



**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN
TWO STAY TWO STRAY TERHADAP HASIL BELAJAR PKn
MATERI GLOBALISASI KELAS IV SD DI GUGUS ISMAYA**

Skripsi

Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

oleh :

Femi Widya Asih

1401412200

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2016

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

nama : Femi Widya Asih

NIM : 1401412200

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap Hasil Belajar PKn Materi Globalisasi Kelas IV SD di Gugus Ismaya” benar-benar karya sendiri bukan jiplakan dari karya tulis orang lain. Pendapat atau hasil penelitian orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 16 Agustus 2016

Penulis



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Femi Widya Asih

NIM 1401412200

PERSETUJUAN BIMBINGAN

Skripsi yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap Hasil Belajar PKn Materi Globalisasi Kelas IV SD di Gugus Ismaya”, ditulis oleh Femi Widya Asih, NIM : 1401412200 telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang pada :

hari : Selasa

tanggal : 9 Agustus

Semarang, 9 Agustus 2016

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.
NIP. 19560704 198203 200 2

Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H.
NIP. 19850721 201404 1 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar



PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap Hasil Belajar PKn Materi Globalisasi Kelas IV SD di Gugus Ismaya”, ditulis oleh Femi Widya Asih, NIM : 1401412200 telah dipertahankan dihadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang pada :

hari : Selasa

tanggal : 16 Agustus

Panitia Ujian skripsi,



Sekretaris Penguji

Drs Isa Ansori, M.Pd
NIP. 196008201987031003

Penguji,

Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S,Pd., M.Pd.
NIP.198506062009122007

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.
NIP. 19560704 198203 200 2

Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H.
NIP. 19850721 201404 1 001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Sesuatu akan menjadi kebanggaan,
jika sesuatu itu dikerjakan dan bukan hanya dipikirkan.
Sebuah cita-cita akan menjadi kesuksesan,
jika kita awali dengan bekerja untuk mencapainya dan bukan hanya menjadi
sekedar impian belaka.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada kedua orang tua yang saya hormati dan saya
sayangi

Bapak Marwanto dan Ibu Marsisni
yang tak pernah lelah memberikan dukungan dan doa
serta bekerja keras demi kesuksesan saya.



PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap Hasil Belajar PKn Materi Globalisasi Kelas IV SD Di Gugus Ismaya”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan pada peneliti untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof.Dr.Fakhrudin, M.PD. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Dra.Isa Ansori, M.Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang.
4. Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S,Pd., M.Pd. Sebagai penguji utama
5. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd. Sebagai dosen pembimbing 1, yang telah membimbing kami dengan sabar, mengarahkan dan memberikan nasihat, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

6. Susilo Tri Widodo, S.Pd, M.H. Sebagai dosen pembimbing 2 yang telah membimbing kami dengan sabar, mengarahkan dan memberikan nasihat, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
7. Sarjono, S.Pd., Kepala SDN Piasa 01 Banyumas yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian.
8. Karno Budiharjo, S.Pd.SD., Kepala SDN Mengangkang 01 Banyumas yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian.
9. Suparni, S.Pd.SD., guru kelas IV SDN Piasa 01 yang telah mendukung dan membantu selama pelaksanaan penelitian.
10. Muharom, S.Pd., guru kelas IV SDN Mengangkang 01 yang telah mendukung dan membantu selama pelaksanaan penelitian.
11. Semua pihak yang telah mendukung dalam penyusunan skripsi dari awal sampai selesai.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan yang terbaik pada kita semua dikehiupan sekarang maupun yang akan datang. Peneliti berharap semoga hasil peneliti ini bermanfaat bagi pembaca dan perkembangan pendidikan.

