

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada implementasi pembelajaran tentu terdapat sebuah proses pada kegiatan belajar yang mempunyai peran sebagai penentu dari keberhasilan pada belajar peserta didik. Setiap proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil melalui pengukuran terhadap prosesnya. Bentuk aktivitas dari belajar yang diimplementasikan oleh guru dan peserta didik di sekolah yang tentu saja membutuhkan sebuah komponen belajar yang memadai sebagai penunjang proses pembelajaran. Komponen belajar yang dibutuhkan meliputi guru, peserta didik, materi, metode pembelajaran, media pembelajaran, tujuan pembelajaran, lingkungan, serta evaluasi. Dengan begitu, melalui proses pembelajaran tersebut, maka *feedback* dapat terjadi antara guru dengan peserta didik guna pembelajaran yang lebih menarik lagi.

Pada era modern saat ini proses kegiatan pembelajaran memiliki banyak cara dalam pelaksanaannya. Proses tersebut hadir sebagai bentuk penyesuaian terhadap suatu hal yang dibutuhkan oleh peserta didik melalui pembelajaran tersebut. Pada suatu proses pelaksanaan pembelajaran yang menjadi perhatian lebih adalah prosesnya, karena proses tersebutlah yang mampu menentukan apakah tujuan pembelajaran tersebut tercapai atau tidak (Setyaningsih, 2023). Kegiatan yang terjadi dalam proses pembelajaran di Indonesia telah diatur secara teliti guna pendidikan di

Indonesia dapat menjadi lebih baik serta mampu untuk mengikuti perkembangan zaman (Hadi dan Rulviana, 2018).

Dengan demikian, ketika guru memilih metode yang digunakan ketika proses belajar dilaksanakan, maka harus bisa menyesuaikan dengan situasi kelas serta kepribadian yang dimiliki pada diri peserta didik yang menjadi penerima materi tersebut. Sehingga ketika proses belajar berlangsung, peserta didik dan guru merasakan nyaman dengan proses pembelajaran di sekolah.

Proses pembelajaran dapat dikatakan bermakna jika guru tersebut bisa menghadirkan suasana belajar yang dapat memberikan rangsangan terhadap aktivitas belajar. Sebuah pencapaian pembelajaran pada pendidikan salah satunya dapat dipengaruhi oleh kualitas yang berada dalam kegiatan pembelajaran (Nuryani, 2018). Selain itu, pencapaian pada proses pembelajaran bisa dipantau dengan cara mengetahui hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Hasil belajar adalah tolok ukur atau indikator yang dapat dipakai untuk mencari tahu apakah dalam proses pembelajaran yang dilakukan itu berhasil atau tidak (Cahyani, 2023).

Aspek lain yang memiliki perhatian lebih dalam proses pembelajaran adalah penanaman nilai yang disertakan melalui kegiatan pembelajaran. Penanaman nilai ini bertujuan untuk menumbuhkan moral sikap yang baik kepada peserta didik di sekolah maupun di rumah. Nilai merupakan suatu kecenderungan atas refleksi seseorang terhadap perilakunya, sehingga apa yang diperbuat itu bergantung pada nilai-nilai

yang terdapat dalam dirinya sendiri (Hermawan et al, 2021). Ketika menyertakan penanaman nilai pada kegiatan pembelajaran, maka hal tersebut merupakan usaha untuk bisa memperbaiki kerusakan pada moral peserta didik (Hasanah, 2022).

Salah satu nilai yang identik dengan bangsa Indonesia yaitu gotong royong. Gotong-royong bisa dikatakan sebagai bagian dari proses sosial yang mempunyai ciri khas dalam sebuah kebersamaan yang dibangun oleh setiap individu. Gotong-royong secara singkat dijelaskan sebagai proses kerjasama yang dilakukan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Pada prinsip gotong-royong memiliki beberapa nilai yang terdapat di dalamnya, nilai tersebut meliputi ketuhanan, kekeluargaan, keadilan, toleransi, serta musyawarah mufakat. Nilai-nilai tersebut tentu dapat dijadikan sebagai pedoman bangsa jika mampu dipertahankan oleh masyarakat (Budiono et al., 2022).

Gotong royong bisa diterapkan juga ketika proses kegiatan belajar sedang terlaksana. Peserta didik saat melakukan kegiatan belajar banyak diminta untuk mengerjakan beberapa kegiatan pembelajaran bersama. Pada awalnya gotong-royong muncul hanya pada kalangan masyarakat desa saja guna menunjang kegiatan agraris, namun dengan berkembangnya zaman membuat praktik gotong-royong sekarang memasuki area yang lebih luas. Salah satunya adalah pada proses pembelajaran kolaboratif yang mampu untuk mengimplementasikan nilai gotong-royong dalam proses kegiatannya (Zudya, 2021).

