

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagaimana individu tentunya hidup saling bergantung dengan orang lain dan akan membutuhkan bantuan dari seseorang. Dengan hal ini, sangat penting untuk membangun kerja sama yang baik antar sesama. Sikap kerja sama yang dimiliki setiap individu tidak dapat tumbuh apabila setiap individu dalam kelompok sama-sama mementingkan egonya (Rahayu et al., 2020). Sikap kerja sama adalah kegiatan kerja sama dalam kelompok di mana setiap anggota memiliki pendapat yang berbeda, lalu perbedaan itu disatukan menjadi satu kesepakatan bersama (Kusuma, 2018). Dimensi dalam kerja sama dari Johnson & Johnson (2009) yaitu, *positive interdependency, stimulating interaction, individual responsibility, group processing*, dan *social skills* (Saborit et al., 2022). Kerja sama berkaitan dengan keterampilan sosial pada setiap individu, keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam bentuk interaksi atau hubungan sosial (Roisaningrum et al., 2022).

Dalam bidang pendidikan, proses pembelajaran dapat membantu proses peningkatan sikap kerja sama siswa. Langkah yang dapat dijalankan yaitu menggunakan model pembelajaran yang sesuai. Joyce dan Weil (1980) mengemukakan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai kerangka perencanaan yang dimanfaatkan dalam pengembangan kurikulum berskala panjang, penyiapan materi pelajaran, dan pengelolaan proses belajar mengajar, baik di kelas maupun luar kelas (Darmawan & Wahyudin, 2018: 1). Pembelajaran kooperatif berfokus pada kolaborasi antar siswa, di mana mereka bekerja sama untuk meraih tujuan pembelajaran yang telah ditentukan secara kolektif (Mutmainnah, 2023). Dalam pembelajaran kooperatif, siswa diajak untuk berkolaborasi dalam kelompok, menjalin kerja sama antar individu guna mencapai sasaran pembelajaran yang telah disepakati bersama (Hasanah & Himami, 2021). Model pembelajaran kelompok ini berfokus pada pengembangan kemampuan siswa secara personal maupun dalam hal interaksi sosial (Mirdad, 2020).

Pembelajaran kooperatif tergolong sederhana dan mudah diterapkan dalam kegiatan belajar-mengajar meliputi beberapa jenis, seperti *think pair share* dan *team games tournament*. *Think pair share* adalah proses pengajaran dengan tiga tahapan

di antaranya berpikir sendiri, berdiskusi berpasangan, dan memaparkan perolehan diskusi pada kelas (Nurazizah & Wuryandani, 2019). *Think pair share* membantu siswa membatasi pemikiran atau perilaku yang tidak terarah, karena siswa perlu memikirkan dan memaparkan hasil kerjanya pada teman sekelompok serta model pembelajaran ini juga membantu memperkuat informasi yang diterima siswa tidak hanya untuk meningkatkan partisipasi siswa (Sekarwati et al., 2023). Sedangkan, *team games tournament* merupakan pendekatan kooperatif yang dimulai saat guru memaparkan materi, dilanjutkan dengan diskusi kelompok (*team*), aktivitas bermain edukatif (*games*), kompetisi akademik (*turnament*), dan diakhiri dengan pemberian penghargaan untuk tim (rekonisasi tim) (Mulyani et al., 2018). *Team games tournament* dapat membantu siswa untuk memiliki kebebasan berinteraksi dan mengungkapkan pendapatnya dalam kegiatan belajar, memotivasi siswa, kepercayaan diri yang lebih tinggi, meningkatkan kepekaan dan toleransi siswa, dan menerapkan potensi dalam diri (Ismah & Ernawati, 2018).

