

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 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, demikian halnya pada tujuan pembelajaran PKn. Untuk mewujudkan tujuan itu bukan suatu hal yang mudah, sehingga sangatlah dibutuhkan sebuah tekad dari berbagai pihak khususnya dari guru dan siswa guna meraih kebersamaan tujuan dan visi yang sama dalam menciptakan keterpaduan pencapaian tujuan.

Dari pihak siswa akan lebih cepat menguasai materi yang disampaikan guru, jika guru menyajikan materi melalui strategi atau teknik pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Konsekwensinya dari gurupun seharusnya lebih inovatif dalam memilih strategi dan menggunakan media untuk membangkitkan motivasi siswa. Namun bukan hal mudah untuk memenuhi komitmen itu, ada beberapa kesulitan dan hambatan yang dijumpai saat pembelajaran di sekolah. Khususnya pelajaran PKn, secara umum yang dihadapi guru saat mengajar

PKn adalah: (1) Rendahnya perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran; (2) Intensitas menjawab dan bertanya rendah, ; (3) Kejenuhan siswa sangat tampak; (4) Motivasi rendah; dan (5) Hasil belajar yang rendah. Dari faktor guru yang menjadi kendala juga adalah: (1) Masih menonjolnya aktivitas belajar yang hanya terpusat pada guru; (2) Masih cenderung guru menggunakan strategi konvensional; dan (3) Kebiasaan guru mengajar tanpa media.

Permasalahan di atas merupakan masalah secara umum. Sedangkan permasalahan dalam pelajaran PKn kelas IV di SD Negeri 02 Tawang Sari sebagaimana yang diangkat dalam penelitian ini adalah tidak jauh berbeda dengan permasalahan yang dijumpai di sekolah lain. Dari hasil observasi saat pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 02 Tawang Sari ketika guru menyajikan materi PKn banyak temuan-temuan di kelas, yang termasuk kendala baik yang berkaitan dengan kondisi mengajar guru dan kondisi belajar siswa. Adapun beberapa permasalahan yang dapat diinventarisir saat pembelajaran PKn antara lain: (1) Anak cenderung ramai; (2) Antusias siswa dalam menjawab pertanyaan rendah; (3) Motivasi belajar rendah; (4) Siswa cenderung kurang mandiri dan masih bergantung pada siswa lainnya; (5) Hasil belajar siswa rendah yang dilihat dari indikator rendahnya ketuntasan belajar siswa berdasarkan nilai KKM 70 yang ditentukan guru. Hal ini lah yang menyebabkan kondisi siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PKn dengan motivasi dan hasil belajar rendah.

Kondisi awal diketahui tingkat motivasi siswa masih rendah, dilihat dari indikator sebagai berikut: anak yang mengerjakan tugas benar masih rendah dari kondisi awal hanya 50%, siswa kooperatif dengan siswa

dan guru 60% atau 12 siswa, antusias menjawab dan bertanya hanya 50% atau 10 siswa dan siswa mengutarakan pendapat hanya 60% atau 12 siswa. Sedangkan hasil belajar PKn siswa berdasarkan taraf ketuntasan menguasai materi pelajaran dari kondisi awal hanya 60% atau 12 siswa.

Untuk mengatasi permasalahan yang muncul saat 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. Diantara sekian banyak strategi pembelajaran yang ada, maka dalam penelitian ini memilih alternatif memecahkan masalah melalui penerapan strategi *Two Stay Two Stray* pada pembelajaran siswa kelas IV. Penerapan strategi pembelajaran ini menjadi alternatif untuk digunakan dengan alasan strategi 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.

Menurut Lie (2008:61), Strategi *Two Stay Two Stray* adalah strategi Dua Tinggal Dua Tamu yang memberi kesempatan kepada kelompok siswa untuk membagi hasil dan informasi dengan kelompok lain. Adapun strategi pembelajaran *Two Stay Two Stray* yang digunakan ini meliputi indikator: mengerjakan tugas dengan benar, kooperatif dengan siswa dan guru, antusias menjawab dan bertanya, mengutarakan pendapat diharapkan siswa kelas IV di SD Negeri 02 Tawang Sari, dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar PKn.

Berangkat dari uraian *Two Stay Two Stray* di atas, maka peneliti menggunakan strategi *Two Stay Two Stray* ini dengan alasan untuk merubah pola pembelajaran *teachers centered* menjadi *student centered* yang mengupayakan optimalisasi peran siswa dalam pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan rumusan masalah:

1. Apakah penerapan strategi *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan motivasi belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 02 Tawang Sari?.

Untuk mengetahui peningkatan motivasi dilihat dari indikator : (1) Siswa antusias mengerjakan tugas dari guru; (2) Siswa lebih kooperatif dengan siswa dan guru; (3) Antusias menjawab dan bertanya kepada guru; dan (4) Mengutarakan pendapat dengan kelompok lainnya.

2. Apakah penerapan strategi *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 02 Tawang Sari?.

Adapun peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari indikator meningkatnya ketuntasan siswa berdasarkan nilai KKM yang ditentukan sebelumnya yakni 70,00.

C. Tujuan Penelitian.

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 02 Tawang Sari Kecamatan Kerjo Kabupaten Karanganyar.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk meningkatkan motivasi belajar PKn melalui penerapan strategi *Two Stay Two Stray* pada siswa kelas IV SD Negeri 02 Tawang Sari.
- b. Untuk meningkatkan hasil belajar PKn melalui penerapan strategi *Two Stay Two Stray* pada siswa kelas IV SD Negeri 02 Tawang Sari.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi guru.
 - a. Sebagai pedoman guru dalam mewujudkan tugas guru yang profesional, sehingga mampu menerapkan strategi *Two Stay Two Stray* sebagai upaya membangkitkan minat siswa dalam belajar.
 - b. Memberi pedoman bagi guru untuk dapat menerapkan teori kependidikan pada siswa sesuai dengan permasalahan aktual yang berkembang dalam masyarakat, melalui penerapan strategi *Two Stay Two Stray*.
2. Bagi Sekolah
 - a. Melalui penerapan strategi *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di sekolah.
 - b. Sebagai bahan mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran Pkn melalui strategi *Two Stay Two Stray*.
 - c. Dapat mengoptimalkan kemampuan sekolah menyediakan sarana dan prasarana dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah.

3. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- b. Meningkatkan kreativitas berfikir siswa, meningkatkan pemahaman siswa melalui pelaksanaan strategi *Two Stay Two Stray*.
- c. Membantu siswa lebih memahami materi pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

- a. Dapat dijadikan petunjuk untuk selalu inovatif dalam penyajian materi kepada siswa melalui penerapan strategi dan strategi pembelajaran yang kooperatif dan menegdepankan aktivitas belajar anak.
- b. Sebagai wahana mengembangkan kepekaan berpikir guru dalam menghadapi permasalahan pembelajaran, sehingga guru lebih tanggap mengantisipasi dan menyikapi permasalahan yang muncul sehingga alternatif pemecahannya dapat segera dilaksanakan.