Semarang, 16 Agustus 2016



Peneliti

ABSTRAK

Asih, Femi Widya. 2016. *Keefektifan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray terhadap Hasil Belajar PKn Materi Globalisasi Kelas IV SD Di Gugus Ismaya*. Skripsi, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Florentina Widihastrini.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah pendidikan pengetahuan, sikap mental, nilai-nilai dan perilaku yang menjunjung tinggi demokrasi. Berdasarkan pra penelitian di kelas IV SD di gugus Ismaya Banyumas bahwa hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) materi globalisasi masih rendah, ditunjukkan guru belum terbiasa menggunakan model pembelajaran inovatif, belum dapat menciptakan pembelajaran kritis, karena guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dan diskusi. Rumusan adalah apakah model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dan diskusi terhadap hasil belajar PKn materi globalisasi kelas IV SDN di gugus Ismaya? Bagaimanakah aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn materi globalisasi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* di kelas IV SDN di gugus Ismaya? Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dan diskusi terhadap hasil belajar PKn materi globalisasi kelas IV SDN di gugus Ismaya. Untuk mengetahui aktifitas siswa dalam pembelajaran PKn materi Globalisasi dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* di kelas IV SDN di gugus Ismaya.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu atau quasi eksperimen. Dalam penelitian ini populasinya adalah siswa kelas IV SDN gugus Ismaya yang terdiri dari 5 SD. Kemudian 5 SD tersebut diambil sebagai sampel 2 SD yaitu kelas IV SDN Piasa 01 dan SDN Mengangkang 01. Variabel bebas dan terikat. Teknik pengumpulan data yaitu tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji perbedaan rata-rata, *N-gain*.

Hasil perhitungan dimana harga t-hitung sebesar 3,702 dan 3,718 lebih besar dibandingkan dengan harga t-tabel yaitu sebesar 2,000 ($3,702 < 3,718$) dan signifikansi ($0,000 < 0,05$), artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil uji *gain* nilai *gain* kelas eksperimen yaitu 0,503 termasuk kategori sedang, sedangkan kelas kontrol 0,287 termasuk kategori rendah.

Simpulan penelitian ini adalah model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* efektif digunakan pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) materi Globalisasi siswa kelas IV SDN di Gugus Ismaya. Saran peneliti adalah guru menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* sebagai salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam berbicara dan bersosialisasi dengan teman.

Kata kunci : PKn, *Two Stay Two Stray*, Hasil belajar.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERNTAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUAN BIMBINGAN	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.4.1 Bagi Guru	9
1.4.2 Bagi Siswa	10
1.4.3 Bagi Sekolah	10
1.4.4 Bagi Peneliti	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teori	11
2.1.1 Hakikat Belajar	11
2.1.1.1 Pengertian Belajar	11
2.1.1.2 Ciri-Ciri Belajar	12
2.1.1.3 Prinsip-Prinsip Belajar	14
2.1.1.4 Jenis-Jenis Belajar	16
2.1.1.5 Unsur-Unsur Belajar	17
2.1.1.6 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar	18

2.1.2	Hakekat Pembelajaran.....	19
2.1.2.1	Pengertian Pembelajaran	19
2.1.2.2	Komponen-Komponen Pembelajaran	20
2.1.3	Teori Belajar.....	21
2.1.3.1	Teori Belajar Kognitivisme.....	22
2.1.3.2	Teori Belajar Humanistik.....	23
2.1.3.3	Teori Belajar Konstruktivisme.....	23
2.1.3.4	Teori Belajar Behavioristik.....	24
2.1.4	Aktivitas Siswa	26
2.1.5	Hakikat Hasil Belajar	29
2.1.6	Metode Ceramah.....	35
2.1.6.1	Pengertian Metode Ceramah.....	35
2.1.6.2	Karakteristik Metode Ceramah	36
2.1.6.3	Kelebihan dan Kekurangan Metode ceramah	37
2.1.6.4	Sintak Metode Ceramah.....	38
2.1.7	Metode Diskusi	39
2.1.8	Model Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>)	43
2.1.8.1	Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>) ..	43
2.1.8.2	Karakteristik Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>)	44
2.1.8.3	Sintak Model Pembelajaran Kooperatif (<i>Cooperative Learning</i>)	45
2.1.8.4	Pengertian Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray (TSTS)</i>	47
2.1.8.5	Karakteristik Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray (TSTS)</i>	47
2.1.8.6	Tujuan Penggunaan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray (TSTS)</i> ..	48
2.1.8.7	Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray (TSTS)</i> ..	49
2.1.8.8	Kelebihan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray (TSTS)</i>	52
2.1.9	Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	52
2.1.9.1	Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan(PKn)	52
2.1.9.2	Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	53
2.1.9.3	Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan(PKn)	55
2.1.9.4	Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SD.....	57
2.1.9.5	Materi Pembelajaran	58