Berdasarkan penelitian oleh Nurazizah & Wuryandani (2019) dan Sekarwati et al. (2023), penerapan *think pair share* terbukti meningkatkan kerja sama siswa dibandingkan metode konvensional. Penelitian sejenis dilakukan oleh Mutmainnah (2023) dan Mulyani et al. (2018) mengungkapkan bahwa penerapan *team games tournament* mampu mendorong peningkatan kerja sama di antara siswa. Didukung oleh penelitian Sembiring et al. (2020) juga menyatakan bahwa *team games tournament* berdampak positif pada kerja sama siswa tunarungu. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu kedua tipe pembelajaran tersebut terbukti membantu meningkatkan kerja sama siswa dalam kegiatan belajar di kelas.

Penggunaan pembelajaran kooperatif didesain untuk kegiatan belajar yang diimplementasikan dengan kegiatan kelompok, sehingga memungkinkan siswa untuk saling bekerja sama. Pemilihan *think pair share* dikarenakan mampu memfasilitasi siswa belajar bersama orang lain atau mandiri, mendorong kontribusi siswa, dan memudahkan penangkapan materi serta dapat mengemukakan pendapatnya (Octavia, 2020: 38). *Team games tournament* disusun untuk menghadirkan pengalaman belajar yang ringan dan menyenangkan di dalam kelas, bersamaan dengan menanamkan tanggung jawab, kerja sama, dan persaingan positif, serta meningkatkan partisipasi siswa selama proses belajar berlangsung

(Shoimin, 2014: 204). Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan kegiatan berkelompok antar siswa adalah Prakarya. Prakarya adalah mata pelajaran yang terdapat di K-13 atau kurikulum 13 yang mengedepankan siswa pada inovasi dan kreativitas. Prakarya merupakan pelajaran yang mempersiapkan siswa untuk membuat *prototype* atau model produk dengan keterampilan yang dimilikinya (Setiaji et al., 2018). Pada kegiatan pembelajaran Prakarya biasanya siswa akan membuat suatu produk yang dikerjakan berkelompok maupun individu sehingga kerja sama yang baik sangat diperlukan agar tugas dapat terselesaikan sesuai dengan keinginan dan tujuan setiap anggota kelompok.

Sikap kerja sama memainkan peran penting dalam kelancaran proses belajar-mengajar, terutama ketika kegiatan belajar dilaksanakan secara berkelompok. Dalam pembelajaran kelompok, siswa dituntut mampu untuk membagi tugas, berkomunikasi secara efektif, dan saling membantu dalam menyelesaikan pekerjaan yang diberikan. Sikap ini tidak hanya mempengaruhi keberhasilan kelompok dalam menyelesaikan tugas, melainkan mencerminkan keterlibatan dan tanggung jawab individu di dalam kelompok. Tanpa adanya kerja sama yang baik, tugas kelompok cenderung dikerjakan secara tidak merata, di mana hanya segelintir siswa aktif dan siswa lainnya pasif. Situasi ini menghambat proses belajar yang seharusnya memberikan pengalaman bagi seluruh anggota kelompok.

Berdasarkan observasi yang dilakukan dengan mewawancarai guru SMP Negeri 02 Gunung Putri, kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan model pembelajaran konvensional, pembelajaran berbasis proyek, dan kooperatif seperti *think pair share* serta *team games tournament*. Pada proses pembagian kelompok sering kali dilakukan dengan cara urutan absen, sesuai kemampuan, atau hitung acak. Namun, pada pelaksanaan model pembelajaran kooperatif yang membutuhkan pembentukan kelompok sering kali terdapat permasalahan yang umum terjadi dan berkaitan dengan kerja sama siswa. Salah satunya, siswa cenderung menolak kelompok belajar yang dibentuk secara acak atau ditentukan guru. Hal ini dikarenakan mereka lebih nyaman bergabung dengan teman dekat yang sudah dikenal baik dan dianggap mampu berkontribusi aktif dalam menyelesaikan tugas kelompok. Kemudian, terdapat permasalahan dimana sebagian siswa yang kurang terlibat dalam kegiatan kelompok karena merasa belum

memiliki kemampuan memadai untuk berpartisipasi aktif, ditambah dengan ketakutan akan membuat kesalahan atau menerima kritik dari teman sekelompoknya. Selain itu, kecenderungan siswa untuk mengandalkan anggota lain dalam mengerjakan tugas kelompok, hal ini menimbulkan menimbulkan rasa tidak adil di antara siswa yang aktif dan merasa terbebani karena harus menanggung sebagian besar pekerjaan. Sehingga permasalahan-permasalahan tersebut dapat membuat kualitas hasil kerja kelompok menjadi kurang optimal, hubungan antaranggota yang kurang baik dan ketidakharmonisan dalam kelompok.

