

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia diciptakan serupa dan segambar dengan Allah (Kejadian 1:26-27). Manusia menjadi ciptaan yang istimewa dari ciptaan lainnya sebagai bagian dari komunitas di dalam Allah dimana siswa dalam kelas aktif mengikuti pembelajaran dengan serius, aktif dalam melakukan diskusi untuk memecahkan masalah. Namun kejatuhan manusia dalam dosa, membuat siswa menjadi pasif dalam mengikuti pembelajaran, contohnya siswa cenderung diam saat melakukan diskusi dan saat guru bertanya hanya sebagian siswa yang aktif menjawab pertanyaan yang diberikan. Melalui kematianNya dikayusyalib sebagai bentuk penebusan, Tuhan secara aktif mencari manusia dan menyelamatkan manusia.

“Pendidikan adalah salah satu lengan Tuhan dalam usaha pengembalian dan persatuan kembali” (Knight, 2009, hal. 250). Pendidikan merupakan sebuah wadah membangun komunitas belajar siswa. Hal ini juga didukung oleh pendapat Van Brummelen (2009) yang mengatakan bahwa komunitas yang akan dikembangkan yaitu komunitas belajar yang mengalami kelimpahan hidup dalam lingkungan dan di dalamnya menciptakan kepedulian sesama. Tidak hanya itu, dalam komunitas sekolah ini juga membentuk karakter yang semakin serupa dengan Allah yaitu menjadi manusia yang mampu bertanggungjawab. Dalam proses pembelajaran, siswa diharapkan mampu bertanggung jawab yaitu secara aktif membangun dan mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya. Melalui kegiatan belajar dalam komunitas belajar, siswa dapat terdorong untuk aktif berelasi dengan sesama dan aktif bekerjasama sebagai suatu kesatuan.

Menurut Fuad Ihsan (2005, hal. 1-2) “makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan.” Hal ini berarti pendidikan merupakan salah satu upaya dalam mencapai kesuksesan belajar yang mampu mengembangkan dan menggali potensi yang dimiliki oleh siswa. Menurut Budiningsih (2005, hal. 5) “keaktifan siswa menjadi unsur amat penting dalam menentukan kesuksesan belajar.” Hal ini juga didukung oleh Dimiyanti & Mudjiono (2013, hal. 116) bahwa “belajar membutuhkan keterlibatan aktif seseorang dalam belajar”. Siswa harus aktif dalam mencari informasi dan mengelola informasi yang diperoleh sebagai proses belajar. Peran siswa haruslah lebih aktif dari pada guru dalam pembelajaran. Sebagaimana pendapat Van Brummelen (2009, hal. 33) “peran utama guru adalah memfasilitasi proses belajar.” Guru sebagai fasilitator mempunyai tugas dalam memfasilitasi siswa dalam pertumbuhan setiap siswa kepada Kristus melalui setiap pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Dalam membangun komunitas sekolah, tidak hanya pada fokus pembelajarannya yang menghasilkan kognitif namun juga terdapat pembentukan karakter seperti karakter Kristus dalam mencapai pembelajaran yang efektif.

Kondisi siswa yang aktif sangat penting dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) karena IPS sendiri merupakan ilmu yang mempelajari hal-hal yang bersifat sosial dan termasuk didalamnya adalah bagaimana seseorang berperan aktif dalam komunitas sosialnya. Keaktifan siswa sangat penting dalam pembelajaran IPS dimana pembelajaran ini menuntut adanya diskusi. Selain itu, penyebab yang lain adalah pembelajaran IPS yang mencakup lingkungan sosial

secara luas. “Denyut pelajaran IPS adalah pembentukan budaya. Pelajaran sosial mengeksplorasi unsur-unsur yang membentuk kebudayaan, negara, masyarakat dan individu” (Van Brummelen, 2008, hal. 268). Oleh karena itu, pembelajaran IPS menjadi istimewa karena mempelajari mengenai kehidupan manusia itu sendiri sebagai makhluk sosial dimana setiap individu melakukan interaksi secara aktif dengan individu lainnya. Pada kenyataannya, pembelajaran IPS menjadi pembelajaran yang monoton karena dipengaruhi oleh strategi pembelajaran pengajaran berupa ceramah. Sebagaimana menjadi kelemahan terhadap pembelajaran IPS dalam buku Ilmu dan Aplikasi Pendidikan (2007, hal. 295) yaitu; “tidak banyak menyentuh pengembangan kemampuan berpikir, proses belajar terpola pada interaksi monoton satu arah, dominasi guru sangat kuat. Hal ini juga disebabkan oleh materi pembelajaran yang bersifat hafalan.” Hal ini menjadi penyebab siswa menjadi kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran IPS sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif dan siswa cenderung pasif.

Kondisi pasif dalam pembelajaran IPS tersebut juga ditemukan peneliti saat proses pembelajaran IPS kelas VI di sekolah X Gunungsitoli Utara- Nias. Berdasarkan hasil observasi peneliti dalam jurnal refleksi (*lampiran J-1*) dan wawancara guru mentor (*lampiran G-1*), ditemukan siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran terlihat dari hanya beberapa siswa yang terlibat aktif dan sebagian lagi hanya duduk diam. Siswa yang aktif inilah yang mendominasi dalam kegiatan diskusi sehingga siswa yang lainnya tidak berkontribusi dalam kegiatan diskusi kelompok. Sikap tidak aktif juga ditunjukkan melalui ekspresi tidak gembira selama mengikuti pembelajaran, tidak fokus dan tidak memperlihatkan keseriusan dalam mendengarkan penjelasan guru karena sedang

mengobrol dengan temannya, sibuk bermain, dan bahkan ada yang melamun serta tidur-tiduran di atas meja.