2.1.9.6 Globalisasi.....	59
2.1.9.7 Keefektifan Model Pembelajaran.....	63
2.2 Kajian Empiris	65
2.3 Kerangka Berpikir.....	69
2.4 Hipotesis.....	71

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian.....	73
3.2 Desain Penelitian.....	74
3.3 Prosedur Penelitian.....	76
3.4 Lokasi, dan Waktu Penelitian	78
3.5 Populasi dan Sampel Penelitian	79
3.5.1 Populasi.....	79
3.5.2 Sampel.....	79
3.6 Variabel Penelitian	80
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	82
3.8 Uji coba Instrumen, Validitas dan Reliabilitas	85
3.8.1 Validitas	85
3.8.2 Reliabilitas	88
3.8.3 Taraf Kesukaran.....	89
3.8.4 Daya Pembeda	91
3.9 Analisis Data	94
3.9.1 Analisis Data Awal	94
3.9.2 Analisis Data Akhir.....	95
3.9.3 Analisis Hasil Uji Peningkatan Rata-rata (<i>Gain</i>)	96

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	99
4.1.1 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	99
4.1.2 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	100
4.1.3 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	101
4.1.4 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	102
4.1.5 Uji Perbedaan Rata-rata Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	103

4.1.6 Uji N-Gain	104
4.1.7 Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	105
4.1.7.1 Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen	105
4.1.7.2 Aktivitas Siswa Kelas Kontrol	112
4.1.8 Deskripsi Proses Pembelajaran	118
4.2 Pembahasan	121
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian	121
4.2.1.1 Hasil <i>pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	121
4.2.1.2 Hasil <i>posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	123
4.2.1.3 Aktivitas Siswa	126
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian	128
4.2.2.1 Implikasi Teoritis	128
4.2.2.2 Implikasi Praktis	129
4.2.2.3 Implikasi Paedagogis	130
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan	132
5.2 Saran	133
DAFTAR PUSTAKA	134
LAMPIRAN	138



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Definisi Operasional Variabel	82
3.2 Kriteria Presentase Aktivitas Belajar Siswa	84
3.3 Hasil Analisis Validitas Soal Uji coba	87
3.4 Uji Relibilitas Instrumen Soal Uji coba Kelas V SDN Piasa 02	89
3.5 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba	91
3.6 Hasil Analisis Daya Beda Instrumen Soal Uji Coba	93
3.7 Nilai <i>N-Gain</i>	97
4.1 Uji normalitas data <i>Pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	100
4.2 Uji homogenitas data <i>Pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	101
4.3 Uji normalitas data <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	102
4.4 Uji homogenitas data <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	102
4.5 Uji perbedaan rata-rata data <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	103
4.6 Data peningkatan skor kelas eksperimen dan kelas kontrol	104
4.7 Uji <i>N-Gain</i> skor kelas eksperimen dan kelas kontrol	105



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halama
2.1 Alur Penelitian Eksperimen	71
3.1 <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	74
3.2 Alur pelaksanaan penelitian	76
4.1 Diagram Peningkatan skor <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas	104
4.2 Diagram Hasil Aktifitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan ke 1	107
4.3 Diagram Hasil Aktifitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan ke 2	108
4.4 Diagram Hasil Aktifitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan ke 3	109
4.5 Diagram Hasil Aktifitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan ke 4	111
4.6 Diagram Hasil Aktifitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan ke 1	113
4.7 Diagram Hasil Aktifitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan ke 2	114
4.8 Diagram Hasil Aktifitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan ke 3	115
4.9 Diagram Hasil Aktifitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan ke 4	116
4.10 Diagram Hasil Perbandingan Rata-rata Aktifitas Siswa (1-4)	117

