

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam pendidikan, Pembelajaran merupakan salah satu kegiatan inti yang wajib untuk diikuti oleh siswa karena pembelajaran ini dimanfaatkan untuk melakukan interaksi kepada orang lain dan menambah ilmu yang akan menjadi bekal di masa depan nantinya. Pembelajaran dilakukan memiliki banyak konsep mulai dari Tanya jawab dengan guru dan lain sebagainya. Interaksi yang baik akan mendorong bagaimana dapat terwujudnya suatu pembelajaran atau tujuan belajar itu sendiri. Guru harus memiliki metode dan strategi yang digunakan untuk menjadi alat pembelajaran sehingga dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Pembelajaran merupakan salah satu komponen yang wajib dilakukan untuk melakukan proses pembelajaran di sekolah, selain karena salah satu komponen penting untuk terwujudnya proses pembelajaran selain guru dan murid. Pada dasarnya pembelajaran merupakan sebuah proses yang telah direncanakan sehingga dapat memberikan pelayanan atau strategi yang baik untuk mencapai tujuan belajar.

Dengan adanya tujuan belajar ini memberikan motivasi bagi guru dan siswa dalam memberikan dan mendapatkan ilmu. Tujuan pembelajaran yang digunakan sebagai bahan motivasi tercapainya pembelajaran yang menyenangkan dalam sekolah dasar. Sekolah dasar ini dapat memotivasi anak didiknya dalam melakukan pembelajaran dengan baik apabila terdapat adanya interaksi yang menyenangkan sehingga dapat memotivasi anak didik untuk ikut melaksanakan pembelajaran (Di and Dasar 2022). Oleh karena itu kolaborasi sangat penting untuk dikembangkan di abad 21 ini.

Kolaborasi adalah salah satu keterampilan kunci abad 21 yang perlu dikembangkan untuk mendukung kerja sama di antara siswa. Menurut Mujiz dkk (2016), pengembangan keterampilan kolaborasi sangat penting agar siswa dapat bekerja sama dengan efektif dan perbedaan yang ada. Kolaborasi merupakan usaha yang dilakukan demi mencapai tujuan bersama dan telah ditetapkan melalui proses pembagian tugas, serta satu kesatuan dalam mengerjakan tugas sehingga mampu pencapaian tujuan (Nawawi, 2012). Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan

kemampuan kolaborasi siswa pada abad 21, satu diantaranya adalah karena dengan siswa mampu tampil berkolaborasi bisa membantu siswa berhubungan yang baik dengan yang lain nya untuk mengerjakan sesuatu dengan satu tujuan (NURIYANI, MELATI, and HADI 2021).

Dalam proses pembelajaran belajar itu tidak terlepas dari siswa dalam kemandirian belajar sebab kemandirian belajar menjadi salah satu aspek utama yang perlu dikuasai oleh siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, pola belajar peserta didik telah mengalami perubahan yang signifikan. Dalam era digital ini, anak-anak dihadapkan pada berbagai sumber belajar yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, baik melalui media elektronik maupun digital. Hal ini menuntut adanya kemampuan untuk belajar secara mandiri, karena siswa selain tergantung pada guru sebagai salah satu sumber pengetahuan (Andrila et al. 2022). Berdasarkan hal tersebut, maka perlu adanya kemampuan kolaborasi dan kemandirian belajar.

Kemampuan kolaborasi dan kemandirian belajar merupakan isu yang berkembang tidak hanya di Indonesia tapi di Negara –negara lain juga menjadikan kemampuan salah satu yang di kembangkan Kolaborasi melibatkan proses belajar merancang dan bekerja bersama, mempertimbangkan berbagai perspektif, serta berpartisipasi dalam diskusi mengenai topik tertentu dengan saling memberikan kontribusi, mendengarkan, dan mendukung. Kolaborasi berlangsung ketika anggota dari kelompok sudah pasti tidak mampu mengerjakan pekerjaan secara individu. Kolaborasi juga tentang mengenali dan menilai kontribusi masing – masing individu dalam produktifitas dan pengembangan kerja tim (Hervin, Naila, and Faradita 2024). Di Indonesia, kemandirian belajar menjadi salah satu fokus dalam kebijakan pendidikan, khususnya melalui penerapan Kurikulum Merdeka yang dicanangkan pada tahun 2022. Kemandirian belajar adalah salah satu keterampilan penting yang memungkinkan siswa untuk menjadi lebih aktif dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran mereka, serta lebih siap menghadapi tantangan global. Oleh sebab itu, analisis mengenai kemandirian belajar peserta didik pada jenjang sekolah dasar menjadi krusial untuk dilakukan sebagai upaya memahami bagaimana pola belajar yang efektif dapat dikembangkan dan diterapkan (Andrila et al. 2022). Oleh sebab itu Pembelajaran harus mendorong siswa untuk aktif

