

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya krusial yang berperan untuk menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembangunan nasional. Dalam rangka mewujudkan hal tersebut, pemerintah terus berusaha meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Strategi yang dilakukan salah satunya yaitu perubahan metode belajar yang awalnya hanya dilakukan pendidik namun saat ini berfokus untuk peserta didik. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 dijabarkan jika pendidikan merupakan langkah yang dilakukan secara khusus dengan tujuan menciptakan kondisi serta strategi pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat langsung dalam belajar, baik dalam aspek kecerdasan, pengendalian diri, akhlak mulia, keagamaan, kepribadian ataupun kompetensi dirisendiri dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mendorong kemajuan dan pembangunan suatu negara. Dalam proses pembelajaran, peran guru juga sangat menentukan, karena guru dituntut mampu memilih dan menerapkan model belajar yang tepat supaya siswa ikut serta dalam kegiatan belajar.

Seiring dengan perkembangan abad ke-21, peserta didik diharapkan memiliki berbagai pengetahuan dan keterampilan agar mampu menghadapi tantangan serta perubahan zaman. Oleh karena itu, dalam pendidikan pada kondisi sekarang ini wajib bisa memberikan bekal keterampilan pada siswa guna menghadapi tuntutan abad ke-21. Pembelajaran abad ke-21 peserta didik harus memiliki kemampuan 4Cs yaitu kemampuan berpikir kritis (*critis*), keterampilan berkolaborasi (*collaborating*), keterampilan berkomunikasi (*communication*), kreatif (*creativity*).

Dengan memiliki kemampuan 4Cs peserta didik akan siap belajar secara mandiri dan memiliki bekal untuk melakukan inovasi baru dari hasil temuannya sendiri atas sumber yang telah didapatnya sendiri. Selain

memperbaiki sistem pendidikan, kemampuan berpikir siswa juga diharapkan meningkat.

Bukan sekedar kemampuan kognitif saja, namun juga harus diperhatikan dari segi keterampilan. Keterampilan yang bisa di tingkatkan salah satunya yaitu keterampilan kolaborasi (Miroh, 2019). Keterampilan kolaborasi merupakan hubungan yang dimiliki oleh seorang peserta didik dengan menumbuhkan sikap yang (positif), mampu menunjukkan rasa tanggung jawab yang dimilikinya, mampu berkomunikasi antar individu dan dapat melakukan kolaborasi (Halimah, 2019). Pentingnya keterampilan kolaboratif di abad 21 adalah agar siswa memperoleh pengetahuan yang kompleks, keterampilan berpikir tingkat lanjut, dan keterampilan komunikasi yang baik untuk mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja di masa depan.

Peningkatan keterampilan kolaborasi memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan yang lebih luas dibandingkan jika belajar secara individu. Melalui kerja sama, siswa bisa bertukar isi pikiran untuk mencari solusi berbagai permasalahan maupun topik yang dipelajari. Siswa yang memiliki kemampuan kolaborasi yang baik cenderung mampu menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam. Berdasarkan hal tersebut, kompetensi dalam bekerja sama menjadi faktor penting dalam menunjang keberhasilan siswa dalam kehidupan bermasyarakat saat ini.

Keterampilan berkolaborasi sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, karena akan mempengaruhi suksesnya pembelajaran, selain itu model pembelajaran juga dapat mempengaruhi suksesnya pembelajaran, dengan adanya model pembelajaran yang tepat akan mempermudah peserta didik memahami materi. Kelebihan pembelajaran kolaborasi seperti prestasi belajar lebih tinggi, pemahaman yang dimiliki oleh siswa menjadi lebih mendalam, proses belajar dan mengajar menjadi lebih menyenangkan bagi siswa, siswa dapat mengembangkan berbagai keterampilan yang dimilikinya, siswa memiliki sikap yang positif serta siswa dapat saling merasa memiliki satu sama lain (Suryani, 2010).

