

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya pengembangan kualitas pribadi dan pembangunan karakter manusia yang dilandasi nilai-nilai agama, filsafat, psikologi, sosial-budaya, dan ilmu pengetahuan (Nofrion, 2016). Pendidikan tidak terbatas pada hal-hal yang bersifat administratif di sekolah, tetapi lebih merupakan proses seumur hidup dan dapat terjadi dalam berbagai konteks (Knight, 2009). Pendidikan harus dijadikan sebagai wadah bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan tidak dapat berjalan tanpa penyelenggara proses pendidikan. Salah satu penyelenggara pendidikan yang bertanggung jawab untuk menyediakan proses pendidikan ialah institusi pendidikan Kristen. Institusi pendidikan Kristen memiliki tugas untuk menyediakan pendidikan yang berbasis pada inti kekristenan, yaitu keutamaan Kristus. Tujuan utama dari pendidikan Kristen bukan sekedar menyajikan ilmu pengetahuan, tetapi membawa siswa kepada pengenalan yang sejati akan Allah dan pembentukan karakter ilahi (Knight, 2009). Tujuan ini harus diwujudkan dalam setiap program yang diadakan di sekolah dan dilaksanakan oleh semua perangkat sekolah.

Guru sebagai komponen sekolah yang langsung berhadapan dengan siswa, mempunyai tugas yang paling besar dalam pewujudan tujuan ini. Seorang guru Kristen bertanggung jawab untuk mendidik siswa dengan penuh kasih tanpa membeda-bedakan latar belakang dan keadaan siswa (Van Brummelen, 2006). Seorang guru Kristen harus melihat siswa sebagai gambar dan rupa Allah yang

harus dihargai keberadaannya. Tujuan guru Kristen mengajar bukan hanya sekedar memberikan informasi dan pengetahuan kepada siswa tetapi ikut terlibat dalam rencana penebusan Allah demi mewujudkan suatu pendidikan Kristen yang berpusat pada Kristus (Van Brummelen, 2006). Guru Kristen berperan sebagai agen transformasi pendidikan yang juga bertugas untuk menyelenggarakan pembelajaran yang baik di dalam kelas.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada pengembangan kemampuan siswa secara kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Ketiga aspek ini saling berkaitan dan secara tidak langsung mempunyai pengaruh terhadap aspek yang lain. Aspek afektif, khususnya keaktifan belajar siswa, dapat berpengaruh terhadap kognitif siswa. Keaktifan belajar siswa merupakan salah satu hal yang menjadi faktor penentu keberhasilan pembelajaran (Susanto, 2013). Siswa yang kurang aktif pada saat pembelajaran dilaksanakan, akan kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Kesulitan ini kemudian akan berdampak pada kurang berhasilnya pembelajaran di dalam kelas. Hal tersebut dapat terjadi pada semua pembelajaran termasuk pembelajaran biologi.

Biologi merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang makhluk hidup dan interaksi dengan lingkungannya. Kajian tersebut dimuat dalam materi-materi yang beragam dengan karakteristik yang cukup sulit untuk dipahami (Sudarisman, 2015). Materi dalam mata pelajaran biologi tidak hanya membahas tentang fakta-fakta ilmiah tetapi juga proses dan mekanisme yang abstrak sehingga diperlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk memahaminya (Rustaman, 2010). Salah satu materi yang dipelajari dalam biologi ialah sistem gerak manusia. Materi ini

mempelajari tentang konsep hubungan antara struktur, fungsi, proses dan kelainan pada sistem gerak tubuh manusia. Konsep yang terdapat dalam topik sistem gerak ini cukup sulit dan membutuhkan kemampuan berpikir yang berifat logis dan analitis. Siswa harus aktif dalam belajar agar dapat memahami konsep-konsep dalam topik sistem gerak ini dengan mudah. Keaktifan siswa dalam belajar tersebut bertujuan untuk membangun pemahaman mereka sendiri (Sinar, 2018).

Hasil identifikasi masalah pada lampiran 1 menunjukkan bahwa siswa kelas XI IPA di SLH Banjar Agung masih belum menunjukkan keaktifan belajar dalam pembelajaran biologi. Hasil observasi mentor dan peneliti menunjukkan bahwa hanya ada tiga dari sepuluh siswa yang sudah mulai bersikap proaktif dengan mengajukan pertanyaan ketika guru menjelaskan materi dan menjawab pertanyaan guru, sedangkan siswa yang lain cenderung tidak aktif, tidak fokus dan mengantuk. Siswa kurang berkonsentrasi dan tidak mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh. Beberapa perilaku yang ditunjukkan yaitu sering mengobrol dengan temannya dan kurang terlibat pada saat dilaksanakan diskusi kelompok. Kekurangaktifan siswa ini diduga disebabkan oleh penggunaan metode ceramah yang monoton dan tidak dipadukan dengan metode lain. Metode ceramah yang monoton cenderung membuat siswa menjadi pasif, menghambat perkembangan potensi diri siswa, membendung daya kritis siswa, dan menyebabkan siswa mudah bosan (Suyanto & Jihad, 2013).

