

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran sebagai wahana untuk mengembangkan nilai dan moral siswa yang berakar pada budaya bangsa Indonesia, yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari, baik sebagai individu maupun selaku warga masyarakat, warga negara dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Selain itu PKn membekali siswa dengan budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan dasar terutama yang berhubungan dengan negara, serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara (Depdiknas, 1995:2).

Materi pembelajaran PKn tidak sebatas sebagai ilmu pengetahuan saja, tetapi diharapkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dapat terinternalisasi dan dapat diwujudkan dalam perilaku siswa sehari-hari. Berdasarkan pengalaman penulis, pembelajaran materi standar kompetensi menunjukkan sikap positif terhadap sistem hukum dan peradilan nasional, ditinjau dari tujuan komponen kognitif merupakan materi yang relatif mudah dikuasai siswa, karena banyak informasi seperti berita koran, radio, televisi, internet, maupun informasi yang bersumber dari obrolan-obrolan yang terjadi dalam pergaulan masyarakat yang menjadi sumber informasi, tetapi apabila ditinjau dari pencapaian tujuan afektif, materi ini

merupakan materi yang sangat sulit, karena informasi yang diserap siswa dari sumber belajar yang disebutkan di atas, cenderung negatif, misalnya informasi tentang ketidakmampuan aparat penegak hukum dalam mencegah dan memberantas tindak kejahatan, pemberantasan korupsi yang timbul tenggelam, penegakkan hukum yang hanya 'tajam' kepada rakyat kecil, keputusan hakim yang kurang memenuhi rasa keadilan, atau adanya oknum penegak hukum seperti hakim, jaksa dan polisi yang tersandung kasus suap atau mafia hukum. Informasi yang negatif ini akan membentuk pola sikap yang negatif juga dalam persepsi siswa.

Oleh karena itu, perlu adanya upaya-upaya guru PKn untuk mensinergikan kemampuan yang dimilikinya untuk merakit materi, media, metoda, strategi dan evaluasi hasil pembelajaran menjadi sebuah kekuatan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya transformasi pengetahuan dan internalisasi nilai-nilai afektif, terutama upaya klarifikasi terhadap informasi yang telah diserap siswa. Hal ini penting dilakukan agar siswa mendapatkan informasi yang seimbang, sekaligus upaya untuk merubah dan membentuk sikap positif siswa terhadap sistem hukum dan peradilan nasional.

Berkenaan dengan penilaian, Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 pasal 64, menetapkan bahwa kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian memiliki 2 ranah hasil belajar yang perlu dinilai, yaitu ranah kognitif dan ranah afektif. Misi kelompok mata pelajaran ini dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan siswa akan status, hak, dan kewajibannya dalam

kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia.

Berdasarkan uraian di atas tampak jelas, bahwa proses pembelajaran dan penilaian hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan menghendaki porsi yang seimbang antara ranah kognitif dan afektif. Namun kenyataannya di sekolah penilaian ranah afektif agak terabaikan. Sehingga dampak yang terjadi seperti yang menjadi sorotan masyarakat akhir-akhir ini. Lembaga pendidikan menghasilkan lulusan yang kurang memiliki sikap positif sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat (Pargito, 2011 : VII-8).

Menurut (Depdiknas, 2004: 8-11) ada 5 tipe karakteristik afektif yang penting, diperhatikan, yaitu sikap, minat, konsep diri, nilai, dan moral. **Minat**, adalah suatu disposisi yang terorganisir melalui pengalaman yang mendorong seseorang untuk memperoleh objek khusus, aktivitas, pemahaman, dan keterampilan untuk tujuan perhatian atau pencapaian. **Konsep diri**, adalah evaluasi yang dilakukan individu terhadap kemampuan dan kelemahan yang dimilikinya. **Nilai**, merupakan suatu keyakinan tentang perbuatan, tindakan, atau perilaku yang dianggap baik dan yang dianggap jelek. **Moral**, berkaitan dengan perasaan terhadap tindakan yang dilakukan diri sendiri. **Sikap**, adalah suatu predisposisi yang dipelajari untuk merespon secara positif atau negatif terhadap suatu objek, situasi, konsep, atau orang. Sikap siswa setelah mengikuti pelajaran harus lebih positif dibanding sebelumnya. Perubahan ini merupakan salah satu indikator keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang dapat mengubah sikap siswa menjadi lebih positif.

