

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia diciptakan menurut gambar dan rupa Allah serta merepresentasikan dan menyerupai Allah (Hoekema, 2008, hal. 18). Manusia sebagai gambar Allah juga mewarisi sifat ilahi Allah, yaitu kasih dan rasionalitas (Knight, 2009, hal. 247). Manusia diciptakan lebih istimewa daripada ciptaan lain. Manusia diberikan akal dan pikiran untuk bertanggung jawab dalam mempelajari serta memahami cara mengelola dan menaklukkan bumi. Rasio yang dimiliki manusia harus digunakan untuk memahami ciptaan Tuhan dengan benar. Manusia harus mengandalkan Tuhan dalam memahami ciptaan-Nya karena pemahaman yang benar hanya bersumber dari Allah saja (Sirait, 2011, hal. 56).

Akan tetapi, setelah manusia jatuh ke dalam dosa, manusia mengalami kesulitan untuk memahami sesuatu dengan benar. Hal tersebut juga dialami oleh siswa di dalam kelas. Siswa kesulitan dalam memahami pelajaran yang disampaikan guru. Masuknya dosa menyebabkan hancurnya hubungan manusia dengan Allah dan hubungan manusia dengan sesamanya. Untungnya, manusia yang hilang tidak ditinggalkan dalam ketidakberdayaannya. Tuhan telah mengambil inisiatif untuk menolong para individu keluar dari keterhilangan dan memperbaharui serta mengembalikan gambar dan rupa-Nya sepenuhnya dalam manusia (Knight, 2009, hal. 249). Siswa adalah gambar dan rupa Allah yang telah

jatuh ke dalam dosa. Dengan demikian, diperlukan suatu tindakan yang harus dilakukan untuk dapat menolong para siswa memahami sesuatu dengan benar.

Pendidikan adalah salah satu lengan Tuhan dalam usaha pengembalian dan persatuan kembali dengan siswa. Semua siswa adalah individu yang memiliki potensi yang tidak terbatas yang dapat digunakan untuk saling membantu dalam meningkatkan hasil belajar. Pendidikan Kristen adalah rekonsiliasi dan pengembalian gambar dan rupa Tuhan yang seimbang dalam diri para siswa, pendidikan harus dipandang utamanya sebagai tindakan penebusan. Dalam hal ini, guru adalah agen rekonsiliasi (Knight, 2009, hal. 250). Guru sebagai agen rekonsiliasi dapat diterapkan dalam cara mengajar di kelas. Siswa harus dituntut untuk memiliki pemahaman yang benar dengan segala keterbatasan yang dimiliki. Pembelajaran di kelas harus dirancang untuk dapat memiliki interaksi yang baik antara guru dengan siswa, maupun siswa dengan siswa. Pembelajaran di kelas tidaklah berpusat kepada guru saja, tetapi berpusat kepada siswa supaya terjadi interaksi yang baik antara guru dengan siswa serta siswa dengan siswa.

Siswa di kelas sebagai gambar dan rupa Allah yang memiliki potensi dan bakat yang berbeda-beda sudah seharusnya saling membantu, bekerja sama, dan bertanggung jawab terhadap individu maupun terhadap kelompok supaya dapat memahami pelajaran dengan baik. Salah satu karakter Tuhan Yesus yang patut diteladani adalah saling berinteraksi dengan sesama. Dengan membantu, bekerja sama, bertanggung jawab untuk memahami pelajaran dengan sesama sudah menunjukkan bahwa siswa sudah meneladani karakter Allah Sang Pencipta. Namun, hal tersebut belum terlihat pada siswa kelas IV SD salah satu Sekolah