Masalah keaktifan belajar siswa di kelas XI IPA SLH Banjar Agung perlu diatasi dengan berbagai metode atau model pembelajaran yang lebih kreatif dan berpusat kepada siswa, seperti model pembelajaran kooperatif. Menurut Lestari,

Yudhanegara, dan Zarkasyi (2015), model pembelajaran kooperatif menuntut siswa untuk belajar dan menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama. Siswa dapat saling mencurahkan pendapat atau ide, gagasan, wawasan, pengalaman, tugas dan tanggung jawab bersama melalui model pembelajaran ini. Model pembelajaran yang berpusat kepada siswa dapat membuat siswa menjadi lebih aktif selama pembelajaran berlangsung, karena setiap siswa secara langsung bertanggung jawab untuk terlibat dalam pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif terdiri dari banyak tipe, antara lain tipe *Jigsaw*, *Group Investigation*, *Numbered Head Together*, dan *Teams Games Tournament*. Setiap tipe dari model pembelajaran kooperatif ini dapat digunakan untuk mengatasi masalah keaktifan belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif seperti *Jigsaw*, *Group Investigation*, dan *Numbered Head Together* membutuhkan kelas dengan jumlah siswa yang cukup besar untuk membentuk kelompok siswa yang proporsional sedangkan Kelas XI IPA SLH Banjar Agung hanya berisi sepuluh orang siswa. Berdasarkan hal tersebut, maka solusi untuk mengatasi masalah keaktifan belajar siswa kelas XI IPA di SLH Banjar Agung pada mata pelajaran biologi ialah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat diterapkan pada kelas yang kecil atau yang jumlah siswanya sedikit. Model pembelajaran kooperatif tipe ini dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan mengembangkan keaktifan belajar mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan

keaktifan belajar siswa kelas XI IPA SLH Banjar Agung dalam pembelajaran biologi. Harapan dari penerapan model pembelajaran ini ialah siswa dapat menjadi lebih aktif pada saat mengikuti proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran biologi topik sistem gerak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI IPA SLH Banjar Agung dalam pembelajaran biologi?
- 2) Bagaimana langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI IPA SLH Banjar Agung dalam pembelajaran biologi?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti bertujuan untuk:

- 1) Mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI IPA SLH Banjar Agung dalam pembelajaran biologi
- 2) Mengetahui langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI IPA SLH Banjar Agung dalam pembelajaran biologi.

1.4 Penjelasan Istilah

1.4.1 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Menurut Slavin dalam Lestari, Yudhanegara, & Zarkasyi (2015), pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja secara kolaboratif dalam suatu kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang siswa dengan struktur kelompok heterogen dan mengandung unsur *reinforcement* dan permainan. Tujuan dari pembelajaran ini ialah mengembangkan prestasi akademik siswa, keterampilan sosial, dan menanamkan toleransi atau penerimaan antar individu.

Indikator model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yang digunakan dalam penelitian ini ialah 1) penyajian materi, 2) belajar dalam tim, 3) permainan & turnamen, dan 4) penghargaan tim (Slavin, 2010; Shoimin, 2014; dan Lestari, Yudhanegara, & Zarkasyi, 2015).

1.4.2 Keaktifan Belajar

Menurut Sardiman (2009), keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berpikir, sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Keaktifan belajar merupakan suatu keadaan di mana siswa giat dalam mengikuti kegiatan yang bersifat fisik maupun mental pada saat pembelajaran berlangsung. Keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari kesungguhan siswa dalam mengikuti pelajaran. Indikator keaktifan belajar yang digunakan dalam penelitian ini meliputi 1) siswa menyatakan pendapat, 2) siswa mengajukan pertanyaan kepada siswa lain atau guru, 3) siswa turut serta dalam mengerjakan tugas belajarnya, dan 4) siswa terlibat dalam menyelesaikan masalah dalam

diskusi/kerja sama kelompok (Sudjana, 2010; Djamarah dalam Tonapa, Indriani, & Silalahi, 2016; dan Sinar, 2018).

