

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Berlandaskan kurikulum 2013 dan juga revisi 2017, ada beberapa keterampilan yang harus dimiliki siswa pada Abad 21. Berbicara mengenai Abad 21, maka pembicaraan akan terfokus pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat. Pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi di Abad 21 akan memberikan konsekuensi pada besarnya tantangan yang berbeda dari yang pernah dihadapi sebelumnya. Lembaga pendidikan ditantang untuk menemukan cara dalam rangka memungkinkan siswa sukses di pekerjaan dan kehidupan melalui penguasaan keterampilan berpikir kreatif pemecahan masalah yang fleksibel, berkolaborasi dan berinovasi.

Identifikasi kompetensi siswa yang perlu dikembangkan merupakan hal yang sangat penting untuk menghadapi Abad 21. Menurut US-based partnership for 21<sup>st</sup> Century Skill (P21) yang dikutip oleh Siti Zubaedah (2001, hlm. 3) bahwa kompetensi yang harus muncul pada siswa dalam menghadapi Abad 21 yaitu *Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving*, dan *Creativity*.

Telah dipaparkan bahwa salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa pada Abad 21 adalah kolaborasi. Kolaborasi memiliki arti bahwa siswa pada Abad 21 tidak lagi tergantung pada persaingan, siswa harus mampu untuk bekerja sama dengan kelompok, memiliki jiwa kepemimpinan, beradaptasi dalam berbagai peran dan tanggung jawab, bekerja secara produktif dengan yang lain, menempatkan empati pada tempatnya, dan menghormati perspektif berbeda. Bentuk kemampuan yang mendukung dalam kompetensi ini adalah kerja sama. Namun, masih sering dijumpai pada saat pembelajaran berlangsung, siswa mendeklarasikan keenggannya untuk berkelompok dan bekerja sama dengan teman yang bukan sepermainannya dan memilih-milih teman kelompok sesuai jenis kelamin. Hal ini bisa disebabkan beberapa hal seperti yang terjadi di salah satu SDN Kecamatan Sukajadi Kota Bandung yaitu Kelas 5A ditemukan beberapa masalah yang berkaitan dengan kerja sama yaitu pada saat kerja kelompok siswa bernama A yang hanya ingin berkelompok jika teman sekelompoknya adalah

teman sepermainannya. Lalu masalah kedua siswa bernama B yang ingin membuat kelompok baru jika ia dikelompokkan dengan salah satu siswa yang tidak ia hendaki. Masalah ketiga pada saat kegiatan kerja kelompok, siswa bernama C tidak ikut bekerja kelompok dan hanya memukul-mukul meja. Dengan beberapa masalah yang telah disebutkan, terdapat 85% dari 38 siswa belum dapat sepenuhnya melakukan kerja sama dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hal tersebut bisa terjadi karena pembagian tugas yang belum jelas dan rasa memiliki sebagai sesama anggota kelompok belum muncul. Tentunya masalah seperti ini bukanlah masalah yang dapat diabaikan, karena kemampuan untuk bersosialisasi haruslah muncul ketika pembelajaran. Oleh karena itu, kerja sama perlu ditanamkan agar sifat individualis siswa tidak lebih dominan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti menganggap perlu melakukan perubahan dengan melaksanakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas yang akan merubah perilaku menjadi yang diharapkan dengan cara merubah strategi pembelajaran dengan mencoba model pembelajaran yang lebih mendukung terciptanya suasana kerja sama pada saat pembelajaran dalam kelas.

Peneliti mengusulkan satu pembelajaran yang dirasa dapat menangani masalah tersebut yaitu pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin (2015) terdapat banyak tipe pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas seperti STAD (*Student Teams-Achievement Division*), Jigsaw, CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*), TAI (*Team Assisted Individualization*), GI (*Group Investigation*), *Complex Instruction*, *Structure Dyadic Methods* dan TGT (*Team Games Tournament*). Pembelajaran kooperatif tipe TGT dirasa cocok untuk menyelesaikan permasalahan kerja sama karena pembelajaran kooperatif tipe TGT ini akan menumbuhkan kerja sama siswa karena mengkombinasikan kelompok-kelompok belajar untuk bekerja sama dalam pengumpulan poin dari turnamen dan kompetisi dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT ini diharapkan dapat memupuk rasa tanggung jawab peserta didik dalam menyelesaikan tugasnya serta peserta didik mampu bekerja sama dengan baik antar anggota tim maupun lawan sehingga tercipta rasa saling membutuhkan satu sama lainnya.

