

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kehidupan manusia tidak akan berjalan dengan sendirinya. Dalam memenuhi segala kebutuhan dan fasilitas hidup tentunya membutuhkan orang lain dan harus bekerjasama. Berbeda dengan manusia yang merasa bisa hidup sendiri tanpa hadirnya orang lain maka keberadaannya dimasyarakat akan diasingkan dan dikucilkan. Bahu membahu, gotong royong, saling tolong menolong, kolaborasi dan bekerja sama menjadi hal yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang berdampingan. Fenomena rendahnya kolaborasi ini tidak hanya terjadi di dalam kehidupan masyarakat, akan tetapi terjadi pula pada instansi pemerintah, organisasi, bahkan lingkungan sekolah.

Dewasa ini perubahan zaman sangatlah cepat yang ditandai dengan kemajuan teknologi dalam segala bidang kehidupan. Hal ini dapat mempermudah kehidupan umat manusia, karena kemudahannya penggunaan teknologi telah menjadi sebuah kebutuhan khususnya generasi muda, misalnya penggunaan gadget (Nursyifa, 2018). Kecanggihan fitur-fitur yang ada di gadget seperti game online, instagram, facebook dan aplikasi lainnya membuat mereka lebih tertarik dengan gadget dibandingkan dengan lingkungan sekitar (Subarkah, 2019). Kecanduan terhadap gadget membawa pengaruh besar dalam hidup mereka bahkan dapat merubah pola pikir, kepribadian, serta tingkah lakunya (Winarno, 2018). Hal ini menyebabkan seseorang memiliki perilaku introvert, antisosial dan sulit bergabung dengan dunia nyata (Arifin dalam Nursyifa, 2018).

Berkembang pesatnya teknologi tersebut membawa pengaruh yang besar terhadap perubahan. Remaja menjadi individualise atau introvert dan cenderung tidak mau untuk bersosialisasi. Dalam kondisi covid-19 yang kita ketahui sebelumnya pembelajaran dilakukan secara jarak jauh

(PJJ), sudah hampir 2 tahun berlalu mengakibatkan banyak sekali remaja yang terjerat berbagai permasalahan terutama masalah interaksi sosial dimana remaja saat ini lebih senang melakukan apapun sendiri, jadi lebih senang untuk menyendiri membuat kepedulian mereka terhadap lingkungan sekitarnya memudar.

Situasi covid-19 juga membuat mereka merasa berada di zona nyaman melakukan apapun sendiri tidak lagi memperdulikan gotong royong maupun kolaborasi. Dampak dari pembelajaran daring adalah peserta didik menjadi kurang aktif dalam pembelajaran dan minimnya interaksi antar peserta didik (Rohani, 2021). Pengaruh dari perilaku-perilaku tersebut akan berdampak kelak saat mereka telah di dunia kerja, dimana mereka dituntut untuk mampu berinteraksi dengan orang lain secara kompeten dan saling menghormati (Zubaidah, 2016). Seperti yang diungkapkan oleh Rahmat, dkk (2020) bahwa pembelajaran online yang dilakukan pada masa pandemi banyak menemui kendala dan berdampak pada pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah. Dampak yang banyak dirasakan dari pembelajaran online antara lain menurunnya akhlak yang baik, kesulitan memahami materi dan menurunnya minat belajar.

Hal ini sesuai dengan peristiwa yang terjadi pada beberapa berita yang sudah tersebar secara luas tentang peralihan mulai diberlakukannya pembelajaran tatap muka. Seperti yang terjadi di salah satu sekolah di Grogol Jawa Tengah. Camat Grogol Petamburan Didit Sumaryanta beserta jajarannya melakukan peninjauan ke SMA 23 Negeri Grogol pada 30 Agustus 2021. Beliau mengungkapkan bahwa tidak sedikit peserta didik yang mengaku tidak kenal satu sama lain. Peserta didik juga masih merasa canggung untuk berinteraksi. Menurutnya, PTM ini merupakan penyesuaian diri setelah cukup lama pembelajaran jarak jauh (PJJ), sehingga saat nanti sekolah secara normal anak-anak tidak canggung lagi serta bisa menjalin komunikasi yang baik dengan teman-temannya (Purnomo, 2021).

