

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya hingga mampu menghadapi setiap perubahan dan tantangan yang ada di setiap kehidupan. Keberadaan pendidikan pada hakikatnya sejajar dengan keberadaan manusia, sejak manusia itu ada telah ada pula usaha-usaha pendidikan. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas manusia, agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, bertanggung jawab, mandiri, terampil, kreatif, produktif memiliki jiwa patriotik.

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat memerlukan perhatian khusus dari semua lapisan masyarakat, bukan hanya pemerintah yang bertanggung jawab atas keberhasilan dan kemajuan pendidikan di Indonesia, akan tetapi semua pihak baik guru, orang tua maupun siswa sendiri ikut bertanggung jawab. Permasalahan yang di hadapi bangsa Indonesia sekarang ini adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan khususnya jenjang pendidikan dasar. Berbagai usaha telah di lakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, antara lain melalui berbagai pelatihan dan peningkatan kualifikasi guru, penyempurna kurikulum, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan, dan usaha peningkatan mutu

manajemen pendidikan sekolah. Namun demikian, berbagai indikator mutu pendidikan belum menunjukkan peningkatan yang merata.

Salah satu hal penting yang dapat berpengaruh terhadap mutu pendidikan sekolah adalah proses kegiatan belajar mengajar yang baik adalah kegiatan belajar yang berorientasi pada keaktifan dan kemandirian siswa, karena pada dasarnya siswa mempunyai potensi untuk memenuhi kebutuhan sendiri. Selama ini guru hanya bertugas memindahkan dan menyodori siswa dengan materi-materi pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) masih terpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, hal ini terlihat dari cara penyampaian materi pelajaran dengan metode mengajar yang monoton dan tidak menggunakan metode mengajar yang bervariasi sehingga cenderung guru yang aktif sedang siswa hanya mendengarkan saja. Paradigma pembelajaran yang demikian ini perlu di ubah, tidak lagi guru yang aktif tetapi siswa yang aktif selama KBM. Guru tidak berperan sebagai aktor selama proses belajar mengajar lebih sebagai fasilitator yang bertugas merancang skenario pembelajaran yang akan di gunakan selama proses KBM melalui pengalaman belajar siswa.

Kegiatan belajar-mengajar di sekolah dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dimaksud adalah keberhasilan siswa dalam menguasai materi yang telah mereka dapatkan dalam kegiatan belajar mengajar yang di wujudkan dengan prestasi belajar. Semua pihak yang berkepentingan dengan dunia pendidikan tentunya berharap agar siswa dapat mencapai prestasi belajar yang seoptimal mungkin, Tetapi dalam

kenyataannya masih banyak siswa yang prestasi belajarnya kurang optimal. Berbagai upaya secara terus menerus dilakukan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia melalui berbagai program dan kegiatan. Namun demikian kenyataannya mutu pendidikan belum sepenuhnya menunjukkan hasil yang optimal yaitu peningkatan pencapaian prestasi belajar.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah salah satu wahana pembangunan watak dan peradaban bangsa Indonesia, sebagaimana diketahui bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada hakikatnya merupakan pendidikan yang mengarah pada terbentuknya warga Negara yang baik dan bertanggung jawab berdasarkan nilai-nilai dan dasar negara Pancasila. Dengan perkataan lain, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan pendidikan dalam tataran praktik.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan yang di amanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Visi besar inilah yang mendorong pemerintah selaku motor penggerak pendidikan untuk membakukan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dalam susunan instrumen pendidikan nasional Indonesia. Bahkan secara normatif, dalam pasal 37 ayat (1) butir ke 2 UU No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, di rumuskan bahwa “Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)”.

Oleh karena itu, bagi pendidikan di Indonesia PKn merupakan program pembelajaran nilai dan moral, sikap moral, dan perilaku moral sesuai Pancasila dan UUD 45. Dengan demikian kita dapat menegaskan kembali bahwa PKn merupakan suatu bentuk mata pelajaran yang mencerminkan konsep, strategi, nuansa *confluent education*. Pendidikan yang memusatkan perhatian pada pengembangan manusia Indonesia seutuhnya.

Berawal dari itu artinya PKn adalah salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting, terutama di sekolah dasar dan menengah. Namun sebagian siswa masih menganggap bahwa PKn adalah ilmu yang tidak menarik. Mereka menganggap PKn adalah pelajaran yang menjemukan, membosankan, dan susah di pahami. Anggapan itu tidak selamanya salah, karena pada kenyataannya prestasi belajar siswa dapat di katakana masih rendah. Di lihat dari fakta-fakta di lapangan banyak guru mengeluhkan rendahnya prestasi belajar PKn siswa di antaranya pada tingkat Sekolah Dasar baik dalam nilai harian, ujian tengah semester, maupun ujian akhir sekolah yang kurang memuaskan sehingga tujuan pendidikan dasar pun belum tercapai secara maksimal. Hal ini mungkin di sebabkan di dalam pembelajaran, materi PKn terletak banyak muatannya, sehingga banyak menuntut siswa untuk lebih aktif belajar sendiri agar mampu menguasai materi di samping mampu menerapkan ilmu dalam kehidupan sehari-hari, khususnya kelas VI, yang memang di tuntut untuk segera menguasai materi sementara mata pelajaran PKn dengan alokasi waktu yang sedikit. Di samping itu Kenyataan juga yang kita hadapi sekarang ini, dalam system pemerintahan kita banyak terjadi perubahan-perubahan politik terhadap dunia pemerintahan kita

sehingga mau tidak mau mempengaruhi semua aturan yang telah ada yang harus disesuaikan dengan perkembangan zaman yang ada sekarang ini. Salah satunya ada perubahan (Amandemen) yang terjadi dalam UUD 1945 terutama dalam pasal-pasal nya.