*Team Games Tournament* ini memiliki beberapa kelebihan seperti dapat melatih keterampilan sosial peserta didik, memberikan kesempatan yang sama kepada peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya, menciptakan suasana belajar yang demokratis, serta memotivasi siswa untuk saling bekerja sama dalam kelompoknya. Pada pelaksanaan

pembelajaran dengan menerapkan model ini, partisipasi dari setiap individu diperlukan agar terjalin kerja sama yang baik dan tercipta rasa tolong menolong dari setiap kelompoknya. Tujuan utama dari penerapan pembelajaran kooperatif ini yaitu agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok menurut Isjoni (2011, hlm.6)

Oleh karena itu, dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti akan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Untuk itu, peneliti akan melakukan penelitian berjudul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan kerjasama siswa di kelas V Sekolah Dasar.

### **A. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti merumuskan masalah penelitian secara umum yaitu “Bagaimana Penerapan Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* agar kerja sama pada siswa sekolah dasar meningkat?” kemudian untuk memperoleh jawaban atas pertanyaan tersebut, secara khusus dibuat beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam meningkatkan kerja sama siswa di kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah peningkatan kerja sama siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*?

### **B. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, secara umum tujuan dari penelitian ini adalah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan kerja sama pada siswa sekolah dasar.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi mengenai:

1. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan kerja sama siswa di kelas V sekolah dasar.
2. Peningkatan kerja sama siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

### C. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan pembelajaran bagi seluruh pihak yang terlibat. Adapun manfaat penelitian dapat dilihat dari berbagai aspek, yaitu:

#### 1. Manfaat Teoritis

Implikasi dari penelitian ini dapat menjadi koreksi dan masukan dalam tata cara membelajarkan dan meningkatkan kerja sama siswa di dalam kelas. Diharapkan penelitian tindakan kelas tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* ini dapat menambah khazanah keilmuan tentang meningkatkan kerja sama siswa di sekolah dasar. Dengan kata lain, penelitian ini dapat bermanfaat memberi kontribusi dalam mengembangkan pembangunan jiwa sosial siswa, yang ikut membantu pembentukan bangsa.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

Terdapat beberapa dampak positif yang diharapkan dapat membawa kebermanfaatan bagi peserta didik, yaitu:

- 1) Dapat meningkatkan kerja sama pada diri siswa pada saat pembelajaran. Dengan demikian siswa akan memperoleh kemampuan yang utuh dari sebuah pembelajaran.
- 2) Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling memberikan dan bertukar gagasan dalam pengerjaan tugas berkelompok, sehingga siswa akan mampu mengarahkan dirinya menjadi bijaksana.
- 3) Dapat berdiskusi bersama teman kelompok mengenai ide atau gagasan yang paling benar dan paling banyak disetujui.
- 4) Dapat mengasah jiwa sosial siswa karena pembiasaan untuk berinteraksi dengan teman-temannya.

##### b. Bagi Guru

Dengan memahami konsep mengenai bagaimana meningkatkan kerja sama yang tepat, kemampuan guru akan semakin bertambah. Melalui pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* ini, diharapkan mampu mendorong guru agar menciptakan pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa agar tidak hanya meningkatkan nilai secara individual, tetapi meningkatkan kerja sama dengan cara mempertimbangkan pandangan orang lain, dan tidak bersikap egosentris.

Sehingga penting bagi semua mahasiswa sebagai calon pendidik dalam mempersiapkan segala sesuatu dalam meningkatkan kerja sama di kelas sekolah dasar. Implikasi lebih lanjut penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk perbaikan proses pembelajaran demi peningkatan kualitas mutu pembelajaran yang berlangsung pada peningkatan mutu pendidikan

c. Bagi Sekolah

Dengan penelitian ini, diharapkan menjadi sumbangan bagi sekolah untuk mengetahui permasalahan dan pembelajaran yang ada di kelas. Serta dapat meningkatkan kerja sama dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*).

d. Bagi Peneliti Lainnya

Sebagai referensi ataupun masukan ketika melakukan penelitian yang sama.