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	139
2. Penggalan Silabus Kelas Eksperimen	142
3. RPP Kelas Eksperimen	148
4. Penggalan Silabus Kelas Kontrol	219
5. RPP Kelas Kontrol	225
6. Lembar Observasi Aktivitas siswa Kelas Eksperimen	293
7. Hasil Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan ke 1	297
8. Hasil Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan ke 2	298
9. Hasil Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan ke 3	299
10. Hasil Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan ke 4	300
11. Lembar Observasi Aktivitas siswa Kelas Kontrol	301
12. Hasil Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan ke 1	305
13. Hasil Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan ke 2	306
14. Hasil Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan ke 3	307
15. Hasil Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan ke 4	308
16. Kisi-Kisi Soal Tes Uji Coba	309
17. Soal Tes Uji Coba	311
18. Kunci Jawaban Soal Uji Coba	320
19. Daftar Nama Siswa	321
20. Hasil Wawancara	322
21. Daftar Hasil Uji Coba	323
22. Skor Tertinggi Hasil Uji Coba	328
23. Skor Terendah Hasil Uji Coba	332
24. Analisis Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba	336
25. Analisis Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba	337
26. Analisis Hasil Taraf Kesukaran Soal Uji Coba	338
27. Analisis Hasil Daya Beda Soal Uji Coba	339
28. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	340

29. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	349
30. Daftar Hasil Belajar PKn Materi Globalisasi Kelas Eksperimen	350
31. Skor Tertinggi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	351
32. Skor Terendah <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	355
33. Skor Tertinggi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	359
34. Skor Terendah <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	363
35. Daftar Hasil Belajar PKn Materi Globalisasi Kelas Kontrol	367
36. Skor Tertinggi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	368
37. Skor Terendah <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	372
38. Skor Tertinggi <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	376
39. Skor Terendah <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	380
40. Uji Normalitas <i>Pretest</i>	384
41. Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	385
42. Uji Normalitas <i>Posttest</i>	386
43. Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	387
44. Uji t-test <i>Posttest</i>	388
45. Uji N-Gain Kelas Eksperimen	389
46. Uji N-Gain Kelas Kontrol	390
47. Surat Ijin Penelitian	391
48. Surat Keterangan Penelitian	394
49. Dokumentasi	397



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya, pendidikan dapat menciptakan manusia berkualitas dan mampu bersaing dalam menghadapi tantangan zaman yang selalu berubah. Pendidikan tidak hanya mengembangkan potensi dalam aspek intelektual saja tetapi juga aspek emosional, sosial dan spiritual . Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Sehingga pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan. Pelaksanaan pendidikan di Indonesia harus berpedoman pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Pada pasal 1 ayat 2 menyatakan bahwa “Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman”. Fungsi dari pendidikan nasional dijelaskan dalam pasal 3 UU Sistem pendidikan nasional Sistem pendidikan nasional menyebutkan “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk

berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berlimu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Sisdiknas, 2014:6).

Tujuan dalam pendidikan agar dapat tercapai dan sesuai dengan rencana maka diperlukannya proses yang berkelanjutan. Dalam Peraturan Pemerintah no 32 tahun 2013, menjelaskan bahwa “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”. Apa yang diinginkan dalam perundangan tersebut sudah jelas esensi dari pendidikan memberi arti yang bermakna melalui proses dialogis dan interaktif. Menjadikan mekanisme pendidikan berpusat siswa, sementara guru hanya sebagai fasilitator. Dengan adanya pernyataan tersebut maka tantangan tersendiri bagi guru dan menuntut kesiapan guru dalam mengadakan pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa. Hal tersebut didukung dengan kompetensi pedagogik yang harus dimiliki guru yaitu dapat mengadakan pembelajaran dengan menggunakan variasi model pembelajaran agar dapat meningkatkan antusias dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 37 ayat 1 menyebutkan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran wajib pada kurikulum tingkat dasar dan menengah yang dimaksudkan untuk membentuk siswa yang mempunyai rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Selain itu

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, trampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Setiap usaha pendidikan memiliki tujuan tertentu yang ingin dicapai. Tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan SD/MI yang terdapat pada Kurikulum Tingkat Satuan Dasar (KTSP) yaitu :

(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 dan tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu terdapat ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) secara umum meliputi aspek-aspek sebagai berikut : (1) persatuan dan kesatuan, (2) norma, hukum dan peraturan, (3) HAM, (4) kebutuhan warga negara, (5) konstitusi negara, (6) kekuasaan politik, (7) kedudukan pancasila, (8) globalisasi (BNSP, 2006 : 271).