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih akurat, maka dalam tesis ini peneliti hanya meneliti yang berkenaan dengan sikap sebagai hasil belajar.

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman yang penulis lakukan di SMAN 1 Banjir, proses pembelajaran dan penilaian hasil belajar yang dilakukan guru PKn masih mengedepankan ranah kognitif, sementara ranah sikap agak terabaikan. Dalam pengertian penilaian sikap yang terprogram dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), terealisasi dalam proses pembelajaran, dan menghasilkan data yang dapat dimanfaatkan selain sebagai laporan kepada orang tua/wali siswa (Raport), juga dapat dijadikan umpan balik oleh guru yang bersangkutan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki proses pembelajaran berikutnya. Hasil prapenelitian yang penulis lakukan terhadap RPP mata pelajaran PKn yang ada dalam Dokumen II Kurikulum SMAN 1 Banjir Tahun Pelajaran 2011/2012, diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1.1 Penilaian Hasil Belajar Ranah Sikap dan Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam RPP

No	RPP Kelas X	Ranah Penilaian		Metode Pembelajaran
		Kognitif	Sikap	
1	RPP 1	V	V	Ceramah, Tanya jawab, penugasan
2	RPP 2	V	V	Ceramah
3	RPP 3	V	-	Diskusi, Tanya jawab
4	RPP 4	V	V	Pemberian tugas, Tanya jawab
5	RPP 5	V	-	Ceramah, diskusi, tanya jawab
6	RPP 6	V	-	Jigsaw
7	RPP 7	V	-	Ceramah Tanya jawab, diskusi
	Jumlah	7	3	

Sumber : KTSP SMAN 1 Banjir Tahun Pelajaran 2012/2013

Berdasarkan Tabel 1.1 dapat kita ketahui bahwa guru PKn yang memprogramkan penilaian ranah sikap dalam RPP baru sekitar 42%. Penilaian ranah sikap selama

ini hanya dilakukan di akhir semester untuk keperluan mengisi nilai raport berdasarkan pada kemampuan guru 'mengingat-ingat' atas peristiwa proses pembelajaran selama satu semester tanpa dilengkapi data-data. Hasilnya dapat dipastikan sangat subjektif, dan tingkat akurasi jauh dari harapan. Menurut (Eddy Purnomo, 2011:45), seseorang cenderung akan melakukan sesuatu jika kegiatan itu dinilai. Demikian juga dengan hasil belajar ranah sikap, siswa akan cenderung menunjukkan sikap yang positif jika dia tahu bahwa sikap mereka itu dinilai. Oleh karena itu penilaian hasil belajar ranah sikap mutlak diperlukan.

Berkenaan dengan penilaian hasil belajar, (Depdiknas, 2004: 4) mengakui bahwa, hasil belajar akan bermanfaat bagi masyarakat apabila para lulusan memiliki perilaku dan pandangan yang positif dalam ikut mensejahterakan dan menenteramkan masyarakat. Masalah afektif dirasakan penting oleh semua orang, namun implementasinya masih kurang. Hal ini disebabkan merancang pencapaian tujuan pembelajaran afektif tidak semudah seperti pembelajaran kognitif.

Selain itu, dari tabel 1.1 di atas dapat diketahui bahwa penggunaan metode ceramah masih dominan. Adapun metode tanya jawab, dan diskusi hanya akan muncul ketika ada siswa yang bertanya. Dengan alur kegiatan yang hampir sama, yaitu guru menjelaskan materi pelajaran, sesekali memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, maka terjadilah dialog antara guru dengan siswa. Akan tetapi jika tidak ada siswa yang bertanya maka dari awal hingga akhir kegiatan pembelajaran didominasi dengan metode ceramah. Penyampaian materi pembelajaran bersifat abstrak, dengan menjelaskan definisi atau teori, dan memberikan contoh-contoh. Sehingga selama proses pembelajaran siswa kurang

aktif dan tidak terjadi interaksi antar siswa, siswa hanya mendengar dan mencatat penjelasan dari guru. Akibatnya siswa kelihatan jenuh, dan merasa bosan di dalam kelas. Siswa cenderung mudah tersinggung, individualistik, egois, dan hanya memikirkan keberhasilan belajarnya sendiri, karena mereka tidak dibiasakan saling bantu, antara siswa yang satu dengan yang lainnya dalam proses pembelajaran. Guru belum terbiasa menerapkan pembelajaran dengan model belajar kelompok sehingga pembelajaran teman sebaya yang memungkinkan dapat meningkatkan prestasi belajar, keakraban, kesetiakawanan antar siswa belum tereksplorasi.