Endah Zakiyyatun Najah M, 2022

EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN QUICK ON THE DRAW UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PPKn DALAM PEMBELAJARAN PPKn (Studi Quasi Eksperimen Kelas VIII MTsN 9 Majalengka)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Selain itu, Mutiara salah satu peserta didik di SMPN 29 Kota Bekasi mengaku masih ada rasa canggung karena sudah lama tidak bertemu temannya. Bahkan, dia lebih menyukai PTM karena dapat bertanya langsung kepada gurunya jika ada yang tidak dimengerti (Surjaya, 2021). Akibat anak lama tidak belajar tatap muka, mereka menjadi canggung ketika bertemu ataupun berinteraksi dengan teman-temannya, jangankan berinteraksi ada juga yang belum mengenal satu sama lainnya. Hal ini membawa dampak pada proses pembelajaran dimana ketika ada tugas kelompok mereka tidak maksimal untuk mengerjakan karena keterampilan kolaborasinya masih rendah, maka dari itu gaya hidup berpengaruh pada keterampilan peserta didik untuk berkolaborasi dan bekerja sama.

Fenomena ini menjadikan mulai lunturnya keterampilan kolaborasi peserta didik di sekolah serta pembelajaran dikelas, karena terlalu lama pembelajaran daring ketika bersosialisasi, interaksi dengan teman ataupun guru menjadi canggung. Sehingga ketika proses pembelajaran muncul sikap tidak memedulikan jika temannya, tidak membutuhkan bantuan dalam tugas ataupun belajar dan memilih mengerjakan sendiri.

Individualisme berpandangan, bahwa pribadi perorangan memiliki kedudukan utama dan kepentingan pribadi, kepentingan perorangan merupakan urusan yang paling tinggi. Individualisme itu menjebak orang untuk memiliki cara hidup yang “semaunya sendiri” yang mendewakan kepentingan pribadi dan mengabaikan kepentingan bersama.

Pendidikan dan pembelajaran yang sarat dengan muatan pengetahuan mengesampingkan muatan sikap dan keterampilan sebagaimana saat ini terimplementasi akan menghasilkan peserta didik yang tidak mampu berkompetisi dengan mesin. Oleh karena itu, guru harus mengurangi dominasi pengetahuan dalam pendidikan dan pembelajaran dengan harapan peserta didik mampu mengungguli kecerdasan mesin. Pendidikan yang diimbangi dengan karakter dan

Endah Zakiyyatun Najah M, 2022

EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN QUICK ON THE DRAW UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PPKn DALAM PEMBELAJARAN PPKn (Studi Quasi Eksperimen Kelas VIII MTsN 9 Majalengka)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

literasi menjadikan peserta didik akan sangat bijak dalam menggunakan mesin untuk kemaslahatan masyarakat.

Perkembangan teknologi dan lingkungan yang berbeda daripada generasi sebelumnya berakibat pada rendahnya perkembangan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menghadapi tantangan yang besar tersebut pendidikan dituntut untuk berubah juga. Pada pembelajaran di abad-21, sekolah dituntut untuk menyiapkan siswa-siswi bangsa agar memiliki sejumlah keterampilan, baik dalam *soft-skills* maupun pada *hard skill*. Keterampilan yang dibutuhkan pada abad-21 atau disebut dengan 4C yang telah dirumuskan pada Permendikbud Nomor 103 Tahun 2015 adalah keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*) dan berkolaborasi (*collaboration*).

Dari pembelajaran abad-21 pemerintah ingin menyiapkan generasi muda yang memenuhi kualifikasi sesuai dengan tantangan abad-21. Tantangan tersebut berupa keterampilan yang berfokus pada keterampilan pembelajaran inovasi yaitu komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis dan kreativitas. Keterampilan komunikasi merupakan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi baik verbal maupun nonverbal yang meliputi aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Di dalam dunia pendidikan, keterampilan kolaborasi merupakan hal penting yang harus dilaksanakan dalam pembelajaran, baik di dalam maupun di luar sekolah. Keterampilan kolaborasi dapat dikembangkan siswa melalui pengalaman yang ada di dalam sekolah, antar sekolah dan luar sekolah (Septika & Nugraha, 2018).

Ciri-ciri peserta didik yang mampu berkomunikasi saat pembelajaran yaitu berpartisipasi aktif dalam menyampaikan pendapat, mengajukan pertanyaan, serta mendengarkan ketika teman, guru, dan orang lain berpendapat. Selanjutnya, keterampilan kolaborasi adalah bentuk interaksi sosial dalam aktivitas kerja sama dimana peserta didik harus saling membantu dan melengkapi agar tercapai tujuan bersama.