Kristen di Manado yang ditunjukkan oleh hasil tes individu siswa. Peneliti menemukan bahwa hasil belajar siswa rendah pada materi KPK dan FPB. Rendahnya nilai siswa kelas IV dapat dilihat dari hasil kerja siswa pada tes formatif matematika yang telah dilaksanakan (lampiran 11). Akibatnya, siswa sering mengikuti kegiatan *after school* karena nilai formatifnya kurang dari KKM yang telah ditentukan oleh sekolah, yakni 65 (Tabel 4.1). Metode pembelajaran yang biasa diterapkan adalah metode pembelajaran ekspositori. Pelaksanaan metode pembelajaran ekspositori berpusat kepada guru, dimana guru menjelaskan dan siswa mendengarkan penjelasan guru. Penerapan metode ini hampir sama seperti metode ceramah dimana pengajaran yang berpusat kepada guru menjadi salah satu penyebab hasil belajar siswa yang rendah. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti menemukan metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

Peneliti menerapkan salah satu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Peneliti menerapkan metode TGT pada pelajaran Matematika materi KPK dan FPB kelas IV. Hal ini karena esensi dalam setiap tahapan dari metode TGT. Siswa akan belajar bersama dengan kelompok belajar, mengerjakan *worksheet* dengan kelompok belajar, melakukan permainan akademik, dan mendapatkan penghargaan kelompok. Kelompok belajar akan menjadi wadah bagi siswa untuk saling bertukar pikiran dan melakukan aktivitas-aktivitas yang bersifat kooperatif dan kompetitif saat belajar sehingga siswa dapat mendapatkan hasil belajar yang baik pada pelaksanaan tes. Berdasarkan hal tersebut, diharapkan penerapan metode *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1) Apakah penerapan metode *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada materi KPK dan FPB siswa kelas IV?
- 2) Bagaimana penerapan metode *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada materi KPK dan FPB siswa kelas IV?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mengetahui penerapan metode *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada materi KPK dan FPB siswa kelas IV.
- 2) Mengetahui langkah-langkah penerapan metode *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pada materi KPK dan FPB siswa kelas IV.

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru, sekolah sebagai lembaga, dan peneliti.

- 1) Bagi Guru

Sebagai referensi metode mengajar yang efektif bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar pada materi KPK dan FPB siswa.

2) Bagi Sekolah

Sebagai masukan bagi sekolah metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar pada materi KPK dan FPB siswa.

3) Bagi Peneliti

Peneliti mendapat wawasan yang baru tentang efektifitas metode TGT dalam meningkatkan hasil belajar pada materi KPK dan FPB siswa.

1.5 Penjelasan Istilah

1.5.1 *Teams Games Tournament (TGT)*

Teams Games Tournament (TGT) adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang dimana siswa akan memainkan berbagai permainan dengan anggota kelompok lain untuk memperoleh poin bagi kelompoknya. Siswa akan berperan sebagai tutor sebaya dalam kelompoknya yang bertugas untuk membimbing anggota kelompok dalam satu tugas untuk mencapai tujuan yang sama. Tahap yang dilakukan dalam pembelajaran kooperatif model TGT, yaitu: 1) tahap penyajian kelas (*class precentation*); 2) belajar dalam kelompok (*teams*); 3) *games tournament*; dan 4) penghargaan kelompok (*team recognition*).

1.5.2 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran. Hasil

belajar siswa dapat dilihat dari penguasaan siswa pada mata pelajaran yang dipelajari. Menurut Benyamin S. Bloom dalam Aminah (2018, hal. 32), untuk mengetahui kemampuan siswa maka digunakan penilaian hasil belajar pada bidang kognitif, mencakup hasil belajar mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, dan mengevaluasi. Indikator yang digunakan untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif adalah mengikuti indikator pembelajaran matematika kelas IV pada materi KPK dan FPB yang mencakup tingkat C2 pada taksonomi bloom. Indikator-indikator tersebut adalah mampu menghitung KPK dan FPB dari dua bilangan, mampu menggunakan prosedur atau operasi matematika untuk menghitung KPK dan FPB bilangan, dan mampu menguraikan kalimat matematika dan permasalahan yang berkaitan dengan KPK dan FPB pada soal cerita.