Mata pelajaran Prakarya saat ini hanya diterapkan di beberapa sekolah menengah pertama (SMP), kondisi ini terjadi akibat adanya perubahan kurikulum yang diterapkan menjadi kurikulum merdeka. Satu di antara sekolah menengah pertama yang masih menerapkan Prakarya adalah SMP Negeri 02 Gunung Putri, pada siswa kelas VIII dan IX. Penelitian ini melibatkan siswa kelas VIII sebagai subjek utamanya, dengan pertimbangan bahwa SMP Negeri 02 Gunung Putri menerapkan sistem pengacakan dalam penempatan siswa di masing-masing kelas. Dengan diberlakukannya sistem ini maka siswa menemukan lingkungan baru sehingga memerlukan adaptasi kembali. Berdasarkan latar belakang penelitian, peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Perbandingan Model Pembelajaran Tipe *Think Pair Share* dan *Team Games Tournament* terhadap Sikap Kerja Sama Siswa pada Mata Pelajaran Prakarya”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penguraian latar belakang menunjukkan sejumlah masalah di antaranya:

1. Siswa cenderung memilih teman dalam membentuk kelompok belajar
2. Sebagian siswa merasa belum memiliki kemampuan yang cukup untuk berkontribusi dalam kegiatan kelompok
3. Siswa kurang terlibat secara aktif karena takut melakukan kesalahan atau dikritik oleh teman sekelompoknya
4. Adanya kecenderungan siswa untuk mengandalkan temannya dalam mengerjakan tugas kelompok.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengacu pada latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti memberikan batasan masalah pada perbandingan model pembelajaran tipe *think pair share* dan *team games tournament* terhadap sikap kerja sama siswa pada mata pelajaran Prakarya.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah yang dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Adakah perbedaan signifikan dalam sikap kerja sama siswa yang belajar Prakarya dengan *think pair share* dan *team games tournament*?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi perbedaan signifikan dalam sikap kerja sama siswa yang belajar dengan *think pair share* dan *team games tournament* pada mata pelajaran Prakarya.

1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkan bahwa temuan penelitian dapat menjadi manfaat bagi seluruh pihak yang berkaitan, baik yang merasakan dampaknya secara langsung maupun tidak langsung, sebagaimana dijelaskan berikut ini:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Memberikan bahan bacaan serta referensi bagi pembaca mengenai pengembangan ilmu dan memberikan masukan dalam meningkatkan kerja sama siswa pembelajaran Prakarya melalui *think pair share* dan *team games tournament*.