Endah Zakiyyatun Najah M, 2022

EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN QUICK ON THE DRAW UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PPKn DALAM PEMBELAJARAN PPKn (Studi Quasi Eksperimen Kelas VIII MTsN 9 Majalengka)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Ciri-ciri peserta didik yang mampu berkolaborasi adalah bersedia berkelompok secara heterogen, bertanggung jawab mengerjakan tugas kelompok yang menjadi bagiannya serta mampu membuat keputusan dengan mempertimbangkan kepentingan bersama..

Berdasarkan fenomena yang terjadi pada observasi awal yang dilakukan peneliti di MTs Negeri 9 Majalengka. Keterampilan kolaborasi peserta didik masih kurang karena dalam pembelajaran tidak terlihat unsur-unsur keterampilan kolaborasi meliputi peserta didik masih kesulitan dalam menyelesaikan tugas kelompok yang menjadi bagiannya dengan tepat waktu, belum aktif dalam menyampaikan ide saat berdiskusi dalam kelompok, malas untuk mencari sumber belajar guna menyelesaikan tugas yang diberikan, kesulitan dalam membuat kesimpulan dari sebuah kegiatan, serta kurang percaya diri jika diminta untuk melakukan presentasi di depan kelas. Tindakan- tindakan tersebut berkaitan dengan permasalahan peserta didik yang belum maksimal dalam melakukan keterampilan kolaborasi.

Dari data yang didapatkan oleh peneliti, permasalahan yang paling banyak dialami oleh peserta didik yaitu keterampilan kolaborasi. Pada keterampilan kolaborasi tersebut, terdapat lima tindakan peserta didik yang bertentangan dengan indikator keterampilan kolaborasi. Indikator keterampilan kolaborasi yang belum dilakukan oleh peserta didik yaitu bekerja sama, saling melengkapi antar teman untuk menyelesaikan masalah, menghasilkan ide- ide dan belum bertanggung jawab mengerjakan tugas kelompok yang menjadi bagiannya.

Peneliti memperoleh data melalui observasi yaitu dari 25 peserta didik di salah satu kelas VIII hanya ada 8 peserta didik yang mampu berkolaborasi pada saat proses pembelajaran kelompok. Sedangkan 17 peserta didik yang belum mampu menunjukkan keterampilan kolaborasi pada saat pembelajaran kelompok berlangsung, mereka hanya sibuk mengganggu teman, peserta didik masih sulit untuk berkolaborasi antara

sesama teman, peserta didik banyak yang bermain dan tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan di depan dan tidak banyak peserta didik yang saling mengeluarkan pendapat antar sesama teman di kelas. Ciri-ciri peserta didik yang belum maksimal dalam melakukan kolaborasi tampak pada saat peserta didik kurang aktif dalam menyampaikan pendapat maupun ide saat berdiskusi, peserta didik juga belum mampu untuk menyelesaikan tugas kelompok yang menjadi bagiannya dengan tepat waktu dan peserta didik belum memiliki kesadaran untuk membantu teman saat mengerjakan tugas kelompoknya.

Dalam proses pembelajaran, terdapat juga peserta didik yang tidak peduli terhadap keadaan temannya atau secara tidak langsung berbuat egois selama proses pembelajaran sehingga sering terjadi konflik yang disebabkan oleh perbedaan pendapat yang dapat membuat keadaan dalam proses pembelajaran tidak kondusif. Kurangnya partisipasi peserta didik juga terlihat saat diadakan tugas kelompok. Saat diberikan tugas kelompok, peserta didik hanya mengandalkan peserta didik tertentu yang berprestasi. Penyebabnya adalah kurangnya keterlibatan peserta didik bekerjasama secara aktif dalam proses pembelajaran berkelompok. dan kurangnya interaksi antara teman sekelas, serta pembagian kelompok belajar yang belum secara heterogen.

Ada pula peserta didik yang selalu ingin mendominasi kelas. Selain itu, peneliti juga mengamati bahwa banyak peserta didik yang membiarkan temannya kesulitan ketika diberikan tugas yang tidak jarang menyebabkan konflik lain di dalam kelas. Pelaksanaan piket di dalam kelas juga sering kali tidak sesuai dengan pembuatan jadwal yang telah ditetapkan. Peneliti menemukan hanya beberapa peserta didik saja yang membersihkan kelas. Tidak terlihat antusias peserta didik untuk membantu temannya membersihkan kelas, bahkan terdapat beberapa peserta didik yang sering meninggalkan temannya saat peserta didik tersebut dijadwalkan untuk piket di hari tersebut.