Hal ini membuat beban siswa bertambah untuk mengetahui dan memahami materi yang ada. Pada hal ini salah satu unsure sejarah bangsa, dimana siswa harus mau dan mampu mempelajarinya. Ada sebagian siswa yang mengalami kejenuhan dan tidak serius terhadap mata pelajaran ini. Penyebab lain rendahnya prestasi PKn mungkin di sebabkan oleh metode konvensional yaitu metode ceramah yang sudah membudaya dalam pendidikan di negara ini, dengan kegiatan belajar mengajar yang lebih di dominasi oleh guru, mendengarkan keterangan-keterangan guru, kemudian tugas soal begitu dan seterusnya pada akhirnya membuat siswa pasif, dan merasa jenuh hingga berakibat pada rendahnya nilai prestasi siswa.

Untuk itu sebagai upaya membangkitkan/mengurangi masalah siswa tersebut perlu usaha cerdas dari siapapun terutama guru untuk menciptakan proses belajar menjadi bermakna dan lebih maju. Salah satunya adalah pengembangan metode pembelajaran berdasarkan teori belajar konstruktivisme, yaitu salah satu teori tentang proses pembelajaran yang menjelaskan tentang bagaimana siswa belajar dengan mengkonstruksi pengetahuannya menjadi pengetahuan bermakna. Siswa perlu membina konsep dan pengetahuan yang di berikan guru menjadi konsep pengetahuan yang bermakna melalui pengalaman awal yang di miliki oleh masing-masing siswa.

Teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif. Hal ini atas dasar teori bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila siswa dapat saling mendiskusikan masalah-masalah yang di hadapi dengan temannya (Slavin,1994:273). Melalui pembelajaran kooperatif siswa di harapkan mampu menguasai materi pelajaran dalam waktu yang sama. Dengan pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan keaktifan siswa, sehingga prestasi belajar siswa juga akan lebih meningkat pula di banding pembelajaran kompetitif atau individualistik. Pembelajaran kooperatif juga dapat membangkitkan pembelajaran yang menarik perhatian siswa, meningkatkan ketrampilan bersosial, membantu menyesuaikan diri, mengurangi perbedaan etnis dan meningkatkan rasa percaya diri siswa. Keberhasilan pembelajaran kooperatif di sebabkan adanya penghargaan kelompok yang berprestasi, otomatis penghargaan terhadap individu siswa.

Two Stay Two Stray (Dua tinggal dua tamu) merupakan salah satu model pembelajaran dalam pembelajaran kooperatif. Pembelajaran ini diawali dengan pembagian kelompok yang beranggotakan 4 orang. Setelah kelompok terbentuk guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya. Melalui pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* siswa di harapkan mampu menguasai materi pelajaran dalam waktu sama. Tehnik ini biasa di gunakan untuk semua tingkatan usia anak didik. Struktur dua tinggal dua tamu member kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain. Model pembelajaran ini di dasarkan pada

kebersamaan melalui proses gotong royong siswa dan kerjasama manusia saling tergantung satu dengan yang lain.

Berpijak dari uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul : “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA KELAS VI MATA PELAJARAN PKN SDN 01 PAPAHAN, TASIKMADU, TAHUN AJARAN 2011/2012”.

B. Rumusan Masalah

Setelah di lakukan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, selanjutnya dalam penelitian ini dapat peneliti kemukakan perumusan masalah sebagaimana berikut :

Apakah penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran PKn di SD Negeri 01 Papahan, Tasikmadu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka tujuan penelitian yang telah di capai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada mata pelajaran PKn kelas VI di SD Negeri 01 Papahan, Tasikmadu.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelien ini di harapkan dapat memperkaya wawasan dan pengembangan pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya dalam aspek strategi belajar mengajar

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa :

- 1) Siswa termotivasi sehingga senang belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn);
- 2) Menumbuhkan rasa kebersamaan antar siswa;
- 3) Menciptakan persaingan sehat antar siswa dalam berprestasi;
- 4) Meningkatkan keaktifan siswa.

b. Bagi Guru

Memberikan masukan bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dalam proses belajar mengajar di kelas sebagai upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa.

c. Bagi sekolah

- 1) Penelitian ini dapat di jadikan bahan pertimbangan dalam merealisasikan tujuan pembelajaran bagi siswa dan juga sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan kebijakan selanjutnya.
- 2) Memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu proses.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan peneliti tentang penggunaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* serta pengaruh dan perkembangan siswa setelah penggunaan model *Two Stay Two Stray* .