Pembelajaran yang berlangsung secara aktif, efektif, dan kreatif dapat terwujud melalui interaksi serta kerja sama kolaboratif dalam kelompok. Kemampuan kerjasama tim merupakan keterampilan penting yang harus ada pada siswa, karena termasuk pada aspek sosial yang mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Selain itu, keaktifan pembelajaran di kelas juga dapat ditunjang oleh penerapan berbagai model pembelajaran dimana bisa menunjang dalam pencapaian hasil belajar. Berdasarkan observasi di SMP Negeri 12 Kota Cirebon ditemukan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran. Guru masih cenderung menggunakan papan tulis sebagai satu-satunya media tanpa memanfaatkan media lain yang lebih relevan untuk mendukung pembelajaran. Selain itu, siswa yang aktif belajar belum pernah mendapatkan *reward*. Pengembangan keterampilan peserta didik, khususnya yang berkaitan kemampuan sosial ataupun interaksi sosial, juga belum optimal. Meskipun guru telah menerapkan metode ceramah dan mencoba pembelajaran kelompok, pelaksanaannya belum berjalan secara maksimal.

Selain itu di SMPN 12 Kota Cirebon, ditemukan proses pembelajaran IPS, khususnya pada kegiatan belajar kelompok, belum berjalan secara optimal. Siswa sering memanfaatkan waktu kerja kelompok untuk berbincang di luar konteks pembelajaran sehingga tugas yang diberikan guru tidak terselesaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, diskusi kelompok cenderung tidak terarah, kurang fokus pada pemecahan masalah, dan hanya bersifat formalitas. Siswa juga masih pasif dalam mengemukakan pendapat, kurang berani menyampaikan ide, serta belum terbiasa melakukan tukar pikiran secara konstruktif dalam kelompok. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran IPS dan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran yang menekankan proses berpikir kritis dan kerja sama.

Permasalahan berikutnya berupa rendahnya keterampilan kolaborasi siswa ketika pembelajaran IPS. Sebagian siswa masih menunjukkan sikap individualis dan kurang memiliki kesadaran untuk bekerja sama dalam

kelompok. Pada kegiatan kerja kelompok, pembagian peran belum berjalan secara merata, sehingga hanya satu atau dua siswa yang aktif mengerjakan tugas, sementara anggota kelompok lainnya cenderung pasif dan bergantung pada siswa yang lebih dominan. Selain itu, siswa masih mengalami kesulitan dalam menghargai pendapat teman, kurang mampu menyelesaikan perbedaan pendapat secara musyawarah, serta belum menunjukkan tanggung jawab bersama terhadap hasil kerja kelompok. Situasi ini menyebabkan kerja kelompok tidak efektif dan keterampilan kolaborasi siswa belum berkembang secara optimal dalam pembelajaran IPS.

Fakta tersebut menunjukkan adanya kesenjangan (*research gap*) antara tujuan pembelajaran IPS yang menekankan kerja sama, interaksi sosial, dan pemecahan masalah dengan realitas pembelajaran di SMPN 12 Kota Cirebon yang masih didominasi oleh ketimpangan peran dalam kelompok. Dengan kata lain, meskipun pembelajaran dilakukan secara berkelompok, model pembelajaran yang digunakan belum secara efektif mendorong kolaborasi aktif seluruh siswa. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang tidak hanya membagi siswa ke dalam kelompok, tetapi juga mampu mengatur peran, tanggung jawab, serta partisipasi setiap individu secara seimbang.

Salah satu alternatif model pembelajaran diaman bisa membantu mengatasi permasalahan tersebut yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model TGT dirancang untuk melibatkan seluruh siswa tanpa membedakan status akademik, mendorong peran tutor sebaya, serta memadukan unsur permainan dan kompetisi yang sehat. Melalui mekanisme permainan dan turnamen akademik, setiap siswa memiliki tanggung jawab untuk berkontribusi terhadap kelompoknya, sehingga meminimalkan ketergantungan pada satu atau dua siswa yang dominan.

Selain itu, model pembelajaran TGT dinilai kontekstual dan sesuai dengan kondisi SMPN 12 Kota Cirebon, karena dapat diterapkan dengan

prosedur yang sederhana, tidak memerlukan fasilitas teknologi yang kompleks, serta mudah disesuaikan dengan karakteristik siswa. Model ini berpotensi menciptakan suasana pembelajaran IPS yang lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif, sekaligus melatih siswa untuk bekerja sama, saling menghargai pendapat, dan bertanggung jawab terhadap tugas bersama.