Pada saat kegiatan pembelajaran, peneliti juga mengamati bahwa guru jarang membuat kelompok-kelompok belajar. Peserta didik hanya diberikan tugas dan dikerjakan secara individu sehingga kurang terjalin interaksi yang baik antara peserta didik. Guru lebih sering menggunakan metode teacher center yang mengakibatkan kesempatan peserta didik tidak dapat mengembangkan keterampilan kerjasamanya di dalam kelas. Seharusnya peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai informator, organizer, motivator, director, inisiator, fasilitator, mediator, dan evaluator. Selain itu, memberikan perhatian kepada peserta didik merupakan peran yang harus dilakukan lebih ekstra, hal ini dikarenakan akibat pandemi, kejenuhan peserta didik sangat besar, sehingga peran guru untuk menghilangkan kebosanan melalui perhatian dalam pembelajaran menjadi tantangan terberat, Rahmat, dkk (2021).

Hubungan sosial yang dimiliki peserta didik akan terhambat jika permasalahan tersebut tidak dipecahkan. Peserta didik akan berkembang menjadi pribadi yang individualis tanpa peduli dengan lingkungan sekitar dan teman-temannya. Bahkan peserta didik dapat kesulitan dalam menjalin hubungan dengan orang lain sehingga pengetahuan dan keterampilannya tidak berkembang secara optimal. Dibutuhkan peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik agar peserta didik dapat mendukung aspek dari keterampilan lain yang dimilikinya.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat menstimulus peserta didik untuk melibatkan diri secara utuh dalam belajar sehingga pembelajaran yang baik harus ada interaksi antara guru dengan peserta didik. Pendidik perlu memperhatikan dalam memilih atau mengembangkan model dan metode pembelajaran yang benar-benar sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik di kelas. Dengan demikian peneliti ingin meningkatkan kolaborasi peserta didik melalui model pembelajaran yang inovatif dengan metode yang

menarik perhatian agar peserta didik tidak merasa bosan atau bersikap acuh dalam proses pembelajaran di kelas.

Era pendidikan 4.0 merupakan tantangan yang sangat berat dihadapi guru. Jack Ma (CEO Alibaba Group) dalam pertemuan tahunan World Economic Forum 2018, menyatakan bahwa pendidikan adalah tantangan besar abad ini. Jika tidak mengubah cara mendidik dan belajar-mengajar, maka 30 tahun mendatang kita akan mengalami kesulitan besar. Dengan demikian dibutuhkan kompetensi yang mampu mengimbangi kehadiran keempat hal itu dalam era Pendidikan 4.0. Kompetensi yang dibutuhkan tersebut merupakan salah satu proyeksi kebutuhan kompetensi abad 21.

Tahun 2012, NACE (National Association of Colleges and Employers) melakukan survey tentang kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) antara lain kemampuan berkomunikasi, kemampuan bekerjasama, kemampuan interpersonal, etika, motivasi, IPK, kepemimpinan dan kemampuan berwirausaha. Hasil dari survey NACE menunjukkan bahwa kemampuan SDM di bidang akademik berada pada urutan ke-17 (Wardany dkk, 2013).

Pada berbagai aspek kehidupan sangat perlu dikembangkan keterampilan yang mendukung kehidupan sosial pada setiap individu. Melalui pendidikan kita dapat mengajarkan ilmu-ilmu yang menunjang kehidupan sosial. Secara umum kecakapan hidup diklasifikasikan menjadi empat jenis, yaitu: (a) kecakapan personal (*personal skill*) meliputi kecakapan mengenal diri (*self awareness*) dan kecakapan berfikir rasional (*thinking skill*), (b) kecakapan sosial (*social skill*), (c) kecakapan akademik (*academic skill*), (d) kecakapan vokasional (*vocational skill*). Pendidikan kecakapan hidup (*life skill education*) merupakan bagian dari pendidikan yang diajarkan pada semua mata pelajaran.