Pembelajaran ‘sangat kering’ akan pesan-pesan nilai moral. Sehingga transformasi nilai-nilai luhur bangsa yang diharapkan cenderung ‘liar’, tanpa adanya pola pembinaan yang intensif dan berkelanjutan. Akibatnya, siswa kurang memiliki kemampuan untuk menampilkan sikap positif terhadap sistem hukum dan peradilan nasional. Gejala ini tercermin dalam sikap siswa, yang kurang menghargai prestasi dan ilmu pengetahuan, rasa hormat terhadap guru menurun, dan tingkat ketaatan terhadap norma dan peraturan yang tumbuh di masyarakat juga kurang. Di dalam kelas gejala penurunan sikap ini dapat dilihat dari menurunnya disiplin, perkelahian sering terjadi, siswa terlambat, keluar masuk kelas, membolos, pakaian tidak rapi dan lain sebagainya. Apabila proses pembelajaran seperti ini berlangsung terus menerus tanpa ada upaya perbaikan, maka lambat-laun akan mengakibatkan menurunnya sikap siswa terhadap proses pembelajaran itu sendiri, bahkan bisa menjadi negatif.

Untuk merubah dan membentuk sikap positif siswa terhadap sistem hukum dan peradilan nasional, perlu diterapkan model pembelajaran yang memungkinkan terjadi interaksi multi arah, antara guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa. Guru memberikan bahan pembelajaran dengan selalu memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif memberikan reaksi. Siswa diberi kebebasan untuk memberi tanggapan kritis tanpa ada perasaan takut. Siswa perlu dibiasakan untuk berbeda pendapat, tetapi tetap berada dalam suasana keakaraban dan persaudaraan. Sehingga perbedaan itu dimaknai untuk memperkaya khasanah intelektual. Dalam pembelajaran, siswa diperlakukan sebagai subyek belajar, bukan 'botol kosong' yang pasrah untuk diisi dengan berbagai ilmu pengetahuan oleh guru. Dewasa ini rasanya guru perlu mengubah dirinya menjadi sosok guru yang demokratis, karena kenyataannya bahwa guru bukan lagi satu-satunya sumber belajar. Dalam era globalisasi informasi sekarang, tidak bisa dipungkiri, akses siswa terhadap berbagai sumber informasi menjadi begitu luas; melalui televisi, radio, buku, koran, majalah, dan internet. Saat berada dalam kelas, siswa telah memiliki seperangkat pengalaman, pengetahuan, dan informasi dasar. Informasi dasar yang dimiliki siswa tersebut bisa sesuai dengan bahan pelajaran, bisa juga bertentangan. Pembelajaran yang demokratis memungkinkan terjadinya proses dialog yang berujung pada pencapaian tujuan instruksional yang ditetapkan. Tanpa adanya demokratisasi dalam kelas, guru akan menjadi penguasa tunggal yang pendapatnya tidak boleh diganggu gugat. Efeknya siswa terkekang, merasa kemampuannya tidak dihargai, potensi kreativitasnya terbunuh, dan akhirnya hasil belajar ranah sikapnya rendah.

Dengan demikian, diperlukan kreativitas guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan menciptakan suasana pembelajaran yang membuat siswa tertarik dan aktif mengikuti pembelajaran. Untuk mencapai hal tersebut diperlukan adanya suatu upaya nyata dari seorang guru untuk memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang membuat siswa aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Satu di antara model yang dapat direncanakan dan dilaksanakan dengan baik oleh guru adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran menggunakan model kooperatif, diharapkan menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar ranah sikap siswa.