pengalaman dalam pembelajaran dan berorientasi untuk mengembangkan kemampuan kolaborasi dan kemandirian belajar namun fakta di lapangan menunjukkan rendahnya kemampuan kolaborasi dan kemandirian belajar.

Faktor-faktor yang memengaruhi rendahnya kemandirian sangat berperan dalam pencapaian kemandirian individu. Demikian pula, Kemandirian belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dari diri siswa itu sendiri, serta faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, sekolah, kondisi sosial ekonomi, dan masyarakat (Karolina Kokan 2023).

Sehubungan dengan pernyataan di atas, untuk memudahkan dalam mengerjakan kemampuan kolaborasi dan kemandirian belajar yaitu terdapat beberapa model yang dapat diterapkan, diantaranya adalah model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam mengikuti proses belajar di kelas (Tournament et al. 2024). Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan para siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta penguatan Yudianto, Sumardi, & Berman (2014). Adapun pengertian dari model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) menurut Rochmana & Shobirin (2017) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk berkompetisi secara kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentunya dengan jawaban yang tepat pula (Hasanah, Wiayanti, and Liesdiani 2020).

Berdasarkan studi literatur di temukan bahwasannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini pernah diterapkan oleh Iffah Husnul Walidah & Yunita Hariyani (2024). Hasil penelitiannya menunjukkan Bahwa terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas V. Penelitian yang di lakukan oleh Irma Erviani, Hilmi Hambali, & Rahmatia Thahir (2022). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan kolaborasi siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media kokumi yaitu 94% dan berada pada kategori sangat kuat.

Dari beberapa peneliti terdahulu tersebut, maka peneliti melakukan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap kemampuan kolaborasi dan kemandirian belajar siswa MI Salafiyatul Huda 1, yang akan di ujikan pada siswa kelas V yang di harapkan dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi dan kemandirian belajar, karena kemampuan kolaborasi dan kemandirian belajar siswa masi kurang.

Melalui uraian permasalahan di atas kepada siswa di kelas V MI Salafiyatul Huda 1 kembali peneliti beranggapan bahwa model pembelajaran berlangsung masi kurang menarik, sehingga siswa menjadi bosan dan tidak mendengarkan guru menjelaskan. Hal ini atas dasar peneliti observasi ke sekolah dan bertanya langsung kepada walikelas kelas V MI Salafiyatul Huda 1.

Hasil observasi yang dilakukan di kelas V MI Salafiyatul Huda 1 oleh peneliti di temukan, bahwa permasalahan yaitu kurangnya kemampuan kolaborasi dan kemandirian belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini sebabkan oleh kurangnya penggunaan model pembelajaran oleh guru. Hal ini juga diperkuat oleh hasil angket kebutuhan siswa dalam kemampuan kolaborasi dan kemandirian belajar. Kemampuan kolaborasi menyatakan sebesar 51,8% siswa belum menunjukkan kemampuan kolaborasi yang memadai, sementara 59,2% diantaranya juga belum mencapai kemandirian belajar yang memadai. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa kelas V di MI Salafiyatul Huda 1 membutuhkan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) meningkatkan kemampuan kolaborasi dan kemandirian belajar siswa.