Terdapat sebagian capaian profil Pelajar Pancasila, diantaranya ialah: beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, serta berakhlak mulia, berkebinekaan global, Gotong royong, mandiri, bernalar kritis, serta

kreatif. Selaku contoh, gotong royong merupakan salah satu nilai yang berarti pula dijunjung oleh bangsa Indonesia. Pelajar Pancasila hendaknya sanggup untuk melaksanakan aktivitas secara bersama-sama dengan menanamkan sikap suka rela, supaya aktivitas yang dijalankan bersama tersebut terasa lebih mudah, gampang, serta ringan. Dengan gotong royong pasti bisa mendesak ke arah kolaborasi untuk bekerja sama, kemudian kepeduliannya, rasa mau untuk bisa saling berbagi dan bermanfaat untuk lingkungan terdekat.

Salah satu profil Pelajar Pancasila adalah karakter berkebhinekaan global. Dalam hal ini, Pelajar yang memiliki profil pancasila yang berkebinekaan global memiliki semangat untuk mempertahankan budaya luhur, lokalitas dan identitas dan tetap berpikiran terbuka dalam berinteraksi dengan budaya lain, sehingga menumbuhkan rasa saling menghargai dan kemungkinan terbentuknya budaya baru yang positif dan tidak bertentangan dengan budaya luhur bangsa.

Pendidikan yang berorientasi kecakapan hidup pada hakekatnya adalah pendidikan untuk membentuk watak dan etos (Da'i, 2017). Kecakapan dalam keterampilan sosial atau disebut social skill menjadi salah satu yang penting untuk dimiliki sebagai kecakapan dalam pembelajaran. Bukan lagi persaingan sebagai kecakapan yang harus dimiliki dalam abad 21, kolaborasi dan kerjasamalah yang perlu ditanamkan, karena peserta didik harus mampu untuk berkolaborasi baik pada kelompok yang besar ataupun kecil, harus mampu untuk beradaptasi dan berinteraksi pada berbagai peran hubungan dengan guru atau teman lainnya dan bertanggung jawab serta dapat menerima perbedaan dalam berpendapat. Pengembangan tentang proses suasana atau substansi dari lingkungan yang membuat seseorang mampu mendorong, serta mengunggah dalam mengembangkan kebiasaan atau perilaku baik pada kehidupan sehari-hari merupakan sisi lain dari pendidikan karakter (Mu'arif dkk. 2021).

Salah satu bekal untuk menangani permasalahan tersebut adalah dengan keterampilan berkolaborasi. Pentingnya memiliki keterampilan tersebut agar manusia mampu bersosialisasi, peka terhadap lingkungan sekitar, serta dapat mengendalikan ego dan emosi (Tama, 2018). Keterampilan kolaborasi adalah kemampuan berpartisipasi dalam setiap kegiatan untuk membina hubungan dengan orang lain, saling menghargai hubungan dan kerja tim untuk mencapai tujuan yang sama (Prasetyo & Setiyo, 2017). Indikator yang menunjukkan keterampilan kolaborasi adalah berkontribusi secara aktif, bekerja secara produktif, menunjukkan fleksibilitas dan kompromi, menunjukkan tanggung jawab, dan menunjukkan sikap menghargai (Greenstein, 2012).

Salah satu cara untuk melatih keterampilan kolaborasi yaitu dengan jalur pendidikan (Istoyono dkk. 2014). Pendidikan yang bukan hanya dilakukan untuk mengembangkan pengetahuan berdasarkan subjek inti pembelajaran, tetapi juga harus diorientasikan agar siswa memiliki kemampuan kolaboratif (Andayani, 2018). Agar peserta didik memiliki kemampuan tersebut, maka dapat melatihnya dengan memberikan masalah menantang yang ada di kehidupan nyata (Zubaidah, 2016).

Sekolah menjadi wahana atau wadah untuk menanamkan nilai atau integritas dari karakter positif dalam diri peserta didik. Kebiasaan yang dilakukan oleh peserta didik saat ini berdampak terhadap karakter yang mereka miliki dimasa mendatang, dimana karakter peserta didik digambarkan atau ditumbuhkan oleh penerapan pendidikan karakter yang dimulai sejak dini (Permatasari dkk. 2021). Pada kecakapan hidup kecakapan sosial menjadi salah satu bentuk keterampilan yang perlu dikuasai peserta didik. Berhubungan dengan keterampilan abad-21 keterampilan kolaborasi termasuk dalam kecakapan sosial yang perlu dikuasai peserta didik.