Dari diskusi bersama guru mentor, hal yang menyebabkan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran karena penggunaan metode ceramah dan metode diskusi kelompok untuk mengerjakan tugas kurang membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, mengandung materi yang sangat banyak dan merupakan hafalan. Hal inilah yang membuat siswa menjadi pasif saat mengikuti pembelajaran IPS di dalam kelas dan berpengaruh pada pemahaman siswa yang kurang maksimal terhadap pembelajaran. Berdasarkan jurnal refleksi, peneliti juga melihat bahwa sebagian kecil siswa yang terlibat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Respon siswa yang lain hanya duduk diam dan yang terlibat menjawab pertanyaan pun masih mencari jawaban dari buku paket sebelum menjawab.

Oleh karena itu, peneliti melihat bahwa masalah ini perlu diselesaikan untuk mengembalikan pada sebuah komunitas belajar yang aktif. Salah satu upaya yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan merubah strategi pembelajaran yang dapat melibatkan semua siswa terlibat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan melibatkan semua siswa dalam pembelajaran maka dapat mencapai komunitas belajar yang aktif. Tidak hanya membuat siswa menjadi aktif namun juga memanfaatkan waktu yang diberikan dalam mengembangkan ilmu yang diperolehnya.

Dari berbagai model pembelajaran, peneliti melihat model pembelajaran kooperatif memiliki tujuan yang sama dengan kebutuhan kelas yang bersangkutan yaitu strategi pembelajaran *Time Token* untuk diterapkan di kelas X. Menurut

Miftahul Huda (2014 hal. 239) *Time Token* merupakan salah satu model pembelajaran demokratis yang dilakukan dengan menempatkan siswa sebagai subjek. Melalui strategi pembelajaran ini, setiap siswa diberikan kesempatan berbicara sehingga mampu mendorong dalam meningkatkan inisiatif dan partisipasi siswa. Selain itu, strategi pembelajaran ini juga digunakan untuk menghindari adanya dominasi siswa dalam berbicara dan meningkatkan keaktifan siswa dalam berkomunikasi.

Melihat bahwa strategi pembelajaran *Time Token* mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam berkomunikasi maka peneliti akan melakukan penelitian dengan menerapkan strategi pembelajaran *Time Token* untuk mengatasi masalah keaktifan siswa kelas VI di dalam pembelajaran IPS.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah penerapan strategi pembelajaran *Time Token* dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas VI di sekolah X Gunungsitoli Utara-Nias pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?
2. Bagaimana penerapan strategi pembelajaran *Time Token* melalui tahap-tahapannya dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas VI di sekolah X Gunungsitoli Utara-Nias pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas VI di sekolah X Gunungsitoli Utara-Nias melalui penerapan strategi pembelajaran *Time Token* pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
2. Untuk mengetahui proses penerapan strategi pembelajaran *Time Token* melalui tahap-tahapannya dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas VI di

sekolah X Gunungsitoli Utara-Nias pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

1.4 Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini.

1) Bagi siswa

- Siswa dapat meningkatkan keaktifan dalam pelajaran IPS.
- Terjalin relasi dan kerjasama dalam kelompok.
- Mempunyai rasa tanggungjawab dalam diskusi kelompok.

2) Bagi guru

- Guru memiliki acuan untuk mengembangkan strategi pembelajaran mengajar dengan melalui strategi pembelajaran *Time Token* untuk merangsang siswa aktif dalam proses pembelajaran khususnya pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
- Dapat meningkatkan profesionalitas guru dan mutu pembelajaran di dalam kelas.

3) Bagi peneliti

- Peneliti mendapatkan kesempatan menerapkan strategi pembelajaran *Time Token* untuk mengaktifkan siswa dalam proses belajar sebagai bagian dari pengalaman mengajar.
- Peneliti mendapatkan pengalaman pertama melakukan penelitian tindakan kelas yang menjadi pengalaman sekaligus pembelajaran untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

1.5 Penjelasan Istilah

Berikut ini penjelasan berdasarkan istilah mengenai kata kunci yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Strategi pembelajaran *Time Token*

Menurut Huda (2014 hal. 239), *Time Token* merupakan strategi pembelajaran demokratis yang melibatkan keaktifan siswa. Siswa sebagai subjek dalam kegiatan pembelajaran. Dalam menggunakan strategi pembelajaran ini, guru mengajak siswa dalam menemukan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi.

Adapun indikator strategi pembelajaran *Time Token* adalah:

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar.
- 2) Guru mengkondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi klasikal.
- 3) Guru memberi tugas siswa.
- 4) Guru memberi sejumlah kupon berbicara dengan waktu \pm 30 detik per kupon pada tiap siswa.
- 5) Guru meminta siswa yang berbicara akan menyerahkan kupon yang dimiliki kepada guru terlebih dahulu. Satu pertanyaan hanya 1 orang yang menjawab secara bergiliran hingga semua anak berbicara.
- 6) Guru memberi sejumlah nilai berdasarkan waktu yang digunakan tiap siswa dalam berbicara.

2. Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran dimana siswa sebagai subjek dari sebuah pembelajaran harus aktif

dalam meresponi pembelajaran atau kegiatan yang dilakukan. Siswa harus aktif sedangkan guru berperan sebagai fasilitator (Daryanto & Rahardjo, 2012).

Adapun indikator keaktifan yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Siswa menunjukkan ekspresi gembira saat mengikuti pelajaran. (Sunaryo (2001)
- 2) Siswa menunjukkan kemauan terlihat dari keseriusan dalam mengikuti pelajaran (Sunaryo (2001)
- 3) Siswa memecahkan masalah yang diberikan oleh guru dalam diskusi kelompok. (Suparno 2002)
- 4) Siswa menjawab pertanyaan dari guru untuk mengecek pemahaman siswa. (Biawan, 2004)

