

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan dan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No.20 Tahun 2003, Bab I, Pasal 1).

Menurut Ihsan (2008: 2) menyatakan bahwa pendidikan bagi umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka.

Syarifudin (2006: 4) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan adalah terwujudnya manusia ideal atau manusia yang dicita-citakan sesuai nilai-nilai dan norma-norma yang dianut. Manusia ideal yang menjadi tujuan pendidikan tersebut antara lain: manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, cerdas dan terampil.

Upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut peran PKn sangat penting. Menurut Winataputra (dalam Ruminati, 2007: 1.26) Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah pendidikan yang menyangkut status formal warganegara yang pada awalnya diatur dalam Undang-undang No. 2 Tahun 1949. Undang-undang ini berisi tentang diri kewarganegaraan dan peraturan tentang naturalisasi atau pemerolehan status sebagai warga negara Indonesia. Pembelajaran PKn merupakan salah satu pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat dan cenderung pada pendidikan afektif. Sedangkan sikap seseorang khususnya anak-anak banyak dipengaruhi oleh lingkungan, baik lingkungan keluarga maupun lingkungan bermain anak.

Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, mata pelajaran PKn bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta anti-korupsi, (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa tujuan mata pelajaran PKn di SD adalah untuk membentuk siswa menjadi warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, kreatif, bertanggungjawab, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti tanggal 20 November 2012 dengan guru kelas VB SD Negeri 1 Metro Barat pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2012/2013 bahwa guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam proses pembelajaran,

siswa kurang tertarik pada pembelajaran PKn serta kurangnya interaksi antara guru dengan siswa. Pada saat mengikuti proses pembelajaran siswa masih banyak yang tidak memperhatikan penjelasan guru saat guru mengajar. Guru belum menerapkan model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dalam pembelajaran PKn. Masih banyak siswa yang tidak dapat menjawab pertanyaan guru. Rendahnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran juga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Hasil belajar PKn siswa masih banyak yang mendapat nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), yaitu 70. Seperti yang terjadi pada nilai Mid Semester kelas VB SD Negeri 1 Metro Barat, dari 19 siswa terdapat 14 siswa (73,68%) yang nilainya kurang dari KKM dan hanya 5 siswa (26,32%) yang mendapat nilai lebih dari KKM.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn akan meningkat. Salah satu model yang dapat digunakan dalam mata pelajaran PKn yaitu model *cooperative learning* tipe *two stay two stray*.

Menurut Lie 2000 (dalam Isjoni 2007: 16) menyatakan *cooperative learning* dengan istilah pembelajaran gotong royong yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur. *Cooperative Learning* adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih Emildadiany (dalam <http://akhmadsudrajat.wordpress.com>).

Suyatno (dalam <http://yusiriza.wordpress.com>) menyatakan model *cooperative learning* terdiri dari beberapa tipe, diantaranya *Student Teams Achievement Division* (STAD), *Numbered Heads Together* (NHT), *Jigsaw*, *Think Pairs Share* (TPS), *Teams Games Turnament* (TGT), *Group Investigation* (GI), *Teams Assisted Individualy* (TAI), dan *Two Stay Two Stray* (TSTS).

Salah satu model *cooperative learning* yang dapat diterapkan adalah model *cooperative learning* tipe *two stay two stray*. Isjoni (2007: 79) model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* adalah teknik yang dikembangkan Spencer Kagan dan bisa digunakan dengan teknik kepala bernomor. Teknik ini memberi kesempatan kepada siswa untuk membagikan hasil informasi dengan kelompok lain. Oleh karena itu pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan perbaikan proses pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran sehingga peneliti mengangkat judul "Penerapan model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas VB SD Negeri 1 Metro Barat Tahun Pelajaran 2012/2013.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah diantaranya:

1. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam proses pembelajaran.
2. Rendahnya aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PKn siswa kelas VB SD Negeri 1 Metro Barat.
3. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn siswa kelas VB SD Negeri 1 Metro Barat.
4. Guru belum menggunakan atau memakai model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

## C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* pada mata pelajaran PKn dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VB SD Negeri 1 Metro Barat Tahun Pelajaran 2012/2013?
2. Apakah penerapan model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* pada mata pelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VB SD Negeri 1 Metro Barat Tahun Pelajaran 2012/2013?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah sebagaimana telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk:

1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa Kelas VB SD Negeri 1 Metro Barat Tahun Pelajaran 2012/2013 dalam mata pelajaran PKn dengan menerapkan model *cooperative learning tipe two stay two stray*.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa Kelas VB SD Negeri 1 Metro Barat Tahun Pelajaran 2012/2013 dalam mata pelajaran PKn dengan menerapkan model *cooperative learning tipe two stay two stray*.

#### **E. Manfaat Penelitian**

1. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SD Negeri 1 Metro Barat.

2. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelasnya serta menambah dan mengembangkan kemampuan guru dalam menerapkan model *cooperative learning tipe two stay two stray* secara tepat.

3. Bagi Sekolah

Merupakan bahan masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik, efektif dan efisien melalui penerapan model *cooperative learning tipe two stay two stray*.

4. Bagi Peneliti

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat menambah wawasan pengetahuan dan member informasi kepada masyarakat khususnya para pendidik akan

kelebihan dan manfaat pembelajaran PKn dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *two stay two stray* serta dapat lebih memahami tugas dan fungsinya sebagai calon seorang guru profesional dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dasar.