Hal ini juga didasari oleh motivasi belajar yang ada pada peserta didik. Adanya keterlibatan peserta didik dalam belajar kemudian keaktifan

didalam proses belajar menjadi upaya yang harus dilakukan oleh guru yang memiliki peran sangat penting untuk mengawasi kondisi peserta didik khususnya dalam hal motivasi dan emosi yang mereka miliki (Gianistika, 2021).

Keterampilan kolaborasi merupakan salah satu keterampilan yang perlu untuk dikembangkan pada abad-21 ini. Kolaborasi adalah bentuk interaksi sosial yaitu aktivitas kerjasama yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami tugasnya masing-masing (Yani & Ruhiman, 2018: 50). Peserta didik ditantang untuk dapat membangun interaksi positif dengan peserta didik lainnya. Peserta didik berinteraksi dengan empati, saling menghormati, dan menerima kekurangan atau kelebihan masing-masing (Hosnan, 2014: 79).

Hal tersebut diartikan bahwa keterampilan kolaborasi tidak semata hanya mengenai kerjasama kelompok melainkan lebih kepada cara peserta didik dalam mengelolah kelebihan yang dimiliki sebagai bentuk kontribusi dirinya terhadap tugas kelompok tersebut serta cara peserta didik dalam mengolah diri untuk menerima kekurangan teman lainnya. Oleh karena itu, keterampilan kolaborasi sangat penting dan perlu untuk diasah sejak dini.

Tujuan pembelajaran PPKn yaitu mengarahkan peserta didik untuk menjadi warga negara yang berkarakter bangsa Indonesia, cerdas, terampil, dan bertanggung jawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat serta keterampilan kolaborasi, dimana dalam pembelajaran peserta didik merasakan kebebasan untuk mengemukakan pendapat dan dapat menggali potensi dan rasa percaya diri peserta didik untuk aktif di kelas.

Guru sebagai pengembang kurikulum dituntut untuk mampu secara terampil merancang dan mengemas desain/skenario pembelajaran serta mengaplikasikan ke dalam pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa, menghasilkan produk/karya, mengembangkan kemampuan

berpikir, melayani perbedaan individu dan gender melalui pengelolaan kelas dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Dwi Iriyani, 2016). Pemilihan metode pembelajaran hendaknya juga dilandaskan pada kurikulum yang digunakan. Sistem pembelajaran di Indonesia saat ini telah menggunakan Kurikulum 2013 yang lebih menekankan pada aspek proses daripada hasil. Kegiatan pembelajaran dalam Kurikulum 2013 diarahkan untuk memberdayakan semua potensi yang dimiliki peserta didik agar mereka dapat memiliki kompetensi yang diharapkan melalui upaya menumbuhkan serta mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan. Kualitas lain yang dikembangkan pada Kurikulum 2013 antara lain proses pembelajaran yang mampu menciptakan kecakapan hidup peserta didik agar dapat membentuk watak serta meningkatkan peradaban dan martabat bangsa (Hosnan, 2014).

Penggunaan metode pembelajaran akan sangat mempengaruhi ketertarikan dan aktivitas peserta didik peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Apabila peserta didik mempunyai ketertarikan dan aktivitas belajar yang tinggi maka peserta didik akan mudah dalam memahami materi yang diberikan. Metode pembelajaran terdiri atas beberapa jenis, salah satunya adalah metode pembelajaran kooperatif.

Metode pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok- kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan (Wina Sanjaya, 2006: 241). Model pembelajaran kooperatif melibatkan peserta untuk bersikap aktif berdiskusi dan kerjasama dalam kelompok.

Salah satu upaya guru untuk membangkitkan keterampilan kolaborasi peserta didik pada pelajaran PPKn yaitu dengan penggunaan metode *Quick on The Draw*. Metode *Quick on The Draw* adalah sebuah metode yang di dalamnya melakukan sebuah aktivitas riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan (Ginnis, 2008). Aktivitas ini mendorong kerja kelompok semakin efisien. Kelompok dapat belajar

Endah Zakiyyatun Najah M, 2022

EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN QUICK ON THE DRAW UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PPKn DALAM PEMBELAJARAN PPKn (Studi Quasi Eksperimen Kelas VIII MTsN 9 Majalengka)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bahwa pembagian tugas lebih produktif daripada menduplikasi tugas. Metode *Quick on The Draw* merupakan metode pembelajaran yang dikembangkan melalui pemberdayaan kelompok, mengefektifkan kerjasama, dan membangun rasa percaya diri individu dan meningkatkan tanggung jawab individu itu dalam kelompok.

