

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Globalisasi memberikan pengaruh yang sangat tinggi pada tiap aspek kehidupan. Astuti (2014, hlm. 21) mengemukakan bahwa “Globalisasi adalah keterkaitan dan ketergantungan antarbangsa dan antarmanusia di seluruh dunia melalui perdagangan, investasi, perjalanan, budaya populer, dan bentuk-bentuk interaksi yang lain sehingga batas-batas suatu negara menjadi semakin sempit.”. Perkembangan teknologi di bidang transportasi dan komunikasi membuat tidak ada lagi batas geografis yang membatasi individu baik warga negara, kelompok, organisasi maupun pemerintah untuk saling berkomunikasi dan bekerjasama. Kondisi ini menurut Mc Luhan dalam Alter dan Kwan (2010) disebut sebagai *global village* dimana manusia hidup dalam satu kesatuan dan tak dipisahkan oleh sekat batas negara, geografis, bahasa dan budaya.

Dalam *global village* terjadi kecenderungan saling ketergantungan dalam kehidupan sosial. Globalisasi membuat interaksi dan kerjasama yang terjadi di masyarakat bukan hanya bersifat lokal namun bersifat global. Zhao dalam Mc Nulty dkk. (2010, hlm.21) mengemukakan bahwa “*The globe has shrunk into an interconnected and interdependent village through global movement of goods, information, money, and people.*”. Dalam *global village* ini terjadi pergerakan global baik dalam bidang pangan, informasi, uang dan masyarakat. Dalam *global village* terdapat kelompok kerja yang beragam dan tersebar di beberapa negara yang dilakukan lewat teknologi menjadi norma kerja di era globalisasi ini. *GMAC Global Relocation Services* (dalam Littrell and Salas, 2005) menyatakan bahwa dalam beberapa dekade jumlah dari perusahaan multinasional semakin bertambah dan jumlah pekerja serta manajer semakin meningkat. Hal ini membuktikan bahwa kerjasama antar individu yang berbeda budaya dan bangsa pada era globalisasi ini semakin meningkat.

Untuk menjawab tantangan globalisasi yang mengharuskan individu baik selaku warga negara, kelompok, organisasi, maupun pemerintah membangun jejaring sosial (*social networking*) dan kerjasama dengan suku bangsa dan negara

lain, setiap individu dituntut untuk memiliki keterampilan untuk berinteraksi dan bekerjasama dengan suku bangsa dan warga negara lain di belahan dunia ini. (Surowiecki dalam NEA, t.t ; Howe, 2012) mengemukakan bahwa grup yang memiliki perbedaan individual yang besar akan lebih baik dalam memperkirakan dan membuat keputusan yang lebih cerdas daripada pembuat keputusan yang terbaik.

Partnership For 21st Century Skill (2008) mengemukakan bahwa kebutuhan di tempat kerja yang beragam dan multinasional membuat individu harus dapat bekerjasama secara tim yang memiliki latar belakang budaya. Individu harus dapat membuat kerjasama yang saling menguntungkan demi kemajuan bersama. Hal itu bukan saja dilakukan oleh top manajer tetapi juga harus dilakukan oleh seluruh tenaga kerja yang ada. Oleh karena itu, setiap tenaga kerja harus memiliki keterampilan dalam berinteraksi secara baik dengan tenaga kerja yang lain.

Trilling dan Fadel (2009) mengemukakan bahwa keterampilan yang dibutuhkan untuk berinteraksi secara efektif dengan individu yang berbeda ras, etnik, budaya, dan bahasa merupakan keterampilan abad ke-21 yaitu *social and cross – cultural interaction skills*. Keterampilan *cross-cultural* merupakan keterampilan penting di abad 21 (Peterson, 2007; Gehart,2008; Mikhaylov, 2014; Mimi Li,2014). Hal ini dikarenakan terdapat penelitian bahwa banyak pekerja yang berhasil di satu negara tetapi tidak berhasil di negara yang lain (Xu Huang and Evert Van de Wiert, 2003). Pekerja tidak bisa bekerja di suatu negara tertentu karena terjadi *distress* sebab tidak dapat menerapkan keterampilan *cross-cultural* (Roskell, 2013). Keterampilan *cross-cultural* telah menjadi fokus global dalam beberapa beberapa pekerjaan. Contohnya keterampilan *cross- cultural* dalam bidang militer (Hajjar, 2010), studi keterampilan *cross-cultural* dalam management dan bisnis (Bird And Fang, 2009; Tian Guang, Trotter, 2012; Udobong, t.t), keterampilan *cross-cultural* untuk *clinical staff* (*Queensland Health, 2010*), serta *cross-cultural* di dalam dunia kesehatan (Douglas dkk., 2011; Pena Dolhum, Munoz, Grumbach, 2003; AAMC, t.t).

Keterampilan *cross-cultural* harus ditanamkan sejak dini. Siswa harus dibekali dengan keterampilan untuk menghadapi masa depan dan mampu

Heru Mudiyanto, 2016

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) TERHADAP KETERAMPILAN CROSS-CULTURAL DAN HASIL BELAJAR SISWA SD KELAS V PADA PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

beradaptasi dan bertahan di *global village* (Mc Nulty dkk, 2010; Groves dkk, 2014). Oleh karenanya keterampilan *cross-cultural* ini harus ditanamkan sejak dini agar siswa dapat menghadapi tantangan di abad 21 (Boss, 2012, *Partnership for 21st century skill*, 2008).

Menurut *Partnership for 21st Century Skills* (dalam Trilling and Fadel, 2009, hlm. 81) terdapat beberapa keterampilan *cross-cultural* yang harus dimiliki siswa yaitu sebagai berikut.

- a. *Interact effectively with others*
 - 1) *Know when it's appropriate to listen and when to speak*
 - 2) *Conduct themselves in a respectable, professional manner*
- b. *Work effectively in diverse teams*
 - 1) *Respect cultural differences and work effectively with people from a range of social and cultural backgrounds*
 - 2) *Respond open-mindedly to different ideas and values*
 - 3) *Leverage social and cultural differences to create new ideas and increase innovation and quality of work.*

Di Indonesia keterampilan dalam menghargai budaya yang berbeda dan bekerja sama dengan perbedaan yang ada belum dimiliki oleh tiap warga negara Indonesia. Hal ini ditandai dengan adanya beberapa konflik yang terjadi antar suku bangsa di Indonesia. Keberagaman yang ada di Indonesia justru memicu konflik baik antar suku, budaya, maupun agama. Penyebab terjadinya konflik di Indonesia yang terbesar adalah konflik karena masalah etnik. Hal ini membuktikan bahwa masih rendahnya sikap saling menghargai terhadap budaya yang beragam di Indonesia serta masih kurangnya keterampilan *cross-cultural* pada masyarakat Indonesia.

Meskipun terjadi penurunan konflik sosial sejak tahun 1998 namun konflik sosial di Indonesia terus terjadi tiap tahunnya. Berdasarkan data dari pusat komunikasi dan informasi kementerian dalam negeri (dalam sindonews.com, 2013) selama periode 2010-2013 terjadi konflik sosial sebanyak 351 peristiwa. Pada tahun 2010 terjadi 93 konflik, tahun 2011 terjadi 77 konflik, tahun 2012 terjadi 128 konflik, dan tahun 2013 tercatat 53 konflik. Pada tahun 2015 sendiri Dirjen Bina Politik dan PUM mengklaim bahwa jumlah konflik di semester I terjadi 41 konflik sosial (metrotvnews.com, 2015).

Heru Mudiyanto, 2016

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) TERHADAP KETERAMPILAN CROSS-CULTURAL DAN HASIL BELAJAR SISWA SD KELAS V PADA PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Menurut data dari Kemendagri (2015) Konflik sosial yang terjadi di Indonesia dapat dikategorikan kedalam beberapa kategori berdasarkan penyebab terjadinya konflik. Berdasarkan pengelompokan isu/ pola konflik sosial di tahun 2013, 2014, dan 2015 (medio kuartal Januari s.d. April) diantaranya sebagai berikut.

1. Tahun 2013

Pada tahun 2013 telah terjadi 92 peristiwa konflik diantaranya bentrok antar warga berjumlah 37 kasus, isu keamanan 16 kasus, isu SARA 9 kasus, konflik kesenjangan sosial 2 kasus, konflik pada institusi pendidikan 2 kasus, konflik ormas 6 kasus, sengketa lahan 11 kasus, serta eksek politik 9 kasus.

