

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia (Susanto, 2014:225). Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk kehidupan sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Pendidikan kewarganegaraan juga merupakan usaha untuk membekali siswa dan siswi dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antarwarga dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Tujuan pembelajaran PKn di Sekolah Dasar adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Menurut Susanto (2014:231),

Tujuan mata pelajaran PKn adalah untuk menjadikan siswa agar : (1) Mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya. (2) Mampu berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan. (3) Bisa berkembang secara positif anak demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.

PKn secara kurikuler dirancang sebagai subjek pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warga Negara

Pada proses pembelajaran PKn saat ini, masalah utama dalam proses pembelajaran menurut Susanto (2014:230) yaitu penggunaan model pembelajaran

dalam menyampaikan materi pembelajaran secara tepat, yang memenuhi muatan tatanan nilai, agar dapat diinternalisasikan pada diri siswa serta mengimplementasikan hakikat pendidikan nilai dalam kehidupan sehari-hari belum sesuai harapan. Untuk itu seseorang harus guru kreatif memilih model pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi aktif, untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang baik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 23 dan 25 September 2017 di kelas IV A dan di kelas IV B di SDN 08 Pasar Surantih pada mata pelajaran PKn. Ada beberapa permasalahan yang ditemukan peneliti. Diantaranya, pembelajaran yang belum menggunakan model yang bervariasi dan inovatif. Guru hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah secara keseluruhan dan tidak menggunakan media. Kemudian pada saat guru menjelaskan materi, siswa terlihat kurang semangat mendengarkan penjelasan guru. Banyak siswa terlihat sibuk melakukan aktifitas lain seperti mencoret-coret buku, mengobrol dengan teman sebangkunya, melamun, mengganggu temannya, serta sering keluar masuk kelas dengan berbagai alasan. Setelah menjelaskan materi, guru menanyakan kepada siswa siapa yang belum memahami materi yang telah di jelaskan, dan hanya satu orang saja yang menanyakan materi yang belum dipahaminya kepada guru. Pada saat salah satu siswa memberikan pertanyaan kepada guru, siswa yang lain tidak menyimak pertanyaan dari temannya, mereka tetap sibuk melakukan aktifitas lain. Hal ini disebabkan guru kurang mengadakan kontrol ketat terhadap siswa-siswanya hanya sesekali guru menegur siswa yang melakukan aktifitas diluar pembelajaran, namun tidak didengarkan oleh siswa.

Sehingga suasana belajar menjadi kurang terkendali. Siswa bebas untuk bermain, meribut, dan kurang disiplin dalam belajar. Pada saat diadakan tes, siswa tidak dapat menjawab dan nilai siswa masih banyak di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), di mana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah ini untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah 70.

Hasil ulangan harian kelas IV pada mata pelajaran PKn Tahun Ajaran 2017/2018 terlihat belum mencapai Kriteria Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 70. Hasil ujian yang diperoleh siswa yang tertinggi adalah 100 dan yang terendah adalah 30. Hasil belajar PKn siswa dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Presentse ketentuan Nilai Ulangan Harian PKn Siswa Kelas IV SDN 08 Pasar Surantih Tahun Pelajaran 2017/2018

No	Kelas	Jumlah kelas	Nilai PKn		Pencapaian KKM	
			tertinggi	Terendah	Tuntas	Tidak tuntas
1.	IV A	24	100	30	14	10
2.	IV B	24	90	35	11	13

Sumber: Guru Kelas IV A dan Guru Kelas IV B

Dari tabel 1 ditunjukkan bahwa nilai ulangan harian siswa kelas IV SDN 08 Pasar Surantih, sekitar 60,25 % dari keseluruhan siswa kelas IV yang tidak tuntas. Dari jumlah kelas IV yaitu 52 siswa, ada 23 siswa yang tuntas. Sedangkan yang tidak tuntas ada 29 siswa. Artinya adalah lebih dari sebagian siswa kelas IV tidak tuntas mata pelajaran PKn.

Rendahnya hasil belajar peserta didik mata pelajaran PKn, diduga karena guru tidak menerapkan model pembelajaran inovatif. Penerapan model pembelajaran yang tepat dapat mencapai tujuan pembelajaran sehingga menunjang keberhasilan siswa dalam belajar. Pkn dirancang sebagai subjek

pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warga Negara Indonesia yang berakhlak mulia, cerdas, partisipatif, dan bertanggung jawab. Hal ini seiring dengan tujuan pada pembelajaran PKn dengan materi mengenal bentuk-bentuk keputusan bersama. Dimana materi tersebut menekankan siswa untuk memahami tentang bentuk-bentuk keputusan bersama serta melatih siswa untuk dapat berani berpendapat untuk menentukan keputusan bersama. Hal tersebut dapat tercapai dengan merancang pembelajaran dimana siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Dengan mengusahakan suasana di dalam kelas yang dapat mengembangkan aktivitas yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* menggabungkan pembelajaran kooperatif dengan pengajaran individu, sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan individu dan kemampuan bersosialisasi dengan siswa lain. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Eni(2009) melakukan penelitian dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran Matematika terhadap hasil belajar kelas IV SD Negeri Balesari. Pada metode ini siswa aktif dalam kelompoknya untuk menyelesaikan masalah dan tanggung jawab atas tugas yang diberikan.

Dilatarbelakangi oleh kondisi nyata di sekolah sebagaimana yang dijelaskan di atas, peneliti telah melakukan penelitian yang berjudul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TSTS) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PKn Di Kelas IV SDN 08 Pasar Surantih Kabupaten Pesisir Selatan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Guru dalam proses pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah, tanya jawab, penugasan
2. Proses pembelajaran hanya berpusat kepada guru
3. Rendahnya peran aktif siswa dalam pembelajaran seperti bertanya dan menjawab pertanyaan
4. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran
5. Siswa kurang memperhatikan guru dalam proses pembelajaran
6. Kurang partisipasi dari siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru
7. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan pada latar belakang tersebut, maka peneliti membatasi pada pengaruh penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN 08 Pasar Surantih Kabupaten Pesisir Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar PKn siswa Kelas IV di SDN 08 Pasar Surantih Kabupaten Pesisir Selatan.?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 08 Pasar Suratih Kabupaten Pesisir Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pembaca, serta digunakan sebagai literatur dalam pelaksanaan penelitian di masa yang akan datang.
 - b. Diharapkan dapat memperkaya konsep atau teori yang membantu perkembangan ilmu pengetahuan bidang pendidikan khususnya terkait dengan pengaruh dari penerapan motivasi belajar terhadap hasil belajar PKn siswa.
 - c. Penelitian ini hendaknya dapat dijadikan bahan acuan untuk melakukan penelitian dengan variabel yang berbeda.
2. Manfaat Praktik
 - a. Bagi guru sebagai bahan informasi dan pertimbangan dalam upaya meningkat hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

- b. Bagi siswa, untuk mempermudah memahami materi pada pembelajaran PKn di SD dan untuk meningkatkan pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran Two Stay Two Stray.
- c. Bagi sekolah, sebagai informasi dan masukan dalam menerapkan model pembelajaran yang baru untuk kedepannya.
- d. Bagi peneliti, sebagai salah satu persyaratan guru memperoleh gelar sarjana pendidikan, selain itu diharapkan dapat menjadi acuan yang bermanfaat terhadap proses pembelajaran PKn dan dapat membandingkan dengan model yang telah diajarkan sebelumnya.

3. Secara Akademik

Dari segi manfaat akademik hasil penelitian ini, diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti tentang penggunaan model Two Stay Two Stray dalam pembelajaran PKn.