Pemilihan metode pembelajaran *Quick on the draw* juga termotivasi dari penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sunbanu, Mawardi dan Wardani tentang peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif *two stay two stray* di sekolah dasar pada tahun 2019. Pada penelitian ini diketahui bahwa adanya peningkatan keterampilan kolaborasi menggunakan model pembelajaran kooperatif pada peserta didik kelas V SD St. Theresia Marsudirini 77 dibuktikan pada siklus 1 persentase peserta didik yang sangat mampu berkolaborasi sebesar 58%, sedangkan pada siklus 2 terdapat 84% peserta didik yang dikategorikan sangat mampu berkolaborasi. Dari hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi pada peserta didik kelas V SD St. Theresia Marsudirini 77. Hal yang menjadi pembeda antar penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah perbedaan penggunaan metode pembelajaran kooperatif, subjek penelitian, metode penelitian, materi mata pelajaran yang berbeda serta perbedaan sekolah yang menjadi tempat penelitian.

Melalui penerapan metode *Quick on The Draw* bermanfaat untuk melatih keterampilan sosial peserta didik dalam belajar berkelompok dan berkolaborasi menyelesaikan tugas-tugas mereka sehingga cocok dengan mata pelajaran PPKn, peserta didik dilatih belajar mandiri dengan saling berinteraksi bersama teman-temannya, saling memberikan dukungan dalam belajar agar mereka dapat memahami pelajaran dengan sebaik-baiknya.

Endah Zakiyyatun Najah M, 2022

EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN QUICK ON THE DRAW UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PPKn DALAM PEMBELAJARAN PPKn (Studi Quasi Eksperimen Kelas VIII MTsN 9 Majalengka)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Intinya kegiatan ini dapat membantu peserta didik untuk membiasakan diri mendasarkan belajar tidak semata-mata pada guru sehingga pembelajaran lebih terpusat pada peserta didik dan hasilnya peserta didik dapat menikmati pembelajaran yang berkesan. Oleh sebab itu, metode pembelajaran ini dapat meningkatkan aktivitas peserta didik untuk saling bertanya dan berpendapat serta dapat meningkatkan tingkat keterampilan kolaborasi peserta didik dalam kelompoknya.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Metode Pembelajaran Quick On The Draw Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran PPKn (Studi Quasi Eksperimen Kelas VIII MTSN 9 Majalengka)”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, sehingga didapatkan rumusan masalah, Adapun rumusan masalah tersebut diantaranya:

- 1) Bagaimana keterampilan kolaborasi peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran Quick on The Draw dalam pembelajaran PPKn?
- 2) Bagaimana keterampilan kolaborasi peserta didik di kelas kontrol yang tidak menggunakan metode pembelajaran Quick on The Draw dalam pembelajaran PPKn?
- 3) Bagaimana perbedaan keterampilan kolaborasi peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran PPKn?
- 4) Bagaimana efektivitas metode Quick on The Draw terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran PPKn?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh jawaban dari rumusan yang telah diuraikan. Adapun yang menjadi tujuan umum dalam penelitian

ini adalah : mengetahui perubahan keterampilan kolaborasi peserta didik sebelum dan setelah di berikan treatment metode Quick On The Draw pada pembelajaran PPKn.

Mengacu pada rumusan masalah dan penjabaran dari tujuan umum diatas, secara spesifik tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan keterampilan kolaborasi peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran Quick on The Draw dalam pembelajaran PPKn
- 2) Mendeskripsikan keterampilan kolaborasi peserta didik di kelas kontrol yang tidak menggunakan metode pembelajaran Quick on The Draw dalam pembelajaran PPKn
- 3) Menganalisis perbedaan keterampilan kolaborasi peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pembelajaran PPKn
- 4) Menguji efektivitas metode Quick on The Draw terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran PPKn

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan diatas, maka diharapkan dalam penelitian ini dapat memberikan manfaat yaitu:

1) Manfaat dari segi teoritis

- a) Bagi peneliti sendiri terutama sebagai latihan berpikir kritis, ilmiah dan sistematis dalam menghadapi masalah-masalah pendidikan terutama dalam pembelajaran PPKn.
- b) Sebagai suatu masukan bagi dunia Pendidikan, terutama untuk Guru sebagai pendidik. Supaya kegiatan belajar yang dilakukan tidak membosankan dan tidak membuat jenuh para peserta didik.
- c) Dapat memperkaya keilmuan mengenai salah satu metode pembelajaran inovatif yaitu metode Quick on The Draw untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik.