Di sekolah tersebut belum pernah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Selama ini guru hanya menggunakan model pembelajaran ceramah. Sejak tahun ajaran 2024 hingga kini, 2025, guru yang bernsal R selaku walikelas kelas V MI sekolah ini belum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*), tetap mengandalkan metode pembelajaran ceramah. Dalam proses observasi yang saya lakukan, sangat jelas bahwa tidak ada inisiatif untuk mengintegrasikan model TGT dalam pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa metode yang digunakan guru tidak menyediakan ruang bagi siswa untuk berkolaborasi atau berpartisipasi aktif, yang berakibat pada rendahnya kemampuan kolaborasi dan

kemandirian belajar siswa. Bukti konkret dari kondisi ini dapat dilihat dalam modul ajar yang digunakan oleh guru. Modul tersebut didominasi oleh pendekatan tradisional, berfokus pada penyampaian informasi secara sepih, tanpa strategi yang jelas untuk mendorong interaksi antar siswa. Tanpa adanya elemen permainan atau kerjasama, siswa terjebak dalam pola pembelajaran pasif yang membatasi perkembangan keterampilan sosial mereka. Karena itu peneliti ini menjadi kesempatan untuk menerapkan TGT secara langsung dan melihat pengaruh terhadap kemampuan kolaborasi dan kemandirian belajar siswa. Urgensi dari penelitian ini, penelitian ini penting karena sekolah belum pernah menggunakan model pembelajaran TGT, sementara kemampuan kolaborasi dan kemandirian belajar siswa masih rendah, padahal dua kemampuan ini sangat dibutuhkan dalam kurikulum saat ini. Kebaharuan dari penelitian ini adalah menerapkan model TGT secara lengkap di MI dan meneliti pengaruhnya terhadap kemampuan kolaborasi dan kemandirian belajar sesuatu yang belum pernah dilakukan sekolah tersebut.

Model TGT (*Teams Games Tournament*) dipilih karena model ini dilakukan dalam kelompok, siswa secara langsung dilatih berkomunikasi, bekerja sama, dan saling mendukung, sehingga kemampuan kolaborasi meningkat. Dan model TGT (*Teams Games Tournament*) juga meningkatkan kemandirian belajar siswa hal ini membuat siswa lebih aktif belajar sendiri, dan memiliki tanggung jawab pribadi, sehingga kemandirian belajar meningkat.

Oleh karena itu penelitian ini penting untuk dilakukan karena hasil dalam penelitian ini akan menyajikan hasil pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap kemampuan kolaborasi dan kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V MI Salafiyatul Huda 1.

B. Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Kurangnya penggunaan model pembelajaran
- 2) Kurangnya kemampuan kolaborasi
- 3) Kurangnya kemandirian belajar

2. Pembatasan Masalah

Hasil dari identifikasi masalah tersebut peneliti membatasi batasan masalah siswa kelas V MI Salafiyatul Huda 1, Peneliti ingin mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap kemampuan kolaborasi dan kemandirian belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MI Salafiyatul Huda 1.

3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, dan pembatasan masalah yang telah disebutkan diatas, maka dapat ditentukan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

- 1) Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V?
- 2) Bagaimana kemampuan kolaborasi melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)?
- 3) Bagaimana kemandirian belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)?
- 4) Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap kemampuan kolaborasi dan kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V?
2. Untuk mengetahui Bagaimana kemampuan kolaborasi melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*)?
3. Untuk mengetahui Bagaimana kemandirian belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)?

4. Untuk mengetahui Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap kemampuan kolaborasi dan kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V?

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka penelitian ini diharapkan memberikn manfaat. Baik secara teoritis maupun secara praktis yaitu diantaranya:

1. Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah dapat menambah wawasan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap kemampuan kolaborasi dan kemandirian belajar siswa sehingga peneliti selanjutnya dapat lebih baik.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara praktis bagi:

- a. Untuk Siswa

Peneliti berharap model pembelajaran yang telah di ajarkan di kelas dapat di terapkan di mata pelajaran yang lain nya.

- b. Untuk Guru

Dengan bantuan penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk memperbaiki model pembelajaran dalam kemampuan kolaborasi dan kemandirian belajar siswa, sehingga siswa bisa mandiri dalam belajar untuk mendapatkan nilai yang lebih baik.

- c. Untuk Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk sekolah dan bisa memberi gambaran kepada sekolah .

- d. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperdalam ilmu dan mengaplikasikan ilmu yang di peroleh selama perkuliahan berlangsung dalam praktek belajar mengajar, dan untuk meningkatkan pengetahuan peneliti dibidang pendidikan secara teori maupun praktik.