

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Undang-undang No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang terencana secara sadar untuk mewujudkan sebuah proses pembelajaran agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk dapat mengendalikan diri, kepribadian, keserdasan, keagamaan, memiliki akhlak mulia dan dapat memiliki keterampilan untuk membangun dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan artinya mendidik dengan tujuan memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik supaya terbebas dari kebodohan (Salahuddin, 2013). Pada prinsipnya, pendidikan dilaksanakan di suatu lembaga yaitu lembaga pendidikan seperti sekolah dasar, sekolah menengah dan perguruan tinggi dengan maksud untuk mendidik peserta didik dengan tujuan memberikan ilmu baik itu ilmu pengetahuan maupun moral supaya peserta didik terbebas dari kebodohan. Maka dari itu pendidikan merupakan suatu proses untuk mencerdaskan seseorang dengan memberikan ilmu pengetahuan sehingga dapat mengembangkan potensi diri yang ada pada diri seseorang.

Pendidikan adalah kunci seseorang untuk meningkatkan potensi diri atau *skill* yang mereka punya. Oleh karena itu, pendidikan perlu diberikan kepada seseorang dari usia dini. Selain untuk meningkatkan potensi diri atau *skill*, pendidikan juga bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik menjadi lebih baik dan melatih rasa tanggung jawab sejak dini. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang terencana alurnya untuk menciptakan proses pembelajaran yang nyaman, menyenangkan, dan efektif sehingga potensi diri peserta didik dapat berkembang dengan baik serta dapat membentuk sikap intelektual, serta pengembangan keterampilan peserta didik yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhannya.

Komponen utama di dalam dunia pendidikan yaitu peserta didik, pendidik (guru), kurikulum (bahan ajar), sarana dan prasarana. Proses pembelajaran tidak akan terjadi apabila tidak ada komponen-komponen tersebut. Seorang pendidik memiliki tanggung jawab untuk menuntun peserta didiknya menuju ke taraf kedewasaan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Dengan begitu, pendidik dapat menghasilkan peserta didik yang berpikir kritis, kreatif, dapat bekerja sama, dan bertanggung jawab.

Dalam proses pembelajaran, pendidik perlu memberikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta pembelajaran yang menyenangkan seperti menerapkan model-model pembelajaran yang memfokuskan peserta didik untuk aktif selama pembelajaran berlangsung sehingga mereka tidak merasa bosan apalagi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan merupakan pendidikan yang mengingatkan pada pentingnya nilai, hak dan kewajiban warga negara sehingga setiap hal yang ada dilakukan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa serta tidak menyimpang dari hal-hal yang dilarang. Pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis (Saidurrahman, 2018). Dikarenakan memiliki nilai yang penting, maka pendidikan pancasila dan kewarganegaraan ini telah dilaksanakan sejak dini di setiap sekolah mulai dari pendidikan usia dini hingga perguruan tinggi. Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang mengarahkan peserta didik memiliki sikap bertanggung jawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat sesuai dengan ketentuan yang ada pada Pancasila dan UUD NKRI 1945.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan pada tanggal 13 Desember 2022 di SD Negeri Pati Wetan 03 menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran masih berpusat pada guru. Selama proses pembelajaran berlangsung khususnya Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, guru telah menerapkan model pembelajaran dan

menggunakan media berupa gambar-gambar yang ditayangkan pada layar proyektor. Akan tetapi, selama proses pembelajaran tersebut peserta didik masih belum terlihat aktif dan antusias terhadap pembelajaran PPKn.

Menurut beberapa penjelasan dari peserta didik kurang menyukai mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dikarenakan susah dan membosankan. Peserta didik menjelaskan bahwa penyampaian materi oleh guru mudah dipahami, akan tetapi pada kenyataannya selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik merasa bosan sehingga menyebabkan hasil belajar peserta didik pun di bawah kriteria ketuntasan maksimal (KKM).

Berdasarkan pemaparan diatas, maka guru perlu memberikan motivasi kepada anak didiknya supaya memiliki semangat belajar yang tinggi, karena dengan timbulnya rasa semangat belajar yang tinggi akan berdampak baik pada hasil belajar mereka. Selain itu, guru perlu membuat pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik seperti dengan menerapkan model pembelajaran yang berbeda dengan model pembelajaran sebelumnya. Selain itu, guru juga dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik. Media yang digunakan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, dengan begitu peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru melalui media tersebut.

Penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran ini bertujuan supaya proses pembelajaran tidak monoton dan peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat dari sebelumnya.

Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru saja. Media pembelajaran yang digunakan tentunya harus disesuaikan dengan materi. Media pembelajaran ini baiknya merupakan benda yang konkret supaya peserta didik tidak kesulitan dalam memahami materi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Untuk itu, peneliti memilih model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan

bantuan media Ular Tangga supaya selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berlangsung peserta didik aktif dalam memahami pembelajaran sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan model pembelajaran berkelompok dengan sistem 2 tinggal 2 tamu yang memberikan kesempatan kelompok untuk membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain (Lie, 2007). Cara kerja sistem kelompok ini nantinya ketika selesai berdiskusi dua siswa dari kelompok akan bertamu ke kelompok lain untuk mendapatkan dan mencatat informasi berupa hasil diskusi dari kelompok lain dan dua anggota kelompok yang tersisa akan tinggal di kelompok untuk memberikan informasi berupa hasil diskusi mereka kepada tamu dari kelompok lain.

Model pembelajaran *two stay two stray* ini selain mengharuskan peserta didik aktif dalam pembelajaran juga melatih peserta didik untuk memecahkan masalah bersama, bersosialisasi dengan teman sekelas, dan juga melatih rasa tanggung jawab. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sri Rezeki, Rosnita dan Sri Utami (2018), bahwa model pembelajaran *two stay two stray* dengan bantuan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik. Dari penelitian dan pengujian yang telah dilakukan oleh I Made Hendra Sukmayasa (2022) menyatakan bahwa model pembelajaran *two stay two stray* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan layak untuk diterapkan pada mata pelajaran apapun dikarenakan model pembelajaran ini memiliki nilai pengaruh yang tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul:

“Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Tematik Muatan PPKn Kelas V SD Negeri Pati Wetan 03” dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *two stay two stray* dengan bantuan media ular tangga pada muatan pendidikan kewarganegaraan

dengan materi keberagaman budaya di Indonesia pada kelas V SD Negeri Pati Wetan 03.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagaimana perbedaan rata-rata hasil belajar setelah diterapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar PPKn pada siswa kelas V SD Negeri Pati Wetan 03 tahun ajaran 2022/2023?
- 2) Seberapa besar peningkatan hasil belajar PPKn pada siswa kelas V tahun ajaran 2022/2023 dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media ular tangga?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1) Untuk menganalisis perbedaan rata-rata hasil belajar setelah diterapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media ular tangga terhadap hasil belajar PPKn pada siswa kelas V SD Negeri Pati Wetan 03.
- 2) Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar PPKn siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media ular tangga.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Pada hasil penelitian ini, diharapkan mampu memberikan wawasan bagi dunia pendidikan bahwa sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan melalui penerapan model pembelajaran *two stay two stray* berbantuan media ular tangga.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mencapai hasil belajar pada semua mata pelajaran khususnya Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dengan model pembelajaran *two stay two stray*.

1.4.2.2 Bagi guru kelas

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada semua mata pelajaran khususnya Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) melalui model pembelajaran *two stay two stray* berbantuan media ular tangga.

1.4.2.3 Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran tematik muatan PPKn dengan model pembelajaran *two stay two stray* berbantuan media ular tangga untuk salah satu model pembelajaran di SD Negeri Pati Wetan 03.

1.4.2.4 Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

1.5 Definisi Operasional

Model pembelajaran merupakan suatu strategi mengajar yang dirancang oleh seorang guru guna mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran *two stay two stray* atau dua tinggal - dua tamu merupakan model pembelajaran kooperatif dengan sistem berkelompok yang nantinya ketika selesai berdiskusi dua siswa dari kelompok akan bertamu ke kelompok lain untuk mendapatkan informasi hasil diskusi dari kelompok lain dan dua anggota kelompok yang tersisa akan tinggal di kelompok untuk

memberikan informasi atau hasil diskusi mereka kepada tamu dari kelompok lain.

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan untuk mentransfer atau menyampaikan materi selama proses pembelajaran berlangsung.

Media ular tangga merupakan salah satu alat untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Hasil belajar merupakan angka atau nilai yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang mengajarkan nilai-nilai norma dan mengajarkan tentang persatuan dalam suatu negara yang memiliki banyak keberagaman.