kurang mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru dengan baik; 2). tidak terlibat dalam pemecahan masalah di dalam kelas, seperti jarang dan tidak memberikan atau membagikan pendapat kepada guru dan teman-temannya pada saat guru memberikan suatu permasalahan kepada siswa dan meminta siswa menanggapi permasalahan tersebut, siswa juga menjadi siswa yang pendiam tidak bertanya pada saat diberikan waktu; 3). dan juga tidak bertanya meskipun belum memahami materi yang disampaikan guru (lapiran jurnal refleksi pra siklus D-1).

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru dan anak didik terlibat dalam sebuah interaksi dengan bahan pengajaran sebagai mediumnya dan dalam interaksi itu anak didiklah yang lebih aktif bukan guru (Djamarah, Zain, 2002, hal. 52). Suatu kegiatan mengajar hendaknya mengutamakan timbal balik antara siswa dan guru,

siswa harus mempunyai sikap aktif, sehingga pola interaksi, yang dikembangkan di kelas terus ada bukan hanya melatih siswa memperdalam pengetahuannya terhadap satu pelajaran akan tetapi mampu melatih siswa aktif untuk menjadikan kebiasaan hidup yang selalu berinteraksi, dan berelasi, dengan orang lain saat berada di lingkungan keluarga, masyarakat, sekolah dan di mana siswa ada.

Guru-guru menuntun para siswa untuk memampukan mereka menggunakan karunia yang diberikan Tuhan untuk melayani Tuhan dan sesama mereka (Brummelen, 2006, hal. 47). Dampak yang bisa terjadi jika permasalahan tentang keaktifan belajar siswa terus berlanjut maka siswa akan tumbuh menjadi murid Kristus yang mementingkan dirinya sendiri, dan tumbuh menjadi pribadi yang kurang bertanggung jawab, atas panggilan hidupnya yang agung dari Tuhan yaitu melayani sesamanya. Demi tercapainya upaya ini maka peneliti menerapkan metode baru dalam pembelajaran di kelas yang berbeda dan belum pernah siswa alami di kelas yaitu *Team Game Turnament (TGT)*.

Team Game Turnament (TGT) merupakan metode pembelajaran kooperatif yang mengkondisikan siswa untuk belajar di dalam kelompok-kelompok kecil, melakukan permainan secara berkompetitif untuk mengumpulkan poin.

Berdasarkan permasalahan mengenai keaktifan siswa, maka peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian yang berjudul: Penerapan metode *Team Game Turnament (TGT)* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan oleh peneliti maka terdapat rumusan masalah yang dibuat peneliti di bawah ini:

1. Apakah penerapan metode *Team Game Turnament (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 5 Sekolah Papua Harapan pada pelajaran IPS?
2. Bagaimana penerapan metode *Team Game Turnament (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 5 Sekolah Papua Harapan pada pelajaran IPS?

1.3 Tujuan Penelitian.

1. Mengetahui penerapan metode *Team Game Tournamen (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 5 Sekolah Papua Harapan pada pelajaran IPS.
2. Menjelaskan bagaimana penerapan metode *Team Game Tournamen (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 5 Sekolah Papua Harapan pada pelajaran IPS.

1.4 Manfaat Penelitian.

1). Peneliti

- a. Penelitian ini menjadi bahan referensi bagi peneliti untuk lebih mengembangkan lagi metode TGT ini untuk pembelajaran ke depan baik dalam topik yang sama maupun berbeda.
- b. Menjadi pengalaman penelitian ini yang akan menjadi pembelajaran bagi peneliti untuk penelitian tindakan kelas selanjutnya.

2). Guru

- a. Dapat menjadi bahan rekomendasi untuk dapat menambah metode mengajar yang bervariasi di kelas yang dan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS.

1.5 Penjelasan Istilah

1. *Teams Games tournament (TGT)*

Teams games tournamen (TGT) adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif dengan cara mengelompokkan secara peserta didik secara heterogen, terdiri dari 4-5 orang, setelah memperoleh tugas setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk individual dan bekerja kelompok setelah itu mengirimkan masing-masing anggota kelompok untuk mewakili kelompoknya bermain game memperoleh skor bagi kelompoknya (Priansa, dan Setiani, 2015, hal. 250).

Team Game Tournament (TGT) merupakan salah satu metode dalam model pembelajaran kooperatif yang membagi siswa dalam kelompok heterogen 4-5 orang untuk berdiskusi dan menggunakan pertandingan akademik, menggunakan kuis-kuis serta sistem skor. “Para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka” (Slavin, 2005. Hal.163-165).

Berikut merupakan indikator dari penerapan metode *team game tournament (TGT)* menurut (Slavin, 2005. Hal.163-165):

1. Tahap penyampaian materi pelajaran
2. Tahap memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.
3. Tahap diskusi dalam kelompok
4. Tahap bimbingan
5. Tahap permainan
6. Tahap perhitungan poin
7. Tahap memberikan apresiasi
8. Tahap menyimpulkan materi pelajaran

2. Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar siswa adalah pengutamakan keterlibatan dan peran serta siswa dalam proses pengajaran. Tidak hanya itu, beliau juga menambahkan bahwa keaktifan siswa di dalam kelas adalah ketika munculnya rasa ingin tahu, ketertarikan, dan minat siswa terhadap hal yang sedang dipelajari. (Djamarah, 2010, hal. 93).

Knight, (2009, hal.132) menyatakan bahwa siswa bukanlah makhluk pasif yang hanya menunggu guru untuk menjejahi pikiran mereka dengan informasi, melainkan makhluk aktif.

Anak memiliki sifat aktif, konstruktif, dan mampu merencanakan sesuatu.

Anak mampu untuk mencari, menemukan dan menggunakan pengetahuan yang diperolehnya (Dimiyati, dan Mudjiono, 2009, hal. 45). Ahmadi (2011, hal.30) membagi keaktifan belajar siswa menjadi dua yaitu keaktifan jasmani dan keaktifan rohani. Keaktifan jasmani yaitu murid berbuat dengan seluruh anggota badannya, seperti membuat sesuatu, bermain maupun bekerja. Jadi tidak hanya duduk melihat, mendengarkan dan pasif semata.

Dari pemaparan para ahli maka dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar anak mampu mengidentifikasi, merumuskan masalah, mencari dan menentukan fakta, menganalisis, menafsirkan dan menarik kesimpulan keaktifan belajar siswa adalah kegiatan siswa dalam mengolah informasi yang diterima dan berusaha dengan seluruh anggota badannya untuk mengidentifikasi, merumuskan masalah, mencari dan menentukan fakta, menganalisis, menafsirkan dan menarik kesimpulan.

Berikut merupakan indikator penelitian untuk mengukur keaktifan belajar siswa menurut (Sudjana, 2009, hal. 61):

1. Siswa terlibat dalam melaksanakan tugas belajarnya.
2. Siswa berusaha terlibat dalam pemecahan masalah.
3. Siswa bertanya kepada siswa lain/ kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.