Pengplikasian model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) perlu dikaji lebih lanjut karena diduga mampu menjawab permasalahan rendahnya keterampilan kolaborasi siswa pada pembelajaran IPS di SMPN 12 Kota Cirebon. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui secara deskriptif bagaimana penerapan model TGT dapat menjadi solusi pedagogis dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa berdasarkan tuntutan belajar di abad ke-21. Melihat hasil observasi awal peneliti tertarik melaksanakan penelitian terkait “**Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa pada Pembelajaran IPS di SMPN 12 Kota Cirebon**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah yang diajukan yaitu :

1. Rendahnya kemampuan kolaborasi antar siswa dapat terlihat dari sikap kerja sama dan interaksi sosial yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran IPS berlangsung
2. Rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran
3. Masih banyak siswa yang memiliki sifat individualis saat pembelajaran berkelompok.
4. Rendahnya keterampilan bekerja sama dalam pembelajaran kelompok pada siswa kelas VII dalam pembelajaran IPS di SMPN 12 Kota Cirebon.
5. Proses pembelajaran belum maksimal sehingga diperlukan model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan kerja sama serta pemecahan masalah.

C. Fokus Penelitian

Penetapan pembatasan permasalahan dilakukan dengan tujuan penelitian terfokus serta tidak meluas penjabarannya. Yang terdiri dari:

Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa.
2. Membahas keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran yang perlu ditingkatkan yaitu bekerja sama, tanggung jawab, berkontribusi aktif, dan saling menghargai.
3. Penelitian ini difokuskan kepada guru mata pelajaran IPS kelas VII dan siswa kelas VII di SMPN 12 Kota Cirebon.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah dan fokus masalah yang dikemukakan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas VII pada pembelajaran IPS di SMPN 12 Kota Cirebon?
2. Bagaimana keterampilan kolaborasi siswa kelas VII pada pembelajaran IPS di SMPN 12 Kota Cirebon?
3. Bagaimana faktor pendorong dan faktor penghambat implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas VII pada pembelajaran IPS di SMPN 12 Kota Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dijabarkan sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas VII pada pembelajaran IPS di SMPN 12 Kota Cirebon.

2. Untuk menganalisis keterampilan kolaborasi siswa kelas VII pada pembelajaran IPS di SMPN 12 Kota Cirebon.
3. Untuk menjelaskan faktor pendorong dan faktor penghambat implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas VII pada pembelajaran IPS di SMPN 12 Kota Cirebon.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik teoritis maupun praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk memperkuat serta mendukung teori-teori yang telah ada sebelumnya mengenai permasalahan dalam penelitian ini.
- b. Untuk menambah dan memperluas wawasan keilmuan, khususnya yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

- 1) Diharapkan mampu melatih serta mengembangkan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran, sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap kelompok belajarnya.
- 2) Pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik.
- 3) Mendorong berkembangnya kemampuan kerja sama peserta didik sehingga memberikan dampak untuk peningkatan hasil belajar, khususnya ketika belajar IPS.

b. Manfaat bagi guru

- 1) Menambah variasi model belajar dimana dapat dipergunakan guru serta meningkatkan kinerja guru dalam upaya

memperbaiki kualitas pembelajaran melalui penerapan model yang tepat.

- 2) Memperluas wawasan mengenai alternatif model pembelajaran dalam memperbaiki kemampuan kolaborasi peserta didik, sekaligus menunjang profesionalisme guru ketika mengajar.

c. Manfaat bagi sekolah

- 1) Memberikan kontribusi bagi pihak sekolah untuk dasar mendorong profesionalitas guru, khususnya guru mata pelajaran IPS, serta sebagai bahan evaluasi terkait penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam memperbaiki keterampilan kolaborasi peserta didik, seperti keaktifan dalam berdiskusi, bekerja sama, bertanya, mencari dan menjelaskan jawaban, serta menyimak penjelasan teman.
- 2) Memberikan masukan bagi pihak sekolah dalam upaya mendorong keterampilan kolaborasi peserta didik khususnya saat belajar IPS.

3. Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan, sumber informasi, serta referensi yang relevan untuk pengembangan penelitian lebih lanjut, sehingga dapat disempurnakan dan dikaji secara lebih mendalam terkait implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik.