

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang Penelitian

Keterampilan sosial (*social skills*) merupakan keterampilan yang perlu dimiliki oleh setiap orang karena keterampilan ini merupakan bagian dari kecakapan hidup (*life skills*). Kecakapan hidup dapat menuntun seseorang untuk mencapai keberhasilan dalam kehidupan sosialnya di masyarakat. Banyak sekali kasus-kasus yang terjadi di masyarakat karena masalah kecakapan hidup. Permasalahan tersebut terlihat dalam kehidupan sehari-hari, seperti perilaku kekerasan, tawuran antar pelajar, tindakan asusila, penyalahgunaan obat-obatan terlarang. Permasalahan sosial semakin kompleks akibat dari globalisasi dan informasi media yang sangat cepat sehingga hubungan sosial menjadi lebih individualistik.

Gejala masalah sosial lain terlihat dalam keseharian masyarakat yang cenderung apatis dan tidak bertanggung jawab. Masalah keterampilan sosial juga terjadi di kalangan remaja, khususnya pelajar, akhir-akhir ini kita sering dikejutkan oleh berita hilangnya pelajar akibat perkenalan lewat internet (medsos), kasus perdagangan anak, perjudian *online*, *online game* dan pornografi di kalangan pelajar. Tata krama dan etika juga mulai luntur tercermin dari tingkah laku pelajar yang cenderung kasar dan kurang sopan.

Hasil study yang dilakukan Jenaabadi dan Fatehrad (2015) menyatakan bahwa kecanduan internet, khususnya media sosial dapat menjadi penyebab rendahnya keterampilan sosial pada seseorang. Semakin kecanduan internet khususnya media sosial maka semakin rendah keterampilan sosialnya. Hal ini terjadi karena semakin banyak waktu yang dihabiskan oleh seseorang dengan internet, khususnya media sosial maka semakin sedikit kesempatan untuk menjalin hubungan dengan orang-orang sekitarnya, sehingga waktu untuk mengasah keterampilan sosial menjadi semakin terbatas. Aktivitas mencari teman di dunia maya (internet) kurang dapat mendukung upaya membangun

keterampilan sosial di dunia nyata. Karena kecanduan internet dapat menggoyahkan keterampilan sosial siswa dan memiliki efek negatif yang kuat pada komunikasi antar pribadi dan interaksi sosial, penting melakukan upaya untuk memberikan petunjuk khusus dalam penggunaan internet oleh siswa untuk menghindari kemungkinan efek sampingnya.

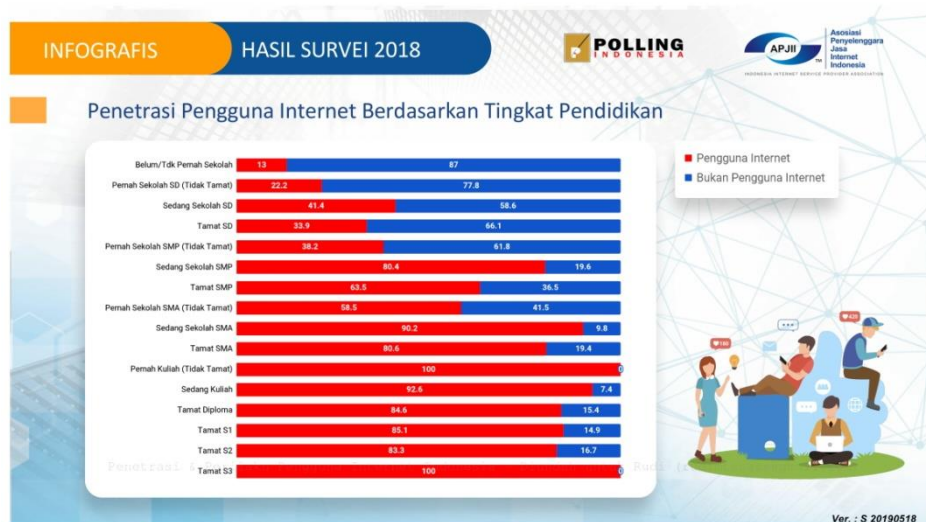
Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi juga memberikan dampak yang cukup besar bagi kehidupan sosial pelajar, selain memberikan dampak positif, juga memberikan dampak negatif bagi penggunanya. Hasil Penelitian Ratnaya (2011) menunjukkan beberapa dampak negatif perkembangan Teknologi Informatika dan Komunikasi, yakni: 1). Pelajar lebih banyak menghabiskan waktu menonton TV daripada belajar dan olah raga, 2). Pelajar kehilangan kemampuan berbaur dengan masyarakat dan cenderung nyaman dengan kehidupan *online*, 3) Adanya pelanggaran hak cipta, 4). Kejahatan di internet, 5). Penyebaran virus komputer dan 6). Pornografi, perjudian, penipuan, tayangan kekerasan.

Kemudahan akses internet melalui *smartphone*, juga memberikan dampak yang sangat besar bagi pelajar, selain mempermudah mendapatkan informasi materi pelajaran yang diperlukan, juga berdampak pada perilaku sosial pelajar yang cenderung mengasingkan diri dan lebih asyik menikmati dunia maya (internet) tanpa menghiraukan lingkungan sekitarnya. Hasil penelitian Karimzadeh (2015) mengungkapkan bahwa kecanduan internet berkorelasi dengan rendahnya keterampilan sosial, bahkan mengarah kepada perilaku anti sosial, keangkuhan, kesepian dan kecemasan sosial

Internet juga sering disalahgunakan untuk mengakses konten-konten pornografi, baik berupa teks, gambar, maupun video. Penelitian Rachmaniar (2018) tentang perilaku penggunaan *smartphone* dan akses pornografi di kalangan remaja perempuan, menunjukkan hasil bahwa para siswi mulai menggunakan *smartphone* ketika SMP dan mulai terpapar oleh konten pornografi.

Senada dengan hasil penelitian di atas, data yang dipublikasikan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (2018:7-13), “hingga tahun 2018 terdapat sekitar 171,18 juta pengguna internet di Indonesia”. Pulau Jawa menempati peringkat pertama sebagai pulau dengan jumlah penduduk

pengguna internet sebesar 55,7% khususnya Jawa barat sebesar 16,7%. Sedangkan pengguna internet dengan tingkat pendidikan SMP/MTs sederajat sebesar 80,4% menempati posisi ke tiga teratas setelah SMA sederajat dan Sarjana. Untuk lebih jelas dapat dilihat dalam gambar 1.1 di bawah ini:



**Gambar 1. 1 Hasil Survey Tahun 2018 Penetrasi Internet Berdasarkan tingkat Pendidikan**

Internet memang telah menjadi bagian penting dari proses belajar-mengajar di beberapa Universitas, Akademi kejuruan dan sebagian sekolah baik SMA maupun SMP/MTs sederajat, Contohnya, tugas dan ujian dikumpulkan lewat *e-mail*, bukan lagi berbentuk kertas. Mencari referensi dari jurnal *online* atau *e-Book*, bukan buku-buku fisik. Dalam proses administrasi seperti pengambilan mata kuliah, evaluasi dosen, hingga survey di kampus juga sudah terhubung ke sistem *online* (Bohang, <https://tekno.kompas.com/2018/02/22>).

Internet saat ini semakin akrab dengan para pelajar, apalagi kurikulum terbaru saat ini menghendaki pembelajaran yang menuntut siswa lebih kreatif dan mandiri serta memperbolehkan pelajar untuk menggunakan internet sebagai media belajarnya. Namun, jika pelajar dibiarkan begitu saja menggunakan internet tanpa adanya pengawasan (baik dari orangtua maupun guru), akibatnya bisa berdampak negatif bagi pelajar tersebut. Menurut Trianto (2011) proses pembelajaran terutama di sekolah masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi siswa untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dalam

proses berpikirnya tingkat tinggi. Hal ini membuat kualitas pendidikan yang masih rendah.

Sesuai dengan pendapat Susanto (2016) bahwa proses pembelajaran IPS di jenjang persekolahan sebagian besar masih bersifat konvensional, belum banyak yang melakukan pembelajaran dengan menerapkan model atau pendekatan pembelajaran yang bersifat kontekstual. Hal ini senada dengan hasil pengamatan peneliti dalam kegiatan *Open Class* MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) IPS Tahun Pelajaran 2018/2019 di MTs Negeri 6 Sumedang diperoleh beberapa faktor yang menyebabkan lemahnya kompetensi keterampilan sosial dan kemampuan literasi digital siswa dalam pembelajaran IPS. Pertama, sebagian besar guru belum optimal dalam menekankan kompetensi keterampilan sosial, tetapi lebih menekankan aspek pengetahuan, Kedua, dalam pembelajaran IPS sebagian guru masih menjadi pusat sumber belajar siswa, Ketiga, sebagian guru masih jarang menggunakan model atau pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam bekerjasama dan berkomunikasi, Keempat, dalam konteks lemahnya literasi digital, karena rata-rata sekolah belum melaksanakan pembelajaran berbasis komputer dan pemanfaatan internet secara optimal.

Permasalahan lain juga muncul akibat dari belum optimalnya pemanfaatan fasilitas teknologi informasi di Sekolah. Sebagian sekolah masih memanfaatkan Laboratorium komputer ketika Ujian Berbasis Komputer dan belum dimanfaatkan secara optimal terutama penggunaan model pembelajaran yang memanfaatkan internet sebagai media belajar. Akibatnya, ketika pelaksanaan ujian yang memanfaatkan komputer dan internet masih banyak siswa-siswi yang mengalami kesulitan dalam mengoperasikannya. Kemampuan dasar mengetik dan *browsing* juga diperoleh siswa secara mandiri sehingga ketika akan diselenggarakan ujian-ujian berbasis komputer seperti UNBK (Ujian Nasional Berbasis Komputer) dan UAMBNBK (Ujian Akhir Madrasah Berstandar Nasional Berbasis Komputer) atau sekarang ANBK (Asesmen Nasional Berbasis Komputer) sekolah harus melakukan persiapan teknis yang lebih dan melaksanakan beberapa kali simulasi di luar jadwal yang ditentukan.

Berdasarkan hasil penelitian Oktriany (2016), bahwa rata-rata sekolah telah memiliki laboratorium komputer, tetapi keberadaannya tidak di fungsikan secara baik. Banyak komputer yang tidak bisa digunakan, internet tidak berjalan dengan baik, tata ruang yang tidak menarik dan tidak nyaman serta sebagian guru yang kurang cakap dalam mengajarkan pembelajaran pada siswa. Padahal ruang laboratorium komputer berfungsi sebagai tempat mengembangkan keterampilan siswa dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi.

Fenomena-fenomena di atas menunjukkan betapa pentingnya keterampilan sosial dan kemampuan literasi digital (internet) bagi para remaja khususnya pelajar SMP/MTs. Mereka perlu dibekali keterampilan hidup terutama yang berhubungan dengan kehidupan sosialnya. Menurut Maryani (2009:6), keterampilan sosial adalah suatu kemampuan secara cakap yang tampak dalam tindakan, mampu mencari, memilih dan mengelola informasi, mampu mempelajari hal-hal baru yang dapat memecahkan masalah sehari-hari, mampu memiliki keterampilan berkomunikasi baik lisan maupun tulisan, memahami, menghargai dan mampu bekerjasama dengan orang lain yang majemuk, mampu mentransformasikan kemampuan akademik dan beradaptasi dengan perkembangan masyarakat global. Senada dengan pendapat di atas, Maftuh (2010) menjelaskan bahwa keterampilan sosial abad ke-21 penting dan perlu dimiliki oleh peserta didik karena beberapa alasan. Pertama, kecenderungan negatif dalam hubungan sosial anak-anak dan generasi muda kita pada perilaku yang individualistis dimasa kini. Kedua, kecenderungan melemahnya rasa sosial dan rasa empati sebagian anak-anak dan remaja kepada pihak lain. Ketiga, sering terjadinya konflik atau pertentangan sosial di masyarakat beberapa tahun ini. Keempat, adanya kecenderungan saling ketergantungan dalam kehidupan sosial sejalan dengan arus globalisasi. Sedangkan literasi digital berhubungan dengan keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami dan menyebarkan informasi secara digital (internet). Menurut Paul Gilster (1997), literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari variasi sumber yang sangat luas diakses melalui piranti komputer.

Keterampilan sosial dan literasi digital merupakan dua kecakapan yang perlu dimiliki oleh setiap remaja terutama siswa SMP/MTs dalam menghadapi tantangan masyarakat global abad 21. Menurut Griffin, et all (2012). *Assessment and Teaching of 21<sup>st</sup> Century Skills* (ATC21S) mengkategorikan keterampilan abad ke-21 menjadi 4, yaitu: *way of thinking*, *way of working*, *tools for working and skills for living in the world*. *Way of thinking* mencakup kreativitas, inovasi, berpikir kritis, pemecahan masalah dan pembuatan keputusan. *Way of working* mencakup keterampilan berkomunikasi, berkolaborasi dan bekerjasama dalam tim. *Tools for working* mencakup adanya kesadaran sebagai warga negara global maupun lokal, pengembangan hidup dan karir, serta adanya rasa tanggung jawab sebagai pribadi maupun sosial. Sedangkan *skills for living in the world* merupakan keterampilan yang didasarkan pada literasi informasi, penguasaan teknologi informasi dan komunikasi baru, serta kemampuan untuk belajar dan bekerja melalui jaringan sosial digital. Semua keterampilan ini bisa dimiliki apabila guru mampu mengembangkan rencana pembelajaran yang dapat merangsang kegiatan siswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah.

Untuk menumbuhkan kecakapan tersebut diperlukan model atau pendekatan pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) yang tepat. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengubah pola pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered learnig*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*). Sesuai dengan pendapat Hasan (2012) yang menjelaskan bahwa kurikulum IPS harus mampu mengembangkan kompetensi yang diperlukan peserta didik untuk hidup di masyarakatnya berdasarkan permasalahan sosial yang ada.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka pembelajaran IPS harus mampu mendorong siswa agar memiliki keterampilan sosial dan kemampuan literasi digital. Menurut Supriatna, N (2007:37) keterampilan sosial dapat dilatih melalui proses belajar mengajar yang melibatkan seluruh peserta didik secara aktif. Senada dengan pendapat di atas, penelitian yang dilakukan oleh Nasheeda, A. (2008); Meyers, S., (2011); Mahmoudi, A. & Moshayedi, G. (2012); Sheikhzade, M. and Bookani, F.K, (2013); dan Mugambi, M.M., (2013) tentang betapa

pentingnya program pendidikan kecakapan hidup diselenggarakan di sekolah dengan alasan bahwa masa remaja merupakan masanya untuk mencoba, mencari pengalaman dan berkembang sehingga remaja sebenarnya membutuhkan bimbingan dalam memecahkan masalah, kebingungan saat mengambil keputusan, berfikir kritis, cepat emosi dan saatnya mengembangkan keterampilan *interpersonal* meskipun mereka tidak menyadarinya bahwa mereka sebenarnya butuh bimbingan tersebut. Hasil yang diperoleh dari program pendidikan tersebut berupa keterampilan dasar untuk pengembangan diri dan sosial bagi remaja dalam menghadapi tantangan dunia nyata dan dunia maya (internet). Melalui program pendidikan kecakapan hidup, para remaja dapat belajar bagaimana cara berkomunikasi yang baik, belajar bertanggung jawab, meningkatkan harga diri, membuat keputusan yang tepat serta memilah dan menyaring informasi yang diterima. Program semacam ini dapat diintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran melalui metode dan media tertentu.

Memanfaatkan internet sebagai sumber belajar dalam pembelajaran IPS berarti mengenalkan kesadaran siswa pada dunia globalisasi secara langsung sebagai pengalaman struktur kognitif. Ini melibatkan penggalian pengalaman dari pembelajaran yang bermakna. Teknologi digital saat ini memungkinkan untuk menangkap dunia melalui gambar, suara, urutan *audiovisual* atau animasi untuk merakit dan menyajikan semua ini dengan atau tanpa teks. Dengan cara ini anak-anak dari semua usia dan kemampuan dapat terlibat dengan dunia dan membuat makna mereka sendiri. Sehingga menurut Rusman (2012), kita perlu memahami literasi digital dan menghubungkannya dengan proses pembelajaran.

Kemampuan literasi digital adalah kemampuan untuk mencari, membaca dan melihat kumpulan data dari internet, kemudian menuliskannya melalui komputer menggunakan aplikasi pengolah kata standar yakni *Microsoft Word*. Dengan kemampuan literasi digital siswa dituntut untuk menerapkan keterampilan menghubungkan, menafsirkan dan memahami seluk-beluk dunia dan lingkungan sosial di mana siswa tinggal berdasarkan informasi yang mereka peroleh dari internet. Menurut Nair, et al., (2012:75), kemampuan literasi komputer (*digital literacy*) ini diperlukan karena dengan keterampilan literasi yang kuat, siswa

memiliki alat utama melihat dan menginterpretasikan informasi yang terkait dengan tema pelajaran dan bahkan berbagai hal dalam kehidupannya.

Kemampuan literasi secara umum berarti melibatkan kegiatan membaca, berbicara, mendengarkan dan menulis. Siswa SMP/MTs harus diperkenalkan sejak dini dengan komputer dan internet di lingkungan sekolah, sebagai peralatan utama dalam dunia digital sehingga siswa mampu mengadaptasi perubahan zaman secara progresif dan positif (Rusman, 2012:306-307). Kemampuan literasi digital siswa sangat *vital* dalam proses belajar mengajar karena di dalamnya terdapat proses dialektis yang membangun perbaikan-perbaikan ilmiah dan tumbuhnya inovasi. Literasi tidak harus diajarkan oleh guru bahasa tapi semua guru disiplin ilmu. Tugas penting guru pada abad ini yakni memfasilitasi pembelajaran digital. Proses pembelajaran dalam kelas menjadi menarik dan menyenangkan apabila guru IPS menggunakan salah satu di antara dua alat bantu pembelajaran yakni penggunaan media dan model pembelajaran yang relevan. Menurut Hamzah (2010:45) Penggunaan media dan model diperlukan untuk memperjelas permasalahan dan solusi pada tema ajar, memberi motivasi belajar, menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan selanjutnya meningkatkan kemampuan literasi digital siswa.

Kegiatan pembelajaran di sekolah bukan hanya proses mentransfer ilmu pengetahuan semata, tetapi jauh lebih penting yaitu bagaimana seorang peserta didik memiliki sikap baik dan perilaku terpuji serta memiliki hubungan sosial yang baik dengan warga sekolah lainnya seperti betah di sekolah (*survival*) tanpa ada gangguan dari temannya, dapat rukun (*living together*), dapat berkomunikasi dengan lancar, baik dengan guru maupun dengan teman, dapat berpartisipasi dalam diskusi kelompok belajarnya, serta dapat meluangkan ide dan gagasan dalam kelompok tersebut sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan kondusif dan menyenangkan.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1ayat1, menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki



kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang efektif dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses yang menyatakan bahwa, untuk membina manusia Indonesia diperlukan paradigma perubahan pembelajaran, sebagai berikut: (1) Dari pembelajaran yang berusaha memberi tahu berubah menjadi pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mencari tahu melalui membaca, mengamati atau mengobservasi; (2) Dari pembelajaran yang hanya mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah bergeser kearah pembelajaran yang memberi kemampuan merumuskan masalah dan menanya; (3) Dari pembelajaran yang melatih berpikir mekanistik bergeser kearah melatih berpikir analitis dan pengambilan keputusan; Dari pembelajaran yang hanya bersifat persaingan prestasi secara individual kearah kerjasama dan kolaborasi dalam menyelesaikan masalah; dan (5) Dari pembelajaran yang melatih jawaban tunggal menuju pembelajaran yang melatih untuk menjawab kebenaran multidimensi. Sedangkan kaitan dengan kemampuan literasi digital, menurut Sai (2017:40) maka tujuan dalam pembelajaran IPS adalah agar siswa mampu memahami tema dari banyak sumber yang ada di internet. Mengantarkan siswa pada pengayaan tema, menambah wawasan dan khazanah kalimat dalam bentuk konsep, idiom dan kalimat sekaligus melatih siswa menyusun makalah ilmiah dan mempresentasikannya.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran IPS adalah pembelajaran yang menghubungkan siswa dengan kehidupan dunia nyata (Jamrut & Aman, 2014:143). Salah satunya dengan menerapkan model *cooperative tipe group investigation*. Model *group investigation* merupakan pembelajaran *cooperative* yang mengutamakan kerjasama kelompok untuk melakukan investigasi terhadap suatu topik tertentu yang akan dibahas. Penggunaan model *cooperative learning tipe group investigation* yang dipadukan dengan penggunaan internet dalam melakukan investigasi terhadap suatu tema/topik tertentu dalam pembelajaran IPS juga cocok

digunakan untuk menumbuhkan kemampuan literasi digital siswa. Hasil penelitian Sai (2017), menunjukkan bahwa model *cooperative learning tipe group investigation* berbasis internet berpengaruh terhadap kemampuan literasi digital siswa.

Dalam *cooperative learning tipe group investigation* berbasis internet, siswa dilatih berinteraksi dalam literasi guna menopang pencapaian Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Menurut Slavin (1995:49), menunjukkan dua alasan pentingnya penerapan pembelajaran kooperatif, pertama berdasarkan hasil penelitian terbukti bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri. Kedua, pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan serta keterampilan.

Model *Cooperative Learning tipe group investigation* berbasis internet diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan literasi digital siswa karena mengarahkan siswa untuk mengadaptasi perubahan dan perkembangan teknologi yang tumbuh di masyarakat. Zhang (2013:48) berpendapat bahwa siswa memerlukan berbagai kemahiran untuk membantu proses belajar seperti memanfaatkan teknologi informasi. Sekarang merupakan era digital, sehingga teknologi dapat bermanfaat bagi siswa. Peningkatan kemampuan literasi digital siswa juga bisa terjadi melalui gaya mengajar bervariasi, membaca materi pelajaran *online*, menulis makalah, membuat proyek dan membuat presentasi kelompok. Menurut Sai (2017:38), Siswa harus diajarkan berbagai cara untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dalam menunjang kehidupan sosialnya.

Peningkatan kemampuan literasi juga bisa dimunculkan melalui penerapan tipe pembelajaran kooperatif dengan berbagai jenisnya. Karena pembelajaran kooperatif membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil untuk bekerja sama. Rendahnya kemampuan literasi digital siswa bisa jadi karena proses pembelajaran yang bersifat monoton, siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang

dijelaskan oleh guru dan tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi dan mengembangkan pengetahuannya sendiri melalui diskusi dan kerja sama. Pola pembelajaran yang bersifat hapalan seakan menjadi sebuah tradisi disebagian sekolah. Guru memberikan banyak konsep ilmu pengetahuan untuk dihapalkan dan diketahui para peserta didik tetapi lupa mendorong peserta didik itu untuk mengaplikasikan konsep-konsep yang dihapalkannya dalam kehidupan nyata. Akibatnya pembelajaran menjadi tidak efektif karena saat peserta didik berhadapan langsung dengan permasalahan kehidupan mereka, tidak dapat memberikan solusi pemecahan masalah.

Penerapan model *cooperative learning tipe group investigation* tema Kedatangan Bangsa-Bangsa Eropa Ke Indonesia dalam pembelajaran IPS Kelas VIII ini sangat relevan dengan pendekatan *saintifik* dalam Kurikulum 2013. Menurut Nurhadi (2003:64), Model pembelajaran ini menuntut siswa untuk berani melakukan investigasi kelompok, memiliki kemampuan berkomunikasi maupun dalam keterampilan proses kelompok (*group process skills*). Penggunaan pembelajaran *group investigation* berbasis internet diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan literasi digital sehingga siswa mendapatkan pengetahuan yang memadai. Menurut Slavin (2005:218) dalam *group investigation* para siswa bekerja melalui enam tahap, yaitu: *grouping, planning, investigation, organizing, presenting and evaluating*. Sedangkan pengembangan *cooperative tipe group investigation*, siswa harus berbagi informasi mengenai tema pokok yang disajikan oleh guru sehingga diperoleh subtema mengenai gagasan baru yang selanjutnya tiap kelompok harus mencari solusi dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Setelah melakukan perencanaan, investigasi tiap kelompok mempresentasikan hasil penelitian kelompok, dalam kegiatan persentasi semua anggota kelompok harus mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan dari kelompok lain secara merata. Menurut Sai, (2017:40) pemanfaatan internet dalam pembelajaran *group investigation* dilakukan pada tahap ketiga yakni tahap penyelidikan (*investigation*). Dalam upaya melakukan penyelidikan siswa diharuskan mencari sumber yang akurat guna menopang substansi masalah.

Fungsi internet ini adalah sebagai penopang dalam mendapatkan data dari tema dan permasalahan yang dihadapi. Pemanfaatan internet ini bertujuan untuk melatih siswa, bahwa dalam memahami permasalahan sosial dibutuhkan sumber data yang akurat, konsep dan teori-teori yang berhubungan.

Penelitian ini mengacu pada teori belajar konstruktivis John Dewey dan Lev Vygotsky. Konsep pendidikan yang diusung oleh John Dewey ini dikenal dengan pendidikan *progresivisme* yaitu pendidikan yang dijalankan secara demokratis. Demokratis dalam pendidikan bermakna bahwa penyelenggaraan pendidikan di sekolah, siswa harus berperan aktif dalam proses belajar ataupun dalam menentukan materi pelajaran (Iman, 2004:3). Sedangkan pandangan Lev Vygotsky bahwa perkembangan dan pembelajaran terjadi di dalam konteks sosial, yakni di dunia yang penuh dengan orang yang berinteraksi dengan anak sejak anak itu lahir.

## 1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah yang akan menuntun penelitian ini ada dua, yakni:

- a. Seberapa besar pengaruh model *cooperative learning tipe group investigation* berbasis internet terhadap keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS tema Kedatangan Bangsa-Bangsa Eropa ke Indonesia di MTs Negeri 6 Sumedang?
- b. Seberapa besar pengaruh model *cooperative learning tipe group investigation* berbasis internet terhadap kemampuan literasi digital siswa dalam pembelajaran IPS tema Kedatangan Bangsa-Bangsa Eropa ke Indonesia di MTs Negeri 6 Sumedang?

### 1.3. Tujuan Penelitian

- a. Untuk menganalisis pengaruh model *cooperative learning tipe group investigation* berbasis internet terhadap keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS tema Kedatangan Bangsa-Bangsa Eropa ke Indonesia di MTs Negeri 6 Sumedang.
- b. Untuk menganalisis pengaruh model *cooperative learning tipe group investigation* berbasis internet terhadap kemampuan literasi digital siswa dalam pembelajaran IPS tema Kedatangan Bangsa-Bangsa Eropa ke Indonesia di MTs Negeri 6 Sumedang.

### 1.4. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

#### a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan:

1. Dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya sebagai rujukan bagi pengembang model pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) untuk meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan literasi digital siswa.
2. Dapat memberikan eksplanasi yang rinci tentang keunggulan model *Cooperative learning tipe group investigation* berbasis internet dengan tujuan meningkatkan keterampilan sosial dan literasi digital siswa.

#### b. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat, diantaranya:

1. Masukan dan evaluasi bagi guru IPS dalam penggunaan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan sosial dan literasi digital siswa,

2. Masukan bagi guru IPS dan calon guru IPS tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Group Investigation* terhadap keterampilan sosial dan literasi digital siswa,

### 1.5. Hipotesis Penelitian

1. Model *cooperative learning tipe group investigation* berbasis internet berpengaruh positif terhadap keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS tema Kedatangan Bangsa-Bangsa Eropa Ke Indonesia di MTs Negeri 6 Sumedang.
2. Model *cooperative learning tipe group investigation* berbasis internet berpengaruh positif terhadap kemampuan literasi digital siswa dalam pembelajaran IPS tema Kedatangan Bangsa-Bangsa Eropa Ke Indonesia di MTs Negeri 6 Sumedang.

### 1.6. Struktur Organisasi Tesis

Mengacu pada Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/Un40/Hk/2019 Tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Upi Tahun 2019, Struktur organisasi Tesis ini berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dari bab I sampai dengan bab V.

#### a. Bab I Pendahuluan

Berisi tentang pendahuluan dan merupakan bagian awal dari penyusunan Tesis ini, terdiri dari:

1. Latar belakang penelitian
2. Rumusan masalah penelitian
3. Tujuan penelitian
4. Manfaat penelitian
5. Struktur organisasi penyusunan Tesis

b. Bab II Kajian Pustaka

Berisi tentang kajian pustaka dan hipotesis penelitian. Kajian pustaka memiliki peran penting karena berisi landasan teori yang menjadi dasar analisis permasalahan dan dasar perumusan pertanyaan penelitian serta penyusunan hipotesis. Bab II berisi:

1. Pembahasan Teori-teori berkaitan dengan model *Cooperative Learning*, Keterampilan sosial dan Literasi digital yang akan dianalisis
2. Pembahasan konsep dan turunannya berkaitan dengan model *Cooperative Learning*, Keterampilan sosial dan Literasi digital yang akan dianalisis.

c. Bab III Metode Penelitian

Berisi tentang metode dan desain penelitian yang akan dilaksanakan penulis dalam menganalisis permasalahan yang menjadi fokus penelitian, bab III terdiri dari:

1. Desain Penelitian
2. Populasi
3. Sampel Penelitian
4. Sumber data dan Variabel Penelitian
5. Prosedur Penelitian
6. Instrumen Penelitian
7. Teknik Analisis Data

d. Bab IV Temuan dan Pembahasan

Berisi tentang temuan dan pembahasan dari masalah penelitian yang sedang di kaji, bab IV terdiri dari:

1. Temuan
2. Pembahasan

e. Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Berisi tentang simpulan dari masalah penelitian yang dikaji, serta implikasi dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, bab III terdiri dari:

1. Simpulan
2. Implikasi
3. Rekomendasi



RUDI, 2022

*PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE GROUP INVESTIGATION BERBASIS INTERNET  
TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL DAN LITERASI DIGITAL SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [berpustakaan.upi.edu](https://berpustakaan.upi.edu)