

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak tenaga pendidik cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, lebih meningkatkan pada penghapalan konsep bukan pada pemahaman. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran didalam kelas yang selain didominasi oleh guru. Dalam penyampaian materi, biasanya guru menggunakan Model ceramah, dimana peserta didik hanya duduk, mencatat dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru dan sedikit peluang bagi peserta didik untuk bertanya. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga peserta didik menjadi pasif serta jenuh pada saat belajar. Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini diperlukan guru kreatif dan professional dalam mengupayakan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik

Suasana pembelajaran di kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga peserta didik memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain agar pada gilirannya dapat diperoleh hasil belajar yang optimal. Proses belajar mengajar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar, selanjutnya peningkatan kualitas pembelajaran akan terlihat pula dalam hasil belajar yang diperoleh siswa, proses belajar mengajar yang baik menuntut siswa untuk lebih aktif, sehingga proses belajar mengajar mencerminkan komunikasi dua arah, dan tidak semata-mata merupakan pemberian informasi searah dari guru tanpa mengembangkan mental siswa. Dalam proses belajar mengajar Guru menyadari bahwa belum memahami betul serta kurang adanya sosialisasi mengenai model pembelajaran inovatif. Dominasi kegiatan selama proses pembelajaran berada pada guru. Siswa menjadi pasif, kurang terlibat dalam proses pembelajaran, serta lebih banyak mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru. Hal itu mengakibatkan siswa cenderung bosan pada saat proses pembelajaran dan siswa hanya menghafalkan materi pada saat menjelang ulangan, sehingga hasil belajar rendah. seharusnya kegiatan belajar tidak hanya sekedar menghafal, tetapi mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Di SD Negeri 05 Tilongkabila Kecamatan Tilongkabila, Kabupaten Bone Bolango , pada dasarnya proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah ini sudah cukup baik, guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (

RPP) yang ada, akan tetapi dalam kenyataannya metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih lebih banyak menggunakan metode ceramah atau konvensional maka menyebabkan banyak siswa kurang memperhatikan saat pelajaran berlangsung dan respon yang diberikan oleh siswa hanya terbatas pada siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata. Disamping itu guru dalam memberikan pertanyaan yang masih kurang bervariasi sehingga kurang membangkitkan motivasi belajar siswa, hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn masih rendah.

Data hasil belajar siswa yang diperoleh peneliti dari guru mata Pelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 05 Tilongkabila Kecamatan Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango Tahun Ajaran 2016/2017 dari jumlah siswa 30 orang siswa hanya terdapat 14 orang atau 46.67% siswa yang mencapai nilai KKM 75 sedangkan 16 orang atau 53.33% lainnya belum mencapai nilai Ketuntasan Sedangkan untuk kriteria ketuntasan keberhasilan yang harus dicapai pada mata pelajaran PKn seharusnya Nilai KKM 75 dengan indikator keberhasilan 80% Atau 25 orang siswa sudah dikatakan berhasil.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, maka peneliti berasumsi bahwa salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk dapat mengatasi hal tersebut yakni dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih tepat dan menarik, yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa serta mampu membuat siswa terlibat langsung dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray*. Model Pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) atau dua tinggal dua tamu adalah metode yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lainnya. Melalui pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS), siswa dikondisikan agar aktif yaitu dengan memecahkan masalah, mengungkapkan pendapat dan memahami suatu materi secara berkelompok dan saling membantu antar anggota kelompoknya maupun bekerja sama dengan anggota kelompok yang lain, membuat kesimpulan (diskusi) dan mempresentasikan, menurut Spencer Kagan (Huda, 2011: 141).

Berdasarkan masalah yang dikemukakan di atas untuk meningkatkan hasil belajar siswa peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti sangat tertarik mengadakan penelitian dengan judul “**Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Tipe *Two Stay Two Stray* Pada Mata Pelajaran PKn Di Kelas V SD Negeri 05 Tilongkabila Kecamatan Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango**”.

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih lebih banyak menggunakan metode ceramah atau konvensional.
2. Siswa kurang memperhatikan saat pelajaran berlangsung.
3. Respon yang diberikan oleh siswa hanya terbatas pada siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata.
4. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn masih rendah yaitu 11 orang atau 45.83% yang telah mencapai nilai KKM

1.3 Tujuan penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV SD Negeri05 Tilongkabila Kecamatan Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango pada mata pelajaran PKn melalui model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray*.

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: “Apakah penggunaan model pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas V SD Negeri 05 Tilongkabila Kecamatan Tilongkabila Kabupaten Bone Bolango”.

1.5 Cara pemecahan masalah

Berdasarkan permasalahan di atas maka cara pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*. Adapun langkah-langkah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* adalah sebagai berikut:

1. Siswa bekerja sama dalam kelompok berempat seperti biasa.
2. Setelah sesuai, dua orang dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing-masing akan bertamu ke dua kelompok lainnya.
3. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka.
4. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.

5. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.

1.6 Manfaat penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis dapat memberikan sumbangan terhadap pembelajaran PKn, utamanya untuk meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran PKn dan meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.

1.6.2 Manfaat secara Praktis

- a. Memberikan bahan pertimbangan bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan proses pembelajaran yang bervariasi.
- b. Bagi siswa agar memahami konsep-konsep dalam belajar PKn dengan menerapkan kedalaman situasi dunia nyata, sehingga belajar PKn lebih bermakna dan dapat mengembangkan daya pikir dan tumbuh jiwa kompetisi dalam diri setiap siswa.
- c. Bagi peneliti merupakan salah satu wadah untuk menguji kemampuan terhadap bekal teori yang telah diperoleh dibangku kuliah, serta sebagai upaya pengembangan ilmunya.
- d. Bagi peneliti berikutnya, penelitian ini dapat dijadikan referensi ilmiah dan motivasi untuk meneliti.