Penanaman nilai gotong royong sebagai salah satu aspek pendidikan karakter menjadi penting untuk diintegrasikan dalam lingkungan pembelajaran. Nilai gotong royong yang terdapat pada pendidikan karakter menjadi penting untuk membentuk generasi yang tidak hanya sukses dalam hal akademis tetapi juga memiliki kepedulian sosial yang tinggi. Nilai gotong royong dalam lingkungan pembelajaran menciptakan suasana yang positif di sekolah. Gotong royong tidak hanya memberikan pemahaman terhadap solidaritas dan rasa tanggung jawab dengan sesama, tetapi juga memupuk sikap untuk bisa membantu dan peduli terhadap keadaan orang lain (Rozi dan Hasanah, 2021).

Pembelajaran bukan sekadar tentang transfer pengetahuan, melainkan juga memberikan pengalaman praktis dalam menerapkan nilai-nilai positif dalam kehidupan yang dijalannya (Sinta et al., 2022). Dengan menyatukan nilai gotong royong dalam kurikulum dan kegiatan sekolah, diharapkan peserta didik dapat menginternalisasi nilai-nilai tersebut sehingga menjadi bagian integral dari karakter peserta didik. Model pembelajaran yang membutuhkan hadirnya kerjasama tentu saja salah satunya ada pada pembelajaran kolaboratif.

Pembelajaran kolaboratif merupakan suatu posisi ketika terdapat dua orang atau lebih sedang melakukan kegiatan atau usaha untuk belajar bersama (Buana dan Sukirman, 2023). Proses belajar bersama inilah yang nantinya akan membentuk karakter gotong-royong pada peserta didik di sekolah. Pada pembelajaran kolaboratif aspek kolaborasi menjadi yang

utama karena sesuai dengan yang disampaikan di atas bahwa pada pembelajaran kolaboratif ini dilakukan lebih oleh dua orang atau peserta didik.

Pembelajaran kolaboratif juga memberikan kontribusi besar dalam pengembangan kemampuan sosial dan kreativitas peserta didik. Dengan hadirnya interaksi antar peserta didik, maka peserta didik bisa belajar untuk mendengarkan, berkomunikasi, kerjasama, dan menemukan solusi secara kolektif (Okpatrioka dan Naura, 2023). Pendekatan pembelajaran kolaboratif dapat menjadi media untuk mengembangkan keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat serta mampu mengasah potensi kreativitas yang terdapat pada dalam diri peserta didik.

Pembelajaran kolaboratif tentu tidak hanya mengasah kemampuan interpersonal saja, tetapi juga merangsang kreativitas peserta didik melalui perbincangan dan pertukaran ide yang beragam. Selain itu, pembelajaran kolaboratif juga bisa memberikan wadah bagi peserta didik untuk bisa bersinergi dalam tim. Implementasi pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat memberikan manfaat besar dalam memperkuat keterlibatan, meningkatkan kemampuan sosial, dan merangsang kreativitas dari peserta didik.

Terdapat salah satu penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Suwarlijanto (2020) membahas mengenai implementasi pembelajaran kolaboratif pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Ciawi, Kabupaten

Bogor. Hasil penelitian yang didapatkan tersebut menjelaskan bahwa pembelajaran kolaboratif terbukti mampu dalam menumbuhkan keaktifan serta kepedulian peserta didik ketika proses pembelajaran PPKN di kelas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana nilai gotong royong dapat diintegrasikan secara efektif dalam lingkungan pembelajaran kelas VIII SMPN 36 Jakarta khususnya melalui pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk mencapai tujuan pembentukan karakter gotong royong yang kokoh dan berdaya. Pembelajaran kolaboratif ini baik untuk dilakukan guna membentuk kemampuan gotong royong pada peserta didik, karena pada saat ini berdasarkan studi pendahuluan yang ditemukan oleh peneliti ketika melaksanakan kegiatan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di SMPN 36 Jakarta, peneliti menemukan laporan mengenai peserta didik yang tidak ikut serta aktif atau berpartisipasi ketika kelompok belajar sedang mengerjakan tugas.

Pada kelompok belajar yang berjumlah lima peserta didik pada setiap kelompoknya, terdapat 2-3 peserta didik yang dilaporkan tidak aktif dan berpartisipasi dalam kelompok belajar yang sudah dibentuk. Selain pada kegiatan belajar, hal tersebut juga terjadi pada saat kegiatan piket kebersihan di kelas. Pada kelompok piket yang sudah terbentuk terdapat laporan mengenai masih adanya peserta didik yang tidak ikut serta dalam kegiatan piket kebersihan di kelas.

Jadi, melalui penjelasan yang sudah disampaikan di atas, maka peneliti memiliki rasa ketertarikan untuk dapat melaksanakan penelitian ini karena peneliti ingin melihat strategi yang diterapkan oleh Bapak/Ibu guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMPN 36 Jakarta dalam menanamkan nilai gotong royong melalui pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas guna menumbuhkan karakter gotong royong dari peserta didik di sekolah.

