BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Abad 21 merupakan fase dimana manusia menghadapi tantangan dunia yang semakin kompleks. Tantangan tersebut menjadi tugas bagi sebuah negara agar dapat mempersiapkan generasi penerusnya untuk memiliki pengetahuan pada berbagai bidang seperti teknologi, media, dan informasi (Fitriyati *et al.*, 2019:27). Selain itu, generasi penerus juga dituntut untuk memiliki dan mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan perkembangan zaman dan dapat diterapkan pada setiap mata pelajaran, salah satunya pada mata pelajaran IPA.

Pembelajaran IPA adalah pembelajaran di mana siswa memperoleh pengalaman langsung yang dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk memahami materi dan mempertahankan serta menerapkan konsep ilmiah yang pelajari. Kegiatan pembelajaran IPA dirancang untuk memberikan gambaran umum materi pembelajaran melalui tugas-tugas praktik, kegiatan lapangan, dan kegiatan ekstrakurikuler. Oleh karena itu, pembelajaran dengan mata pelajaran IPA mengharuskan siswa dapat bekerja sama dan berkolaborasi untuk mencapai tujuan belajarnya. (Fauziah *et al.*, 2023:76)

Kolaborasi adalah keterampilan untuk bekerja sama secara efektif dan efisien. Kolaborasi juga memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan dalam menghormati dan menghargai perbedaan pendapat anggota tim serta melatih kemampuan mengambil keputusan yang diharapkan dapat tercapai tujuan bersama (Thahir, *et al.*, 2024:34). Keterampilan kolaborasi memberikan kemudahan bagi siswa dalam menyelesaikan tugas dan mengatasi masalah. Selain

itu keterampilan kolaborasi siswa dapat memudahkan guru dalam manajemen kelas agar semua tuntutan penyelesaian penugasan yang melibatkan peran dan tanggung jawab siswa dapat terwujud dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru IPA di SMP Negeri 25 Batang Hari, diketahui bahwa dalam proses belajar siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Pada saat pembelajaran, masih terdapat siswa yang pasif dalam belajar dan hanya memanfaatkan waktu belajar untuk bercerita. Guru juga menyampaikan bahwa hanya beberapa siswa yang dapat melakukan proses belajar secara berkolaborasi. Selain itu, permasalahan lain yang ditemukan adalah siswa cenderung aktif dengan teman yang disukai dan ketergantungan terhadap siswa yang dianggap lebih pintar, serta saat proses belajar mengajar di dalam kelas guru masih menjadi pusat pembelajaran bagi siswa, peran guru masih sangat dominan sehingga berdampak kurang mandiri siswa saat belajar.

Hasil observasi di kelas VIII SMP Negeri 25 Batang Hari, peneliti menemukan beberapa indikator keterampilan kolaborasi belum terpenuhi secara keseluruhan. Adapun indikator yang belum terpenuhi seperti terdapat siswa yang mengandalkan teman sekelompoknya sebanyak 64,3 %, kurangnya pemanfaatan waktu yang efisien dalam mengerjakan tugas dari guru sebanyak 51,4%, dan tidak bertanggung jawab dengan tugas kelompok. Kondisi ini menunjukkan masih rendahnya keterampilan kolaborasi siswa SMP 25 Batang Hari yang belum mengetahui dan memahami perannya dalam kelompok dan belum memberikan kontribusi kepada kelompoknya.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun kolaborasi. Model pembelajaran yang diterapkan harus mampu melibatkan kerja sama dan interaksi antar siswa. Penerapan model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat tercipta suasana belajar yang kondusif serta meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama, berkomunikasi dan saling menghargai pendapat satu sama lain.

Model pembelajaran yang dianggap mampu untuk mendorong keterampilan tersebut adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Model TGT merupakan model pembelajaran yang menggunakan pendekatan komunikatif, pendekatan ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif. (Teladaningsih, *et al.*, 2019:19). Model pembelajaran (TGT) cocok digunakan untuk mengukur keterampilan kolaborasi siswa, karena dapat menunjukkan kemampuan kerjasama kelompok dan kepemimpinan, beradaptasi dalam berbagai peran dan tanggung jawab, bekerja secara produktif dengan yang lain (Erviani, *et al.*, 2022:32).

Penelitian ini belum ada dilakukan di SMP Negeri 25 Batang Hari tentang seberapa efektif model pembelajaran TGT untuk mendorong keterampilan kolaborasi siswa, terlebih lagi keterampilan kolaborasi siswa belum pernah diukur, dan guru hanya fokus mengukur hasil belajar siswa sehingga mengakibatkan siswa lebih mengutamakan hasil belajar dibandingkan dengan berkolaborasi, dan guru belum pernah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

(TGT).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mendorong kolaborasi siswa dengan model pembelajaran TGT, sehingga peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa SMP”**

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Proses pembelajaran yang dilakukan masih terpusat kepada guru sehingga siswa kurang aktif membangun pemahaman secara mandiri.
2. Ketergantungan siswa pada temannya yang aktif dalam kelompok.
3. Keterampilan kolaborasi siswa masih rendah dan belum memenuhi indikator kolaborasi
4. Belum pernah dilakukan pengukuran terhadap keterampilan kolaborasi siswa di SMPN 25 Batang Hari
5. Diperlukan suatu model yang dapat mendorong keterampilan kolaborasi siswa SMP.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terpusat dan terarah, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di SMPN 25 Batang Hari dengan subjek penelitian yaitu peserta didik pada Fase D ajaran 2024/2025.
2. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe

Teams Games Tournament (TGT)

3. Materi pelajaran IPA yang digunakan yaitu sistem ekskresi pada manusia.
4. Penelitian ini berfokus pada keterampilan kolaborasi siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian yaitu bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan kolaborasi siswa SMP.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan kolaborasi siswa SMP.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoris

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru yaitu berupa model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA, sehingga upaya untuk peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dengan adanya pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), diharapkan agar dijadikan salah satu rujukan dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa melalui model pembelajaran *Teams*

Games Tournament (TGT). Selain itu diharapkan juga sebagai penambah wawasan guru dalam mengajar.

b. Bagi siswa

Dengan adanya pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) ini, diharapkan dapat membuat siswa aktif dan mampu menumbuhkan kerja sama serta rasa kebersamaan antar siswa.

c. Bagi sekolah

Memberikan masukan yang bermanfaat bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses belajar mengajar khususnya pada materi ekskresi pada manusia serta meningkatkan mutu pendidikan. Selain itu diharapkan sekolah selalu menggunakan proses pembelajaran yang bervariasi, kreatif, dan inovatif agar terjalin komunikasi dua arah antar guru dan siswa serta tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

d. Bagi peneliti

Dengan adanya pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT), diharapkan untuk menambah pengetahuan dan juga wawasan bagi peneliti yang nantinya akan menjadi seorang pendidik agar dapat mengatasi masalah kesulitan belajar dalam berkolaborasi antar teman dengan menggunakan strategi-strategi dan model tertentu misalnya menggunakan model pembelajaran kooperatif.