2) Manfaat Dari Segi Kebijakan

Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih melalui pemaparan data, fakta serta analisis sebagai salah satu pertimbangan dalam mengambil kebijakan pengembangan kurikulum Nasional dan juga diharapkan dengan penelitian ini mahasiswa, dosen, perguruan tinggi, guru mitra serta civitas pendidik MTs N 9 Majalengka mampu mengoptimalkan model pembelajaran yang lebih berinovasi lagi. Hal tersebut dikarenakan menjadi tujuan dalam pembelajaran di sekolah. Sehingga penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai sarana untuk mengembangkan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran PPKn dengan menggunakan metode Quick on The Draw mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik.

3) Manfaat dari segi praktik

- a) Bagi guru dapat memberikan suatu gambaran untuk menambah wawasan dan inovasi dalam memilih metode yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b) Bagi peserta didik dapat memberikan pengalaman langsung dan membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi dengan metode pembelajaran yang menyenangkan yaitu metode pembelajaran Quick on The Draw.
- c) Bagi peneliti akan memperoleh pengalaman langsung bagaimana cara berinovasi dalam mengajar pembelajaran PPKn dengan menggunakan metode pembelajaran *Quick on The Draw* sehingga kelak ketika terjun langsung di lapangan mempunyai bekal wawasan dan pengalaman serta kemampuan dalam mengajar.

4) Manfaat secara segi isu dan aksi sosial

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada semua pihak mengenai Model Cooperative Learning dengan Metode Quick on The Draw dalam pembelajaran PPKn serta memberikan referensi mengenai pemecahan masalah terkait keterampilan

kolaborasi dengan memberikan inovasi pengembangan metode pembelajaran bagi peneliti selanjutnya, sehingga dapat menjadi bahan masukan untuk lembaga-lembaga formal maupun non formal.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi rencana penelitian tesis berisikan rincian mengenai urutan penulisan dari setiap bab dalam penelitian ini. Penelitian yang berjudul Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran Quick on The Draw Dalam PPKn Terhadap Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik (Studi Quasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas VIII MTsN 9 Majalengka) terdiri dari 5 bab, antara lain:

- 1) BAB I merupakan pendahuluan. Pada bab ini berisi tentang latar belakang dilakukannya penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan struktur organisasi tesis.
- 2) BAB II merupakan kajian pustaka. Pada bab ini memaparkan mengenai kajian pustaka yang dijadikan sebagai landasan dan data lain yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil, yaitu pembelajaran PPKn, pembelajaran cooperative, serta metode pembelajaran Quick On The Draw, berisi deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada teori, konsep, kebijakan dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian. Selain itu terdapat pula hipotesis penelitian dan hasil penelitian terdahulu untuk mengembangkan konseptual permasalahan dan hal-hal yang dikaji di dalam penelitian ini.
- 3) BAB III merupakan metode penelitian. Bab ini terbagi ke dalam beberapa sub bab yakni: metode penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik pengolahan data, prosedur penelitian, analisis hasil angket dan analisis data.

- 4) BAB IV merupakan Temuan dan Pembahasan. Bab ini memaparkan mengenai deskripsi gambaran kondisi sekolah, deskripsi hasil penelitian, analisis hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.
- 5) BAB V merupakan kesimpulan, implikasi, rekomendasi dan saran. Bab ini berisi mengenai keputusan dan hasil yang didapatkan berdasarkan rumusan yang diajukan dalam penelitian ini.
- 6) BAB IV merupakan Temuan dan Pembahasan. Bab ini memaparkan mengenai deskripsi gambaran kondisi sekolah, deskripsi hasil penelitian, analisis hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.
- 7) BAB V merupakan kesimpulan, implikasi, rekomendasi dan saran. Bab ini berisi mengenai keputusan dan hasil yang didapatkan berdasarkan rumusan yang diajukan dalam penelitian ini.