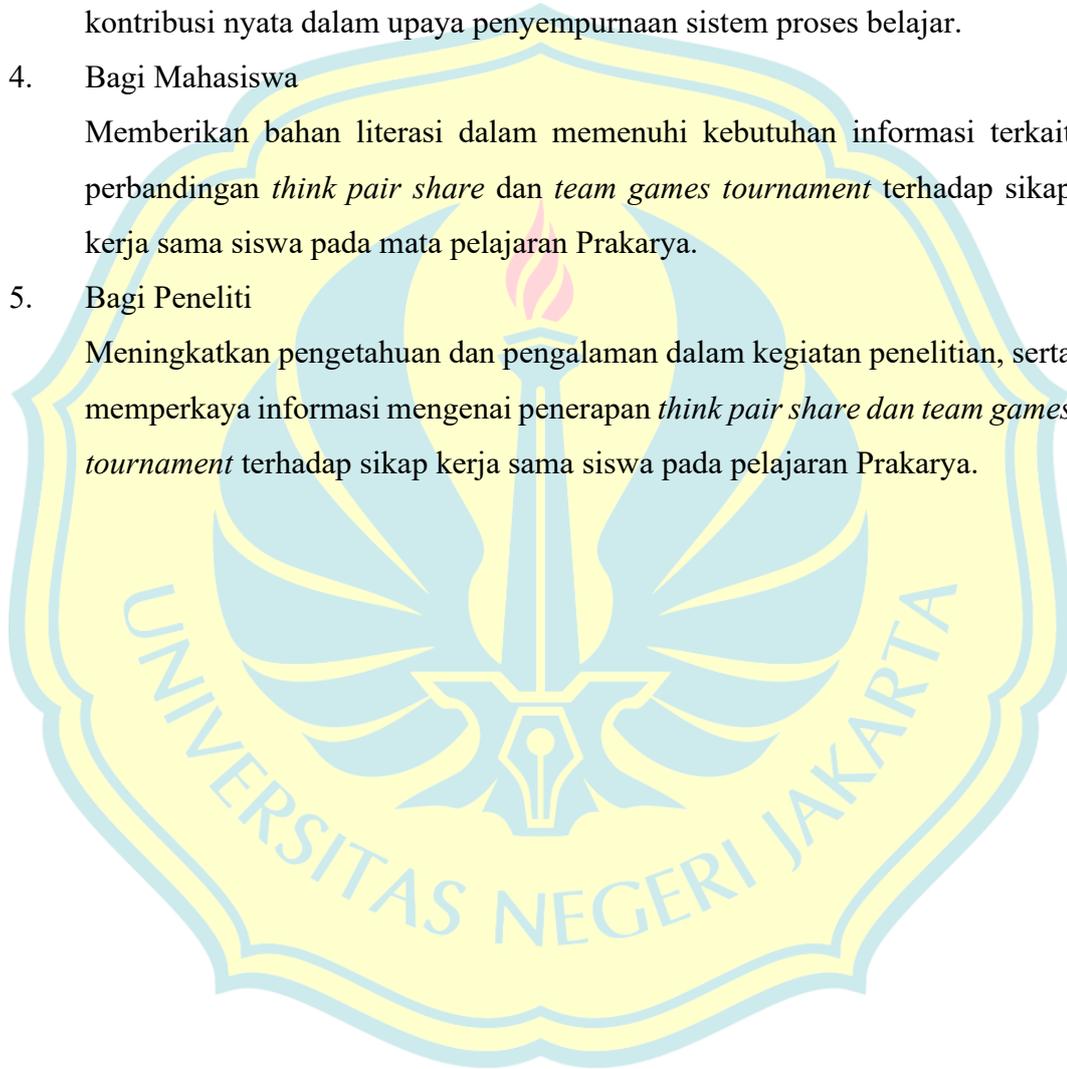
1.6.2 Manfaat Praktis

Secara aplikatif, penelitian ini bertujuan untuk memberikan sejumlah manfaat praktis, di antaranya:

1. Bagi Siswa

Dapat mendorong terciptanya kerja sama yang lebih baik dalam kelompok sekaligus meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

2. Bagi Guru
Membantu memperkaya pemahaman serta menawarkan pendekatan alternatif bagi guru dalam mengembangkan sikap kerja sama siswa.
3. Bagi Sekolah
Diharapkan menjadi sumber informasi yang berguna serta memberikan kontribusi nyata dalam upaya penyempurnaan sistem proses belajar.
4. Bagi Mahasiswa
Memberikan bahan literasi dalam memenuhi kebutuhan informasi terkait perbandingan *think pair share* dan *team games tournament* terhadap sikap kerja sama siswa pada mata pelajaran Prakarya.
5. Bagi Peneliti
Meningkatkan pengetahuan dan pengalaman dalam kegiatan penelitian, serta memperkaya informasi mengenai penerapan *think pair share* dan *team games tournament* terhadap sikap kerja sama siswa pada pelajaran Prakarya.



Intelligentia - Dignitas