B. Masalah Penelitian

Dari penjelasan yang sudah dipaparkan pada bagian latar belakang, maka permasalahan yang ditemukan pada penelitian ini yaitu terkait masih kurangnya partisipasi peserta didik ketika proses pelaksanaan kegiatan belajar secara kolektif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, serta ketika proses pelaksanaan piket kebersihan kelas di SMPN 36 Jakarta.

Seperti laporan yang peneliti terima, terdapat peserta didik yang tidak berpartisipasi ketika pembelajaran secara kolektif dilakukan, selain itu ditemukan juga peserta didik yang tidak ikut berpartisipasi dalam piket kebersihan kelas. Tentu saja hal tersebut menjadi permasalahan yang hadir dan harus ditemukan solusinya yaitu dengan menanamkan nilai gotong royong melalui pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas.

C. Fokus dan Subfokus Penelitian

1. Fokus Penelitian

Didasari oleh latar belakang dan permasalahan yang ada, maka penelitian ini mempunyai fokus pada proses pelaksanaan pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Subfokus Penelitian

Subfokus penelitian yang akan dikaji yaitu mengenai proses penanaman nilai gotong-royong melalui pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pemaparan fokus dan subfokus penelitian, maka dari itu dapat ditemukan beberapa pertanyaan yang diajukan sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII SMPN 36 Jakarta?
2. Bagaimana proses penanaman nilai gotong royong pada peserta didik kelas VIII SMPN 36 Jakarta melalui pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)?

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Harapan terhadap penelitian yang akan dilakukan adalah mampu menyumbangkan kontribusi dan manfaat dalam proses pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang penanaman nilai gotong-royong melalui pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, diharapkan juga mampu memberikan wawasan bagi pembaca agar dapat mengetahui proses penanaman nilai gotong-royong melalui kegiatan pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Mampu menyumbangkan sebuah gambaran bagi sekolah mengenai cara menanamkan nilai gotong-royong melalui pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di sekolah.

b. Bagi Guru

Mampu memberikan pandangan bagi guru mengenai cara dalam menanamkan nilai gotong royong pada peserta didik dengan cara menerapkan kegiatan pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas.

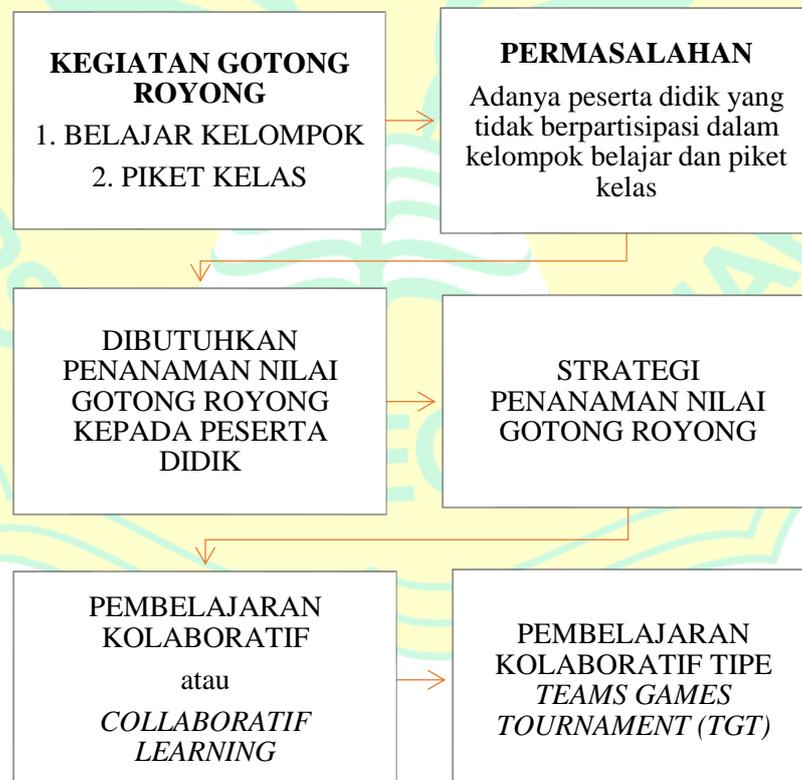
c. Bagi Peserta Didik

Bisa menyumbangkan manfaat kepada peserta didik agar bisa mengetahui betapa perlunya kerjasama ketika pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) guna menumbuhkan nilai gotong-royong dalam diri peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Mampu menyumbangkan manfaat kepada peneliti agar memperluas pemahaman dan pengetahuan mengenai bagaimana penanaman nilai gotong-royong melalui pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di SMPN 36 Jakarta.

F. Kerangka Konseptual



Bagan 1. Kerangka Konseptual