

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kelas adalah tempat guru dan siswa berinteraksi untuk melakukan kegiatan belajar. Berinteraksi berarti berperan aktif di dalam kelas, baik guru maupun siswa, namun pada realitanya di dalam kelas, peneliti masih menemukan banyak siswa yang tidak aktif dalam aktivitas pembelajaran seperti tidak menjawab pertanyaan guru, bertanya ketika belum memahami suatu pembelajaran dan melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru. Padahal dalam buku yang berjudul Ilmu dan Alpakasi Pendidikan menyatakan bahwa dalam kegiatan belajar siswa akan aktif membangun pemahaman akan segala sesuatu yang dihadapi, siswa bukanlah sebatas penerima pengetahuan pasif dari guru, melainkan individu yang aktif memproses segala informasi yang ditemukan (FIP-UPI, 2007).

Dalam kegiatan pembelajaran, keaktifan guru dan siswa adalah kunci pokok. Apabila yang aktif hanyalah guru maka kegiatan tersebut hanyalah mengajar dan jika yang aktif hanyalah siswa maka kegiatan tersebut hanyalah belajar. Menurut Paul B Diedrich dalam Sudirman (2011) aktivitas belajar yaitu meliputi bertanya, menjawab, memberi saran, menulis, mengamati, menganalisis, berdiskusi dan mengeluarkan pendapat. Gulo (2008) menyatakan bahwa siswa yang aktif adalah siswa yang ikut serta dalam kegiatan mental intelektual dan fisik secara terpadu dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa keberhasilan pembelajaran adalah dengan aktifnya siswa dan guru. Pada realitanya di

dalam kelas, peneliti masih menemukan banyak siswa yang tidak aktif dalam aktivitas pembelajaran seperti tidak menjawab pertanyaan guru, bertanya ketika belum memahami suatu pembelajaran, memberi saran dan melakukan apa yang diinstruksikan oleh guru. Jika di dalam kelas siswa tidak aktif dalam aktivitas pembelajaran, maka pembelajaran tidak dapat berjalan dengan maksimal. Oleh karena itu, keaktifan siswa di dalam kelas sangat penting.

Pentingnya keaktifan bukan hanya untuk mencapai akademik secara kognitif, afektif dan psikomotor, namun merupakan proses membentuk karakter siswa dan mengajarkan siswa untuk semakin paham dan meresponi bahwa ia adalah gambar dan rupa Allah. Siswa juga harus mengetahui bahwa sifat aktif merupakan bagian dari sifat Allah. Dapat dilihat dari keaktifan Allah dalam penciptaan, penebusan serta melakukan karya keselamatan. Manusia yang diciptakan sesuai gambar dan rupa Allah telah mempunyai keaktifan yang sudah melekat pada diri manusia, namun kejatuhan manusia ke dalam dosa mengakibatkan gambar dan rupa Allah itu rusak, termasuk keaktifan yang sudah melekat dalam diri manusia. Sifat aktif tidak pernah hilang dari dalam diri manusia, tetapi manusia harus tetap mau diperbaharui dan belajar untuk menjadikan sifat aktif itu menjadi suatu tindakan yang sesuai dengan Firman Tuhan. Jika siswa salah dalam mengaplikasikan setiap tindakan dan tidak mencerminkan Kristus, maka peran seorang guru adalah meluruskannya. Seperti yang dikatakan oleh Van Brummelen (2009) bahwa guru merupakan seorang pengrajin dan seniman yang mampu melihat keadaan kelas dan memperbaiki jika kelas tersebut memiliki kekurangan. Guru sebagai seniman berarti harus kreatif mencari solusi atas

masalah yang terjadi di dalam kelas, sehingga siswa tidak terlena dalam tindakannya yang salah.

Melihat keadaan kelas di mana siswa tidak aktif dalam mengikuti aktivitas, peneliti menerapkan metode *cooperative learning type team games tournament* sebagai solusi. Metode ini memiliki 5 langkah yaitu *presentation, teams, games, tournament, team recognition*. Dengan metode ini pembelajaran tidak monoton. Saat guru menjelaskan dalam *presentation*, siswa tidak hanya sebagai pendengar, namun akan diberikan kesempatan untuk memberikan pendapat ataupun bertanya. Dalam metode ini, siswa juga dituntut untuk bekerja dalam grup. Dalam grup siswa akan melakukan suatu permainan dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru. Siswa akan lebih serius dalam mendengarkan saat guru menjelaskan supaya mampu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan saat melakukan permainan.

Dalam penelitiannya, Suardika dkk (2014) menyatakan bahwa metode TGT dapat meningkatkan keaktifan siswa karena adanya interaksi antara guru dan siswa serta siswa dan siswa di dalam kelompok dan juga dengan adanya permainan akademik akan membuat suasana pembelajaran tidak membosankan. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian Widya (2014) juga memberikan hasil bahwa, metode TGT dapat membuat siswa aktif bekerja dalam kelompok serta lebih bertanggung jawab pada tugas-tugas yang diberikan oleh guru, siswa juga akan lebih berusaha dengan tugas individual untuk mempertahankan nilai kelompok dalam pelaksanaan turnamen.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah metode TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas II SD di salah satu sekolah Kristen di Kupang?
2. Bagaimana pelaksanaan metode TGT yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas II SD di salah satu sekolah Kristen di Kupang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas yang telah diuraikan oleh peneliti, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui apakah metode TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas II SD di salah satu sekolah Kristen di Kupang.
2. Menjelaskan bagaimana metode TGT meningkatkan keaktifan siswa kelas II SD di salah satu sekolah Kristen di Kupang.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi guru
 - a) Mengetahui apakah metode TGT dapat meningkatkan keaktifan siswa.
 - b) Mengetahui cara dan langkah penggunaan metode TGT dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas II SD.
2. Bagi peneliti selanjutnya
 - a) Sebagai referensi untuk merancang pembelajaran kooperatif selanjutnya untuk membangkitkan keaktifan siswa.

- b) Memberi sumber untuk melanjutkan pendalaman mengenai kooperatif untuk keefektifan pembelajaran.

1.5 Penjelasan Istilah

Untuk memudahkan pemahaman terhadap permasalahan penelitian, maka peneliti menyimpulkan definisi dari keaktifan belajar dan metode TGT.

- 1) Keaktifan belajar

Keaktifan belajar adalah suatu aktifitas yang dilakukan saat proses pembelajaran. Setiap aktivitas harus berhubungan dengan kebutuhan pembelajaran, seperti menulis, bertanya, memberi saran, mendengarkan dan mengerjakan tugas yang diberikan. Indikator yang diteliti peneliti adalah keaktifan mengerjakan tugas, keaktifan bertanya, keaktifan memberikan pendapat, dan keaktifan mendengar.

- 2) Metode pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT)

Metode TGT adalah salah satu model pembelajaran dari pembelajaran kooperatif. Dalam metode pembelajaran ini, siswa belajar dalam kelompok, namun sebelum masuk ke dalam kelompok siswa secara individu belajar saat guru melakukan *presentation*. Siswa juga melakukan permainan akademik di dalam kelompok dan melakukan turnamen, di mana setiap anggota kelompok bertanding dengan anggota kelompok lainnya untuk mempertahankan nilai kelompok. Langkah-langkah dari metode TGT adalah *class presentation, teams, games, tournament*, dan *team recognition*.