

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai bagian integral kehidupan masyarakat di era global harus dapat memberi dan memfasilitasi bagi tumbuh dan berkembangnya keterampilan intelektual, sosial, dan personal. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal kiranya dapat menumbuhkan berbagai kompetensi peserta didik, karena tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan menjadi salah satu tolak ukur kemajuan suatu bangsa, sebagaimana tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-undang Dasar Tahun 1945 Pasal 31 Ayat 3 menyebutkan,

“Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta ahlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang”.¹

Lebih lanjut lagi dijelaskan dalam pasal 31 ayat 5 yang menyebutkan,

“Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk memajukan peradaban kesejahteraan umat manusia”.²

Pencapaian tujuan pendidikan nasional tersebut, dapat dilakukan dengan melakukan peninjauan dari berbagai aspek yang mendukung, salah satunya dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Kegiatan pembelajaran di sekolah dilakukan oleh dua orang pelaku yaitu guru dan peserta didik. Guru sebagai fasilitator dan

¹ *Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*, (Jakarta: Sekretariat Jendral MPR RI, 2015), hal. 163.

² *Ibid.*, hal. 164.

peserta didik sebagai subjek dalam pembelajaran. Guru sebagai fasilitator sebaiknya memiliki kualitas kinerja yang dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, agar tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya dapat tercapai.

Kualitas kinerja guru tersebut dinyatakan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Peraturan menteri tersebut menjelaskan bahwa standar kompetensi guru dikembangkan secara utuh dari empat kompetensi utama, yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional.³ Keempat kompetensi tersebut terintegrasi dalam kinerja guru. Sehingga, dapat dikatakan bahwa baik atau tidaknya kualitas kinerja guru ditentukan oleh keempat kemampuan kompetensi utama guru yang dimilikinya.

Salah satu kompetensi yang disebutkan di atas adalah kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik tersebut meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki peserta didik⁴. Masing-masing komponen tersebut saling terkait dan saling mempengaruhi satu sama lain.

Sementara itu, peran guru dalam membuat perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam kompetensi pedagogik dituntut untuk kreatif dan inovatif agar dapat terus meningkatkan hasil belajar peserta didiknya. Namun,

³ Depdiknas, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang, Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*, (Jakarta: Depdiknas, 2007)

⁴ Rusman, *Model-model Pembelajaran. Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Bandung: PT Rajagrafindo Persada, 2015), hal. 54.

pada kenyataannya setelah peneliti melakukan observasi di SMA Negeri 1 Leuwiliang, peneliti memperoleh kegiatan pembelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan), yang tidak melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran berlangsung monoton dan konvensional. Guru sebagai pemberi informasi dan peserta didik sebagai penerima informasi tanpa merespon baik. Inilah salah satu permasalahan utama yang dihadapi oleh guru PPKn yang dapat membuat hasil belajar PPKn rendah, yaitu hanya mencapai nilai rata-rata sebesar 78,11. Tentunya hal ini menjadi masalah yang berkepanjangan jika tidak ada perubahan dalam menciptakan pembelajaran yang menarik.

Upaya melakukan kegiatan pembelajaran yang menarik dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada bidang studi PPKn dapat dilakukan dengan penggunaan teknik pembelajaran yang tepat. Teknik pembelajaran biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan, sehingga dalam menentukan teknik pembelajaran perlu dipertimbangkan. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan antara lain, tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, bahan atau materi pembelajaran, peserta didik, dan pertimbangan lainnya yang bersifat nonteknis.⁵

Terdapat beberapa teknik pembelajaran yang dapat digunakan pada bidang studi PPKn, diantaranya teknik pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan teknik pembelajaran *The Power of Two*. Kedua teknik pembelajaran tersebut merupakan teknik dari model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan model belajar berkelompok. Kedua teknik pembelajaran ini

⁵ *Ibid.*, hal. 134.

dapat digunakan untuk bidang studi PPKn. Karena, bidang studi PPKn banyak mengajarkan nilai-nilai kepada peserta didiknya, seperti nilai kebaikan, kebersamaan, pengorbanan, menghargai orang lain, dan persatuan.⁶ Penghayatan terhadap nilai-nilai tersebut akan terhayati jika dilakukan dengan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok, dalam pembelajaran kooperatif pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada peserta didik, melainkan peserta didik dapat saling belajar bersama.⁷

Pada penerapan teknik pembelajaran *Two Stay Two Stray* setiap kelompok berpindah untuk mencari informasi dari kelompok lain sehingga peserta didik dapat memperoleh informasi yang beragam. Teknik *Two Stay Two Stray* dikembangkan oleh Spencer Kagan dan dapat diterapkan pada berbagai tingkatan usia peserta didik.⁸ Dalam penerapannya teknik ini memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain, sehingga terciptalah suatu pembelajaran yang hidup di dalam kelas dan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik. Sementara itu, pada teknik pembelajaran *The Power of Two* peserta didik dapat berkolaborasi dengan satu orang temannya untuk mendiskusikan pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan diteliti apakah terdapat pengaruh penerapan teknik *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar peserta didik. Sementara itu, hasil belajar yang dimaksud pada penelitian ini adalah hasil belajar dalam ranah kognitif peserta didik.

⁶ Oktodwi, *Karakteristik Pendidikan Kewarganegaraan*, 2012, <http://id.netlog.com>, Diakses Tanggal 15 Desember 2015.

⁷ *Ibid.*, hal. 203.

⁸ Anita Lie, *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2014), hal. 61.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diungkapkan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemukan, antara lain:

1. Apa saja faktor yang mempengaruhi hasil belajar PPKn peserta didik?
2. Apakah kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru dapat mempengaruhi hasil belajar PPKn peserta didik?
3. Apakah teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn peserta didik?
4. Apakah terdapat pengaruh pada penerapan teknik pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar peserta didik?
5. Apakah penerapan teknik pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan hasil belajar PPKn peserta didik?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa permasalahan yang teridentifikasi di atas, maka penelitian ini dibatasi pada “Pengaruh Penerapan Teknik Pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Leuwiliang”.

D. Perumusan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah Penerapan Teknik Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Berpengaruh terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Leuwiliang?”.

E. Kegunaan Penelitian

Setelah penelitian ini selesai dilaksanakan, diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan secara teoritis dan praktis, lengkapnya adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, kegunaan dari hasil penelitian ini untuk pengembangan keilmuan tentang teknik pembelajaran. Selain itu, penelitian ini memiliki kegunaan untuk menyajikan data dan informasi mengenai pengaruh penerapan teknik pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar PPKn peserta didik.

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini memiliki kegunaan sebagai berikut:

- a. Sebagai informasi bagi peserta didik bahwa teknik pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah salah satu cara belajar yang dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik.
- b. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam menentukan teknik pembelajaran yang sesuai dalam pembelajaran PPKn.
- c. Sebagai bahan rujukan untuk guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.