Pada pembelajaran kooperatif, siswa diasumsikan ‘tenggelam bersama atau berenang bersama’. Sehingga tanggung jawab siswa terhadap keberhasilan belajar siswa yang lain dalam kelompok semakin nyata. Siswa berbagi tugas dan tanggung jawab yang sama besarnya. Selanjutnya hasil belajar siswa akan dievaluasi dan berdampak terhadap evaluasi kelompok, dan masing-masing siswa akan diminta pertanggungjawaban secara individual atas materi pembelajaran dalam kelompok kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang “silih asah, silih asih dan silih asuh” antara sesama siswa sebagai latihan untuk meningkatkan hasil belajar ranah sikap sebagai bekal hidup dalam masyarakat. Adapun model-model pembelajaran kooperatif meliputi: *Jigsaw*, *Student Teams Achievement Division (STAD)*, *Team Geam Tournament (TGT)*,

Group Investigation (GI), Team Accelerated Instruction (TAI) dan Cooperative Integrated Reading Compositition (CIRC).

Penerapan pembelajaran kooperatif pada siswa akan mendorong mereka untuk aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Melalui interaksi langsung dengan guru dan teman sebaya, diharapkan dapat merangsang kepekaan sosial mereka, sehingga kegiatan dan usaha mereka lebih bermakna dan produktif. Di antara model pembelajaran kooperatif adalah kooperatif tipe *Team Geam Tournament (TGT), Jigsaw*, dan *Group Investigation (GI)*.

Model *Team Geam Tournament (TGT)*, Pembelajaran dimulai dengan penjelasan guru tentang materi-materi pokok, dilanjutkan dengan kegiatan kelompok, dan dibagian akhir diadakan perlombaan untuk menguji tingkat penguasaan siswa. Ini erat kaitannya dengan penanaman nilai kerja sama, tanggung jawab pribadi siswa dan tanggung jawab kelompok. Sebuah kelompok akan lebih maju dan mendapat juara jika didukung oleh semua anggotanya. Sumbangan sekecil apapun sangat berpengaruh terhadap nilai kelompok. Sehingga masing-masing siswa akan merasa diakui eksistensi ditengah-tengah siswa yang lain.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, selain menekankan tanggung jawab kelompok baik pada kelompok ahli maupun kelompok asal, juga menekankan tanggung jawab pribadi, dalam hal mempelajari topik pelajaran dan mengajarkan materi itu kepada teman-temannya yang lain dalam kelompok asal. Dengan demikian terjadi proses memberi dan menerima antara siswa yang satu dengan yang lainnya. Apabila model ini dilakukan terus menerus maka dapat membina

rasa persaudaraan, tanggung jawab, kerja sama dan ketergantungan yang saling menguntungkan antar siswa.

Model *Group Investigation* (GI), kegiatan dimulai dengan pemilihan topik materi yang akan dipelajari, siswa dilibatkan sejak perencanaan, melakukan investigasi kelompok, penyusunan laporan, dan presentasi hasil kerja. Proses itu dilakukan bersama-sama, saling mengisi, saling memberi, saling menutupi dalam kekurangan, dan saling mempertahankan yang menjadi kelebihan dalam kelompok. Dari proses itulah diharapkan muncul rasa tanggung jawab, kerja sama, keakraban dan ketergantungan yang positif. Karena mereka sudah membuktikan sendiri betapa pentingnya keberadaan teman sebaya dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat penulis simpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *TGT*, *Jigsaw*, dan *GI* dimungkinkan dapat merubah dan membentuk sikap positif terhadap sistem hukum dan peradilan nasional, dengan alasan secara teoritis model pembelajaran tersebut menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa. Memberi ruang yang cukup kepada siswa untuk berekspresi dan mengeksplorasi potensi yang ada pada dirinya, dengan tetap mematuhi langkah-langkah atau tetap taat pada peraturan-peraturan yang ada dalam ketiga model itu. Dengan kata lain langkah-langkah kegiatan dan peraturan yang ada pada masing-masing model itu penulis artikan sebagai peraturan yang harus ditaati. Dengan demikian ada persamaan antara peraturan yang ada pada model pembelajaran itu dengan peraturan hukum yang berlaku dalam masyarakat. yaitu peraturan bersifat memaksa, peraturan itu ada untuk menciptakan ketertiban, dan harus di taati. Sehingga *TGT*, *Jigsaw*, dan *GI*, dipandang bisa menjadi

laboratorium penanaman nilai-nilai untuk mewujudkan sikap positif siswa terhadap sistem hukum dan peradilan nasional. Sehingga proses pembelajaran akan berlangsung lebih efektif, lebih bermakna, dan lebih menyenangkan. Dalam suasana yang menyenangkan itulah diharapkan tumbuh nilai-nilai positif terhadap obyek sikap yang dibelajarkan.

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, sebagai solusi alternatif untuk mengatasi rendahnya sikap positif terhadap sistem hukum dan peradilan nasional maka penulis melakukan eksperimen dengan memberikan perlakuan model pembelajaran yang berbeda terhadap tiga kelas yang berbeda, dengan tolok ukur keberhasilan hasil belajar ranah sikap. Judul penelitian ‘Hasil Belajar Ranah Sikap Model *Team Geam Tournament*, *Jigsaw*, dan *Group Investigation* Kelas X SMA Negeri 1 Banjit Tahun 2012’.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian adalah.

- 1.2.1. Kualitas proses dan hasil belajar ranah sikap Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas X SMA Negeri 1 Banjit tergolong rendah. Dominasi proses pembelajaran dan penilaian hasil belajar yang dilakukan guru masih mengarah pencapaian ranah kognitif, sementara ranah afektif agak terabaikan. Guru jarang melakukan penilaian hasil belajar ranah sikap.
- 1.2.2. Guru PKn di SMAN 1 Banjit masih mengajar dengan model pembelajaran konvensional dengan alur menjelaskan definisi atau teori, memberikan

contoh dan latihan soal-soal. Pembelajaran lebih berpusat pada guru bukan pada siswa, sehingga siswa kurang aktif dan kreatif, sebagian siswa kelihatan jenuh mendengar dan mencatat penjelasan guru, dan cenderung keluar masuk kelas dengan berbagai alasan.

- 1.2.3. Guru PKn SMAN 1 Banjit kurang variatif menggunakan model pembelajaran PAIKEM yang memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan pembelajaran secara kelompok. Sehingga siswa cenderung bersifat individual yang hanya mengandalkan kemampuan belajarnya sendiri.
- 1.2.4. Pembelajaran lebih berorientasi pada ketuntasan target penyampaian materi bukan pada pencapaian tujuan dan kompetensi yang akan dicapai.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi kajian dalam penelitian ini adalah menganalisis perbandingan hasil belajar ranah sikap yang pembelajarannya menggunakan model *Team Geam Tournament*, *Jigsaw*, dan *Group Investigation* pada standar kompetensi (materi) menampilkan sikap positif terhadap sistem hukum dan peradilan nasional.

1.4 Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dijadikan poin kajian adalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Apakah ada perbedaan tingkat sikap terhadap sistem hukum dan peradilan nasional antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Team Game Tournamen*, model *Jigsaw*, dan model *Group Investigation*?

- 1.4.2 Manakah yang lebih baik tingkat sikap positif terhadap sistem hukum dan peradilan nasional, antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Team Game Tournamen* dengan model *Jigsaw*?
- 1.4.3 Manakah yang lebih baik tingkat sikap positif terhadap sistem hukum dan peradilan nasional, antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Team Game Tournamen* dan model *Group Investigation*?
- 1.4.4 Manakah yang lebih baik tingkat sikap positif terhadap sistem hukum dan peradilan nasional, antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Jigsaw* dan *Group Investigation*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah.

- 1.5.1 Untuk menganalisis apakah ada perbedaan tingkat sikap positif terhadap sistem hukum dan peradilan nasional antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Team Game Tournamen*, model *Jigsaw*, dan model *Group Investigation*.
- 1.5.2 Untuk menganalisis manakah yang lebih baik tingkat sikap terhadap sistem hukum dan peradilan nasional, antara kelas yang pembelajarannya menggunakan model *Team Game Tournamen* dan model *Jigsaw*.
- 1.5.3 Untuk menganalisis manakah yang lebih baik tingkat sikap positif terhadap sistem hukum dan peradilan nasional, antara kelas yang pembelajarannya menggunakan model *Team Game Tournamen* dan model *Group Investigation*.

1.5.4 Untuk menganalisis manakah yang lebih baik tingkat sikap positif terhadap sistem hukum dan peradilan nasional, antara kelas yang pembelajarannya menggunakan model *Jigsaw* dan *Group Investigation*.

1.6 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian tentang hasil belajar ranah sikap yang diberi perlakuan model *Team Game Tournament*, *Jigsaw*, dan *Group Investigation* adalah sebagai berikut.

1.6.1 Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini mengembangkan ilmu pendidikan yang di dalamnya terdapat teori-teori belajar, model pembelajaran khususnya model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, *Jigsaw* dan *GI*. Kajian keilmuan yang berkaitan dengan penelitian ini adalah, pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai bagian dari pendidikan IPS. Ada lima *perspektif* pada tujuan pendidikan IPS, 1) IPS sebagai transmisi kewarganegaraan, 2) IPS sebagai pengembangan pribadi, 3) IPS sebagai *refleksi inkuiri*, 4) IPS sebagai pendidikan ilmu-ilmu social, 5) IPS sebagai pengambil keputusan rasional dan aksional.

1.6.2 Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah yaitu.

- a. Bagi siswa, memperoleh pengalaman pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan dalam mempelajari materi menampilkan sikap positif terhadap sistem hukum dan peradilan nasional.

- b. Bagi guru, memperoleh pengalaman dalam upaya meningkatkan hasil belajar ranah sikap dan merupakan satu solusi memperoleh alternatif penggunaan model pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, mendorong terciptanya sekolah yang melaksanakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan bermakna.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian dalam tesis ini adalah ruang lingkup ilmu, objek penelitian, subjek penelitian, tempat penelitian, dan waktu penelitian.

1.7.1 Ruang Lingkup Ilmu

Ada lima tradisi *social studies*, yaitu (1) IPS sebagai transmisi kewarganegaraan (*Social studies as citizens hip transmission*) ; (2) IPS sebagai ilmu-ilmu social (*Social studies as social sciences*); (3) IPS sebagai penelitian mendalam (*Social studies as reflective inquiry*); (4) IPS sebagai kritik kehidupan social (*Social studies social criticism*); (5) IPS sebagai pengembangan pribadi individu (*Social studies as personal development of the individual*) (Sapria, 2009:13).

Dari kelima tradisi pendidikan IPS di atas maka penelitian ini dapat dikategorikan berada pada tradisi.

- a. IPS sebagai transmisi kewarganegaraan, penelitian ini berupaya untuk mengembangkan pribadi siswa. Salah satu tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah membentuk siswa menjadi warga negara yang baik. Hal ini terlihat dari adanya pengembangan penilain ranah sikap dalam menilai hasil belajar sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari penilaian hasil

belajar. Namun dalam pelaksanaan selama ini penilaian hasil belajar ranah sikap kurang mendapat perhatian guru.

- b. Pengembangan Pribadi, hal ini terlihat pada upaya guru yang bereksperimen untuk menentukan model pembelajaran apa yang cocok untuk meningkatkan hasil belajar. Guru berusaha mengembangkan kompetensinya terutama kompetensi pedagogik dan profesional, penguasaan sekaligus menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament*, *Jigsaw*, dan *Group Investigation*, sekaligus mengembangkan penilaian ranah ranah sikap.
- c. IPS sebagai refleksi inkuiri dan IPS sebagai pengambil keputusan rasional dan aksional artinya dari masalah yang dihadapi, seorang guru IPS harus mampu menemukan solusi bagi pemecahan masalah terutama dalam tugas pembelajarannya.

Dalam kajian ilmu IPS terdapat 10 tema utama yang berfungsi sebagai mengatur alur untuk kurikulum social di setiap tingkat sekolah, kesepuluh tema tersebut terdiri, (1) budaya, (2) waktu, kontinuitas dan perubahan, (3) orang, tempat dan lingkungan, (4) individu, pengembangan dan identitas, (5) individu, kelompok dan lembaga, (6) kekuasaan, wewenang dan pemerintahan, (7) produksi, distribusi, dan konsumsi, (8) saint, teknologi dan masyarakat, (9) koneksi global dan (10) cita-cita dan praktek warganegara (*National Council for The Social Studies*, 1994:19).

1.7.2 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah hasil belajar ranah sikap, yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament*, *Jigsaw*, dan *Group Investigation*.

1.7.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam tesis ini adalah siswa kelas X SMAN 1 Banjit semester ganjil Tahun Pelajaran 2012/2013 sebanyak 178 orang.

1.7.4 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Banjit, yang beralamat di Jl. A.K. Gani Nomor 100 Bali Sadhar Selatan, kecamatan Banjit, Kabupaten Way Kanan.

1.7.5 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 5 Oktober sampai dengan 15 Desember 2012