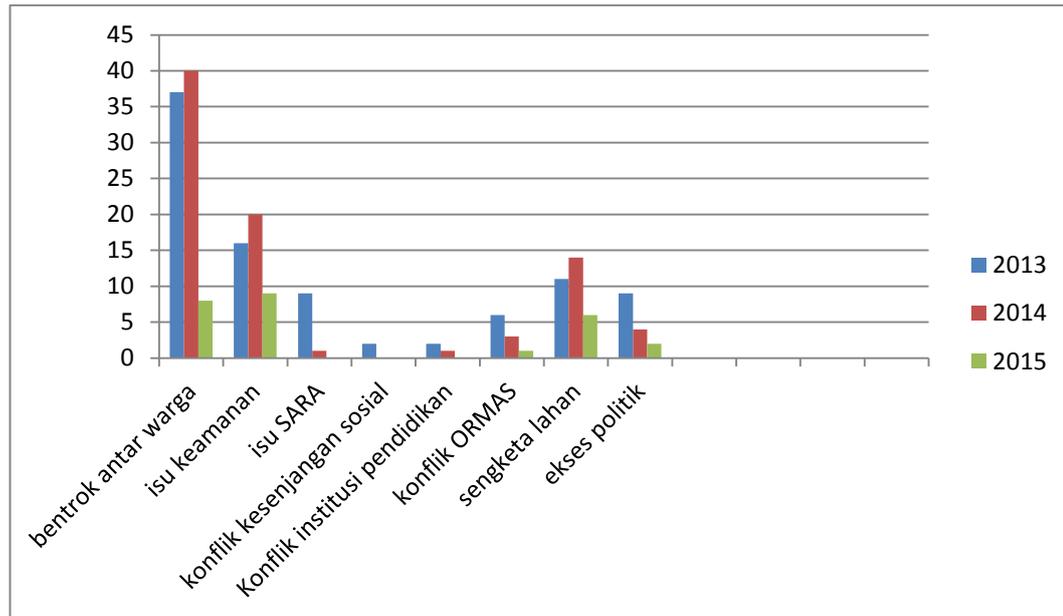
2. Tahun 2014

Pada tahun 2014 jumlah konflik yang terjadi sebanyak 83 kasus dengan rincian bentrok antar warga sebanyak 40 kasus, isu keamanan sebanyak 20 kasus, isu SARA 1 kasus, konflik pada institusi pendidikan 1 kasus, konflik ORMAS 3 kasus, sengketa lahan 14 kasus, dan eksek politik 4 kasus.

3. Tahun 2015 (medio kuartal Januari s.d. April)

Pada tahun 2015(medio kuartal Januari s.d. April) total jumlah konflik yang terjadi sebanyak 26 kasus dengan rincian bentrok antar warga sebanyak 8 kasus, isu keamanan 9 kasus, konflik ORMAS 1 kasus, sengketa lahan 6 kasus, dan terakhir konflik karena eksek politik berjumlah 2 kasus.

Secara keseluruhan, konflik sosial yang terjadi selama tahun 2013-2015 adalah sebanyak 201 konflik sosial dengan rincian 85 kasus bentrok antar warga, 45 kasus isu keamanan, 10 kasus SARA, 2 kasus kesenjangan sosial, 3 kasus mengenai konflik di institusi pendidikan, 10 kasus mengenai ORMAS, 25 kasus konflik sengketa lahan, dan 15 kasus konflik karena eksek politik. Berikut adalah gambar konflik yang terjadi selama tahun 2013,2014, dan 2015 (medio kuartal Januari s.d. April) berdasarkan penyebab terjadinya konflik.



Gambar 1.1

Banyaknya Konflik yang Terjadi

Pada Tahun 2013,2014,dan 2015 (medio Januari s.d. April)

Sumber : Kesbangpol.Kemendagri.go.id

Salah satu contoh konflik yang terjadi di Indonesia adalah konflik yang terjadi di Majalengka seperti penyerangan terhadap Ahmadiyah di Majalengka (Haryanto, 2012) atau peristiwa Haur Koneng di Majalengka (Ube, 2011). Hal ini membuktikan bahwa kesadaran akan menghargai latar belakang yang berbeda dan bisa bekerja sama di dalam perbedaan belum tertanam dalam masyarakat Indonesia.

Pada tingkat sekolah dasar, Konflik karena perbedaan budaya juga terjadi di Majalengka. Sebagai salah satu contoh Siswa di SDN Liang Julang I sebanyak 303 siswa yang berasal dari berbagai suku bangsa yang berbeda yaitu Suku Sunda, Padang, Batak, Etnis Cina, dan Jawa serta agama yang berbeda yaitu agama Islam, agama Kristen Katolik, Kristen Protestan cenderung berkelompok dengan etnisnya sendiri dan hanya melakukan interaksi dengan etnis lain pada kegiatan-kegiatan tertentu saja. Berdasarkan hasil Observasi bahkan siswa yang berasal dari etnis Cina sama sekali tidak berbaur dengan siswa manapun, ia hanya menyendiri di dalam kelas.

Heru Mudiyanto, 2016

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) TERHADAP KETERAMPILAN CROSS-CULTURAL DAN HASIL BELAJAR SISWA SD KELAS V PADA PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tidak berbeda jauh dengan SDN Liang Julang I, Siswa SDN IV Majalengka Wetan yang memiliki jumlah siswa sebanyak 393 siswa yang berasal dari berbagai suku bangsa yang berbeda yaitu Suku Sunda, Padang, Batak, dan Jawa serta agama yang berbeda yaitu sebanyak 341 siswa memeluk agama Islam, 12 siswa memeluk agama Kristen Katolik, 27 siswa memeluk agama Kristen Protestan, 2 siswa memeluk agama Hindu, serta 3 siswa memeluk agama Budha. Siswa memilih membentuk kelompok-kelompok kecil dan menetapkan anggota kelompoknya hanya berasal dari etnis mereka saja. Tidak jarang pula siswa meledek atau melakukan tindakan *bullying* kepada kelompok lain di luar kelompoknya walaupun itu masih dalam taraf bercanda. Pada kasus Lain di SDN Kadipaten 2 tindakan *bullying* ini bahkan sampai ke ranah pengadilan (Pikiran Rakyat, 2014). Hal ini apabila dibiarkan akan membentuk karakter siswa yang kurang menghargai perbedaan dan tidak mampu bekerja sama dengan individu lain yang berbeda budaya. Oleh karena itu dibutuhkan pembelajaran mengenai keterampilan *cross-cultural*.

Timbulnya konflik di Indonesia disebabkan karena beberapa hal. Salah satunya adalah kesadaran akan menghargai latar belakang yang berbeda dan ketidakcocokan dalam komunikasi diantara berbagai budaya yang berbeda yang belum tertanam dalam masyarakat Indonesia. Hal ini sependapat dengan teori Fisher (dalam Fahrudin dkk., 2011) yaitu teori kesalahpahaman antar-budaya, teori transformasi konflik, dan teori hubungan masyarakat. Teori transformasi konflik berasumsi bahwa sumber konflik berasal dari masalah sosial budaya dan ekonomi. Teori kesalahpahaman antar-budaya berasumsi bahwa konflik disebabkan ketidakcocokan dalam komunikasi diantara beberapa budaya yang berbeda. Teori hubungan masyarakat berasumsi bahwa konflik disebabkan oleh ketidakpercayaan dan permusuhan yang terjadi di masyarakat.

Keterampilan *cross-cultural* tentu tidak datang dan muncul dengan sendirinya, tetapi harus dilatih dan diajarkan kepada siswa. Salah satu caranya antara lain melalui pendidikan IPS. Hal ini karena salah satu tujuan IPS adalah untuk menjadi warga negara yang baik (Supriatna dkk., 2010, hlm. 12). Agar menjadi warga negara yang baik, siswa harus memiliki perasaan yang menghargai perbedaan pendapat, etnik, budaya, dan sebagainya. Oleh karena itu pendidikan

Heru Mudiyanto, 2016

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) TERHADAP KETERAMPILAN CROSS-CULTURAL DAN HASIL BELAJAR SISWA SD KELAS V PADA PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

IPS memiliki tanggung jawab untuk dapat melatih siswa dalam membangun sikap yang demikian.

Untuk mengajarkan keterampilan ini di dalam pembelajaran IPS, tentu dibutuhkan sebuah metode yang tepat. Sebuah metode pembelajaran yang bukan sekedar mengasah kognitif siswa tetapi juga keterampilan *cross-cultural*. Metode tersebut haruslah mampu menanamkan dan melatih *cross-cultural* pada saat pembelajaran berlangsung. Untuk mengembangkan keterampilan abad 21, penggunaan metode *active learning* yang mendorong kepada pembelajaran mandiri dianggap cukup efektif (Bell dan Kozlowski, 2008). Metodologi pembelajaran aktif melibatkan kegiatan yang menekankan pengembangan keterampilan peserta didik (Bonwell & Eison, 1991). Hal ini meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam tugas-tugas belajar dan menawarkan nilai tambah yang signifikan untuk memberikan peserta didik dengan kemampuan untuk mengatasi tantangan yang baru serta memecahkan masalah (Edens, 2000)

Salah satu model pembelajaran yang bertipe *active learning* adalah model pembelajaran *Team Game Tournament*. Model *Team Game Tournament* ini merupakan salah satu rumpun model pembelajaran kooperatif. Rumpun model-model pembelajaran kooperatif ini penekanannya adalah pada kerjasama individu dengan kelompok atau antara individu dengan individu lainnya. Model *Team Game Tournament* yang dikembangkan oleh Robert Slavin, merupakan teknik pembelajaran dengan menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi tim, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep dan ketrampilan (Silberman, 2006).

Slavin (2015) secara implisit mengemukakan salah satu keunggulan dari pembelajaran *Team Game Tournament* adalah para siswa dalam kelas-kelas yang menggunakan *Team Game Tournament* memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka daripada siswa yang ada dalam kelas tradisional. Selain itu, *Team Game Tournament* juga meningkatkan kerjasama terhadap siswa yang lain. Senada dengan Slavin, Widiastuti dan Fachrurizzie (2014) mengemukakan bahwa Model *Teams Games Tournament* lebih mementingkan keberhasilan kelompok dibandingkan keberhasilan individu. Hal

ini senada dengan keterampilan *cross-cultural* yang menekankan akan kerjasama antar individu dalam latar belakang yang berbeda.

Keunggulan *Team Game Tournament* di dalam membelajarkan perbedaan dan kerjasama di dalam perbedaan perlu dibuktikan dengan sebuah penelitian. Berdasarkan uraian di atas, akan dilakukanlah penelitian ini dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (Team Game Tournament)* Terhadap Keterampilan *Cross - cultural* dan Hasil Belajar Siswa SD Kelas V Pada Pembelajaran IPS”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam pendidikan ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan keterampilan *cross-cultural* siswa pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* ?
2. Apakah terdapat perbedaan keterampilan *cross-cultural* siswa pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia dengan menggunakan pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan keterampilan *Cross-cultural* pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan siswa yang menggunakan pembelajaran metode konvensional?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* ?
5. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelompok siswa rendah, sedang dan tinggi berdasar nilai *pretest* pada dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament*?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang menjadi kajian penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan keterampilan *cross-cultural* siswa pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament*.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan keterampilan *cross-cultural* siswa pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia dengan menggunakan pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan keterampilan *Cross-cultural* pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan siswa yang menggunakan pembelajaran metode konvensional.
4. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* ?
5. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelompok siswa rendah, sedang dan tinggi berdasar nilai *pretest* pada dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament*?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat. Adapun manfaat tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Bagi peneliti dapat mengetahui pengaruh Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* Terhadap Keterampilan *cross-cultural* Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

2. Bagi Siswa

Siswa akan merasakan perubahan suasana di saat belajar dengan model *Team Game Tournament*. Siswa juga dilatih keterampilan *cross-cultural* di dalam pembelajaran.

3. Bagi Guru IPS

Guru IPS di Sekolah Dasar dapat menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* sebagai alternatif pembelajaran di Sekolah Dasar. Guru juga dapat mengetahui pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan *cross-cultural* siswa.

4. Bagi Pihak Sekolah

Pihak sekolah dapat meningkatkan mutu dalam melaksanakan pembelajaran dengan adanya penelitian ini.

5. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi oleh peneliti lain terkait dengan keterampilan *cross-cultural* atau juga model pembelajaran *Team Game Tournament*.

F. Struktur Organisasi Tesis

Penelitian ini memiliki struktur organisasi kejelasan dalam setiap Bab. Pada penelitian ini terdiri dari lima bab. Adapun struktur organisasi dalam penulisan tesis ini yaitu Bab pertama tentang pendahuluan yang memaparkan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, Definisi operasional dan struktur organisasi tesis. Bab kedua memaparkan tentang pengkajian teori yang digunakan, adapun isi kajian teori mencakup Keterampilan abad 21, Keterampilan *cross-cultural*, Model kooperatif, model kooperatif tipe *Team Game Tournament*, penerapan *Team Game Tournament* dalam pembelajaran IPS, Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, dan hipotesis penelitian. Bab ketiga memaparkan tentang metode dan desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data. Selanjutnya Bab empat memaparkan hasil penelitian dan pembahasan serta temuan di dalam penelitian. Bab lima memaparkan Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi.