

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam kehidupan seseorang individu, melalui pendidikan seorang individu dapat berkembang dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki. Oleh sebab itu, pendidikan menjadi kebutuhan bagi setiap individu sebagai sarana untuk mengepresikan diri, menemukan jati diri, serta mengambil peranan di masa yang akan datang. Berdasarkan undang-undang Republik Indonesia tentang system pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1, menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan susasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Berdasarkan pengertian tersebut menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dalam proses pembelajaran agar siswa menjadi manusia yang lebih baik. Pendidikan di sekolah memerlukan proses pembelajaran, pembelajaran sangat terkait dengan bagaimana membangun interaksi yang baik antara dua komponen, yaitu guru dan peserta didik. Interaksi yang baik dapat digambarkan dengan suatu keadaan dimana guru dapat membuat peserta didik belajar dengan mudah dan terdorong untuk mempelajari materi pembelajaran tersebut.

Jumi Lee dan Jeannine (2010: 20) Tuner dalam jurnal (Leonie Rowan, dkk.) menjelaskan bahwa, Guru harus mempunyai pengetahuan tentang bagaimana cara memotivasi karena dalam proses pembelajaran guru harus dapat memotivasi siswanya agar siswa tersebut mempunyai keinginan untuk belajar. Proses pembelajaran di kelas dikendalikan oleh guru, guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif, hal itu dapat tercipta jika didukung oleh perilaku siswa yang mengarah pada kegiatan, diantaranya peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan belajar, serta tidak mengganggu jalannya proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Priyanti (2013: 20) menjelaskan bahwa, Pelajaran yang tidak menarik dan tidak menyenangkan yang dipelajari oleh siswa dapat membuat mereka merasa tidak bahagia dan mudah bosan.

Guru sebagai pendidik dituntut untuk dapat menemukan dan membuat suatu proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan untuk membantu peserta didik dalam upaya pencapaian proses pembelajaran yang optimal. Ada beberapa kemampuan dasar yang harus dikuasai guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, diantaranya keterampilan mengelola kelas. Guru harus mampu menguasai kelas untuk pembelajaran secara kelompok. Terkadang dalam proses pembelajaran pembagian kelompok hanya terpaku pada satu cara saja sehingga kelompok yang terbentuk hanya itu saja di setiap forum diskusinya yang akhirnya hanya kelompok tertentu yang aktif dan hampir jarang bertemu teman lainnya dalam kelompok yang berbeda. Dibutuhkan kreatifitas guru dalam pembagian kelompok agar terjalin

kolaborasi murid yang heterogen sehingga merangsang setiap murid dalam kelompok untuk kreatif dalam diskusinya. Kolaborasi, kompromi, kerjasama yang berhubungan dengan individu, kelompok atau beberapa pihak lainnya, baik yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung.

Yani dan Ruhiman (2018: 50) menjelaskan bahwa, Kolaborasi adalah bentuk interaksi sosial berupa aktivitas kerjasama yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan cara saling membantu dan saling memahami tugasnya masing-masing. Upaya yang dilakukan demi tercapainya tujuan dari pendidikan perlu dilaksanakan guru yang memiliki kompetensi yang baik, yang dilakukan agar keterampilan kolaborasi siswa meningkat. Seorang guru terus berinovasi dan kreatif menyajikan pembelajaran IPA dikelas. Hal utama yang harus dilakukan meramu pembelajaran untuk memperbaiki belajar siswa dengan pendekatan, strategi, serta model belajar yang tepat. Tujuannya untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi dalam belajarnya. Dalam penelitian ini upaya untuk meningkatkan kolaborasi siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Peer teaching* dan TGT (*Teams Games Tournament*).

Pembelajaran kolaborasi di dalam kelas sering kali tidak dilaksanakan dengan semestinya. Beberapa peserta didik tidak terlibat aktif saat melaksanakan pembelajaran secara kolaborasi atau kelompok. Sehingga, pengerjaan tugas kelompok dikerjakan oleh satu atau dua siswa saja. Hal ini mengharuskan pendidik melatih siswa untuk berkolaborasi. Menurut sunbanu, dkk (2019 : 2038) mengatakan bahwa apabila anak semakin banyak berkesempatan melaksan

sesuatu bersama-sama semakin cepat anak dapat belajar. Kolaborasi sangat penting dilatihkan sejak awal pada anak-anak, dengan adanya proses kolaborasi dalam pembelajaran siswa dapat mengembangkan kemampuan sosial hal ini membuat guru harus mengajar menggunakan model pembelajaran yang tepat.

Upaya yang akan dilakukan untuk membantu pembelajaran di atas adalah dengan kolaborasi pembelajaran *peer teaching* dan *Teams Games Tournament*. Penulis coba mengkolaborasikan dua model pembelajaran tersebut. *Peer teaching* adalah model pembelajaran yang memungkinkan siswa saling memberi pengetahuannya kepada sesama rekannya atau mengajar teman sejawatnya. *Peer teaching* merupakan salah satu metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Ini bisa diterapkan terutama pada situasi-situasi interpersonal pada individu yang mengalami kesulitan untuk menerima kenyataan bahwa menyatakan atau menegaskan diri adalah tindakan yang layak atau benar (Corey, 2007: 213).

Penulis akan menggabungkan atau mengkolaborasi dengan pembelajaran berbasis permainan/*game* disebut dengan *Teams Games Tournament*. Model ini merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Johns Hopkins. Dalam model ini, para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri dari empat sampai lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya.

Pembelajaran kolaborasi ini menurut penulis sudah tepat karena *peer teaching* adalah metode pembelajaran berbasis Teman sebaya (siswa yang sudah faham memberi penjelasan kepada yang belum memahami materi).

Sedangkan *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran berbasis pembagian kelompok. Dalam penelitian ini media *peer teaching* Penulis akan menggunakan media kartu pertanyaan melalui *question Card* (kartu pertanyaan), karena kelompok harus dibagi maka penulis membagi kelompok untuk bermain menjawab pertanyaan dengan model *Teams Games Tournament*. Yaitu kelompok yang sudah berlatih akan bermain dengan kelompok siswa yang kurang berlatih. Dengan tujuan untuk tidak mengelompokkan siswa pintar dan tidak pintar, maka penulis mengkolaborasi dengan Model *Peer teaching*, sehingga setiap kelompok ada teman sebaya sebagai tutor. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jatisawit 01 dalam mata pelajaran IPA.

Latar belakang yang dijelaskan diatas, menarik peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai model pembelajaran *Peer Teaching* dan *Teams Games Turnament* oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Peer Teaching* dan *Teams Games Turnament* Terhadap Kolaborasi Siswa Kelas V Pada Pelajaran IPA SDN Bumiayu”.

B. Batasan Masalah

Penelitiann ini belum pernah dilakukan sebelumnya serta terdapat kebaruan. Sehingga berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis perlu membuat batasan masalah agar hasil penelitian dapat lebih fokus dan mendalam pada permasalahan yang diangkat. Maka dari itu untuk mempermudah penelitian penulis hanya membatasi penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian menggunakan model pembelajaran *peer teaching* dan TGT (*Teams Games Tournament*).
2. Penelitian ini untuk mengetahui perbedaan anatara model pembelajaran *peer teaching* dan TGT (*Teams Games Tournament*) di tinjau dari kolaborasi siswa.

C. Rumusan Masalah

Permasalahan yang telah dibuat batasan masalah diatas perlu dikaji untuk menjawab rumusan masalah. Adapun rumusan dalam penelitian ini adalah

1. Apakah ada perbedaan kolaborasi anatara siswa menggunakan model pembelajaran *Peer Teaching* dengan kelas kontrol 1?
2. Apakah terdapat perbedaan kolaborasi anatara siswa menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan kontrol 2?
3. Apakah terdapat perbedaan model pembelajaran *Peer Teaching* dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)?

D. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian ini diharapkan bermanfaat terhadap berbagai pihak. Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui perbedaan kolaborasi setelah melakukan model pembelajaran *peer teaching* dan TGT (*Teams Games Tournament*) siswa kelas V SDN Jatisawit 01.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat terhadap berbagai pihak antara lain bagi:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti tentang pengaruh model pembelajaran peer theaching dan TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap kolaborasi siswa kelas V SDN Jatisawit 01.

2. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi pembaca khususnya bagi guru, peserta didik, dan pustakawan di sekolah yang bersangkutan.

3. Secara Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan lanjutan dalam mengembangkan model pembelajaran bagi siswa sekolah dasar.

F. Sistematika penulisan

Sistematika proposal dalam penelitian ini terdiri atas tiga bagian, secara garis besar akan dijelaskan sebagai berikut: *Pertama*, bagian awal skripsi terdiri atas halaman sampul depan, halaman judul, halaman pernyataan keaslaslian, halaman pengesahan, halaman persetujuan, motto dan persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

Kedua, bagian inti skripsi terdiri dari: Pendahuluan bagian ini terdiri atas sub-sub antara lain: latar belakang masalah yang menjadi dasar dalam penelitian, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan. Landasan teori bagian ini berisi tentang deskripsi teori yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini peneliti

akan memaparkan konsep-konsep atau teori mengenai model pembelajaran STEM NOS dan literasi sains. Secara structural, bab II terdiri atas empat bagian yaitu deskripsi kajian teoritis teoritis, kajian penelitian relvan, kerangka berfikir, dan hipotesis penelitian. Metode penelitian bagian ini berisi penjelasan secara sistematis dan terperinci mengenai langkah-langkah dan cara yang digunakan peneliti dalam menjawab permasalahan dan menarik kesimpulan. Bagian ini berisi sub-sub antara lain tempat dan waktu penelitian, pendekatan penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, teknik pengambilan data, instrumen penelitian uji validitas dan reliabilitas, teknik analisis data, dan hipotesis statistik.

Ketiga, bagian akhir memuat daftar Pustaka dan lampiran.