

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah upaya yang terorganisasi, berencana dan berlangsung secara terus-menerus sepanjang hayat untuk membantu anak didik menjadi manusia paripurna, dewasa dan berbudaya. Untuk mencapai pembinaan ini asas pendidikan harus berorientasi pada pengembangan seluruh aspek kognitif, afektif, dan berimpiliasi pada aspek psikomotorik Susanto (2014:85). Kenyataan ini menunjukkan betapa pesat dan luasnya perkembangan dan pembaharuan dunia pendidikan yang dilaksanakan melalui usaha penyempurnaan kurikulum. Usaha tersebut menuntut adanya barisan pendidik yang tidak hanya bekerja dengan tugas-tugas rutin, melainkan benar-benar menjadi guru yang (kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian).

Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia (Susanto,2014:225).

Pendidikan kewarganegaraan di Sekolah Dasar dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia indonesia seutuhnya dalam pembentukan karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masyarakat yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang berlandaskan pada pancasila, UUD dan norma-norma yang berlaku dimasyarakat yang diselenggarakan selama enam tahun.

Berdasarkan studi awal melalui observasi yang dilakukan di kelas V-A pada tanggal 12 Oktober 2017 dan di kelas V-B pada tanggal 14 Oktober 2017 SDN 12 Sungai Lareh, dalam pembelajaran PKn dengan materi contoh perilaku menjaga keutuhan NKRI, terlihat pada proses kegiatan pembelajaran bahwa guru tidak menggunakan media pada pembelajaran PKn. Guru menggunakan metode pembelajaran ceramah dan tanya jawab pada saat proses pembelajaran. Perhatian siswa dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PKn masih rendah. Siswa kurang memperhatikan guru saat menerangkan pembelajaran di depan kelas, dan hasil belajar PKn siswa masih rendah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V-A dan V-B SDN 12 Sungai Lareh diperoleh informasi bahwa hasil belajar PKn siswa masih banyak yang rendah atau masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75. Guru tersebut juga menjelaskan bahwa penyebab hasil belajar siswa masih rendah adalah karena siswa kurang paham dengan materi yang telah diajarkan. Hasil belajar PKn siswa yang masih rendah tersebut terlihat pada nilai ujian tengah semester tahun ajaran 2017/2018 yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1.1 Ketuntasan Rata-rata Hasil Belajar Ujian Tengah Semester Pada

Mata Pelajaran PKn Tahun Ajaran 2017/2018 Siswa Kelas V.

Kelas	Nilai PKn			Jumlah Siswa yang mencapai Ketuntasan	
	Tertinggi	Terendah	Rata-rata	Nilai $\geq 75$	Nilai $< 75$
VA	93,3	55,0	77,59	65%	35%
VB	90,0	33,3	73,1	59%	41%

Sumber: Guru Kelas V-A dan Kelas V-B SDN 12 Sungai Lareh.

Rendahnya hasil belajar siswa kelas V SDN 12 Sungai Lareh pada Mata pelajaran PKn tidak dapat dibiarkan. Oleh karena itu pemilihan berbagai metode, strategi, pendekatan serta teknik pembelajaran merupakan suatu hal yang utama. Salah satu tujuan dari penggunaan model pembelajaran adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar. Dengan pemilihan metode, strategi, pendekatan serta teknik pembelajaran, diharapkan adanya perubahan pada siswa dari mengingat atau menghafal ke arah berfikir dan pemahaman.

Berkaitan dengan permasalahan yang telah diuraikan, solusi yang digunakan untuk permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Penggunaan model pembelajaran ini dimaksudkan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran PKn, dan dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran PKn yang diajarkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 12 Sungai Lareh.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan pokok yaitu sebagai berikut:

1. Guru tidak menggunakan media pada pembelajaran PKn.

2. Kecenderungan guru menggunakan model pembelajaran ceramah dan tanya jawab.
3. Perhatian siswa pada pembelajaran PKn masih rendah.
4. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PKn masih rendah.
5. Siswa kurang memperhatikan guru saat menerangkan pembelajaran di depan kelas.
6. Hasil belajar PKn siswa masih rendah.

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian lebih terarah dan mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan pada latar belakang tersebut, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Two Stay Two Stray*.
2. Hasil belajar yang diteliti dibatasi pada aspek kognitif.
3. Penelitian ini dilakukan pada kelas V SDN 12 Sungai Lareh.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh model *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar aspek kognitif PKn siswa kelas V SDN 12 Sungai Lareh ?”.

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar aspek kognitif PKn siswa kelas V SDN 12 Sungai Lareh.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan penelitian ini menambah perbendaharaan pustaka dan memberikan wawasan bagi pembaca, serta dapat 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 terhadap hasil belajar PKn siswa di Sekolah Dasar.
- c. Penelitian ini hendaknya dapat dijadikan bahan acuan untuk melakukan penelitian dengan variabel yang berbeda.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, sebagai bahan informasi dan pertimbangan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

- b. Bagi kepala sekolah, memberi masukan tentang perlunya peningkatan kemampuan guru dalam penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.
- c. Bagi peneliti, sebagai sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan, serta menambah pengetahuan peneliti tentang penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran PKn.
- d. Bagi siswa, membantu siswa menumbuhkan minat belajar sehingga dapat mengikuti pelajaran dengan baik dan mendapatkan hasil yang maksimal.