

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Arah dan tujuan dari mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, adalah memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter sebagaimana diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Jadi dalam hal ini, fokus dari pendidikan bukan sekedar memiliki kemampuan kognitif saja, namun juga berfokus pada keterampilan siswa dan yang lebih penting untuk mewujudkan perubahan tingkah laku ke arah pembentukan sikap dan pembentukan perilaku siswa yang baik, perilaku berwarga negara yang baik dan memahami tanggung jawab hak dan kewajiban sebagai warga negara.

Untuk mencapai tujuan itu bukan suatu hal yang mudah, sehingga sangatlah dibutuhkan sebuah tekad dari berbagai pihak guna meraih kebersamaan tujuan dan visi yang sama dalam menciptakan keterpaduan pencapaian tujuan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Pihak yang sangat berkompeten dalam hal ini adalah pihak guru dan siswa. Keduanya sangat kompeten karena dalam unsur pendidikan antara guru dan siswa menunjukkan sebuah sistem yang saling terkait antara satu dengan lainnya. Pihak siswa akan lebih cepat menguasai materi yang disampaikan guru, jika guru menyajikan

materi melalui strategi atau teknik pembelajaran yang mampu memberikan *feedback* oleh siswa.

Faktor strategi dan cara mengajar gurupun kadang belum bisa dijadikan indikator kepastian keberhasilan siswa, namun perlu juga diperhitungkan aspek kesulitan dan kejenuhan siswa sebagai akibat dari materi pembelajaran PKn yang pada umumnya merupakan pelajaran yang banyak dikesampingkan oleh siswa, dianggap mudah, bahkan ada yang berpendapat mengerjakan soal PKn dianggap sebenarnya membingungkan siswa sehingga siswa ogah-ogahan mengikutinya. Kondisi umum ini sering dijumpai dan dikeluhkan oleh sebagian guru yang mengajar PKn. Sedangkan dalam penelitian ini permasalahan yang dapat diketahui dari hasil observasi di SD Negeri 01 Trengguli ternyata permasalahan yang muncul juga hampir sama seperti permasalahan yang dialami secara umum di sekolah lain.

Pada siswa kelas IV sebagai contoh, ketika guru menyajikan materi PKn banyak temuan-temuan di kelas berkaitan dengan kondisi mengajar guru dan kondisi belajar siswa. Siswa saat menerima materi PKn memiliki antusias rendah, minat belajar rendah, siswa cenderung ramai, kurang memperhatikan guru dan kecenderungan diam saat guru memberikan berbagai bentuk pertanyaan secara lisan. Demikian halnya pada kondisi guru saat mengajar, media pembelajaran kurang dioptimalkan penggunaannya, metode pembelajaran yang monoton, serta dominasi pembelajaran terpusat pada guru. Hal inilah yang menyebabkan kondisi siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PKn dengan hasil belajar rendah, dengan ketuntasan siswa dari 20 siswa hanya 8 siswa yang

tuntas atau 40%, sedangkan yang belum tuntas masih sebanyak 12 siswa atau (60%).

Untuk menghindari stagnasi dari proses pembelajaran sebagaimana yang digambarkan di atas, maka perlulah kiranya guru harus mampu bersikap, mampu berinisiatif guna membangkitkan pola-pola mengajar yang lebih pro aktif mengedepankan kegiatan pada siswa. Diantaranya adalah perlunya guru memberikan formula dalam memperbaiki sistem pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada pembelajaran PAIKEM. Banyak model pembelajaran yang berorientasi PAIKEM dan lebih cenderung mengedepankan aktivitas belajar anak seperti halnya model kooperatif, CTL, Quantum.

Berpijak dari kondisi riil yang ada di SD Negeri 01 Trengguli secara khusus dan secara umum pada kondisi pembelajaran PKn di tingkat SD sebagaimana diuraikan di depan, maka dalam memberikan alternatif pemecahan masalah akan dilaksanakannya pembelajaran dengan model kooperatif dengan metode *Two Stay Two Stray* pada pembelajaran PKn siswa kelas IV. Penerapan model pembelajaran ini menjadi alternatif untuk digunakan dengan alasan model pembelajaran ini lebih terbuka memberikan peluang seluas-luasnya terhadap siswa untuk melatih siswa saling memberikan informasi dan memperoleh informasi saat pembelajaran berlangsung yang kemudian diteruskan untuk dijelaskan kepada teman lainnya dalam kelompoknya. Jadi dengan penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada pembelajaran PKn ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang perkembangan komunikasi dan

globalisasi di Indonesia. Jadi pada penelitian ini akan mengaplikasikan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada pembelajaran PKn siswa kelas IV di SD Negeri 01 Trengguli, yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep perkembangan komunikasi dan globalisasi sesuai dengan indikator yang harus dikuasai siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di depan, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pada pembelajaran PKn, masih sering penyajian materi belum menerapkan metode yang inovatif dan bervariasi serta tanpa menggunakan media pembelajaran, sehingga kebosanan siswa muncul dan siswa cenderung ramai.
2. Pada pembelajaran PKn, masih adanya siswa yang memiliki kecenderungan menganggap pelajaran PKn sebagai pelajaran yang mudah, sehingga kurang diperhatikan siswa.
3. Untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa perlu penerapan model pembelajaran yang kooperatif diantaranya adalah metode *Two Stay Two Stray* yang menitikberatkan pada aktivitas belajar siswa untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep perkembangan komunikasi dan globalisasi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan rumusan masalah: "Apakah melalui metode *Two Stay Two*

Stray dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Trengguli Tahun Pelajaran 2011/2012 ?”

D. Tujuan Penelitian.

Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PKn melalui penerapan metode *Two Stay Two Stray* pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Trengguli kecamatan Jenawi Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012.

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

- a. Memperkaya khasanah pendidikan yang berhubungan dengan proses kegiatan pembelajaran yang inovatif terutama pada pelajaran Pkn dengan menerapkan metode *Two Stay Two Stray*.
- b. Mendapatkan pengetahuan atau teori baru dalam upaya menumbuhkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan metode *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan hasil belajar Pkn.
- c. Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi penelitian sejenis selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

- 1) Sebagai pedoman guru dalam mewujudkan tugas guru yang profesional, sehingga mampu menerapkan metode *Two Stay Two Stray* sebagai upaya membangkitkan minat siswa dalam belajar.
- 2) Untuk meningkatkan kompetensi guru dalam penerapan metode *Two Stay Two Stray*.
- 3) Memberi pedoman bagi guru untuk dapat menerapkan teori kependidikan pada siswa sesuai dengan permasalahan aktual yang berkembang dalam masyarakat, melalui penerapan metode *Two Stay Two Stray*.

b. Bagi Sekolah

- 1) Melalui penerapan metode *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Pkn di sekolah.
- 2) Sebagai bahan mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran Pkn melalui metode *Two Stay Two Stray*.
- 3) Dapat mengoptimalkan kemampuan sekolah menyediakan sarana dan prasarana dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah.

c. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Meningkatkan kreativitas berfikir siswa, meningkatkan pemahaman siswa melalui pelaksanaan metode *Two Stay Two Stray*.
- 3) Membantu siswa lebih memahamai materi pembelajaran.