Mata pelajaran PKn dirancang agar setiap individu menjadi warga negara yang baik yang memiliki kecerdasan intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual dan rasa tanggung jawab yang tinggi.

Tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang terdapat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Dasar (KTSP) sudah sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan secara global. Untuk mencapai tujuan tersebut berbagai usaha perlu dilakukan untuk meningkatkan suatu pendidikan agar dapat dihasilkan sumber daya yang berkualitas. Namun kenyataan di sekolah, keefektifan pembelajaran PKn belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Pada tahun 2009 Indonesia merupakan salah satu

dari 38 negara yang ikut terlibat dan menjadi sampel dalam penelitian *International Civic and Citizenship Studies (ICCS)*. Laporan *ICCS* tentang kondisi Pendidikan Kewarganegaraan di lima tempat negara (Indonesia, Hongkong SAR, Republik Korea/Korea Selatan, Taiwan dan Thailand) menyebutkan bahwa hasil tes pengetahuan Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia dan Thailand lebih rendah jika dibandingkan dengan negara sampel lainnya di Asia. Skor rata-rata yang diperoleh Indonesia 433 dan Thailand 452. Sedangkan Hongkong SAR, Republik Korea/Korea Selatan, Taiwan memperoleh skor rata-rata diatas 500. Dibagian lain, justru di Indonesia dan Thailand memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi terhadap pemerintah pusat dan daerah serta lembaga parlemen mereka, jika dibandingkan siswa-siswa di tiga lokasi sampel lainnya yaitu Hongkong, Republik Korea/Korea Selatan, dan Taiwan. Dari paparan tersebut bahwa tingkat pengetahuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Indonesia masih dalam taraf rendah.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, permasalahan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) masih terjadi di Sekolah Dasar. Berbagai usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran telah dilakukan diantaranya melalui pertemuan, KKG, penataran-penataran, PLPG dan pembinaan keprofesionalan mengajar yang dilakukan oleh guru, yang dapat mengubah pola pembelajaran lebih inovatif. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang dilakukan di kelas IV SDN di gugus ismaya melalui data hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) berikut kutipannya:

“... dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) saya masih menggunakan metode ceramah, dan sesekali mengadakan diskusi untuk memecahkan masalah... untuk penggunaan model pembelajaran inovatif belum pernah saya coba.”

Menurut pernyataan dari informasi Guru kelas IV SDN Gugus Ismaya, diperoleh informasi bahwa hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) materi globalisasi masih rendah, ditunjukkan guru masih sulit mengubah pola pikir agar pembelajaran lebih efektif, diantaranya adalah guru belum terbiasa menggunakan model pembelajaran inovatif, masih sering menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah dan diskusi, pembelajaran masih berpusat pada guru, dalam menyampaikan materi guru hanya berpedoman dengan buku paket, materi belum dikaitkan dengan kehidupan nyata atau pengalaman siswa, dalam pembentukan kelompok diskusi masih terlalu sederhana tanpa memperhatikan kemampuan masing-masing siswa dan permasalahan yang dibahas terlalu monoton pada teori. Aktivitas siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran, kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah, ketika dibagi tugas atau permasalahan siswa belum mampu menanggapi secara kritis, dalam diskusi kelompok hanya beberapa siswa yang bekerja dan mengemukakan pendapatnya, sehingga hasil yang didapat kurang optimal.

Permasalahan tersebut dari hasil ulangan harian semester I siswa kelas IV SDN di gugus Ismaya, yang rata-rata nilai Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) hanya sama dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan ada yang kurang dari KKM yaitu 75. Rata-rata nilai pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di gugus Ismaya adalah 74,09. Dengan hasil dari jumlah keseluruhan yaitu 83 siswa diatas KKM 31 siswa (37,35%), dan yang dibawah KKM 52 siswa (62,65%)

Berdasarkan uraian tersebut perlu adanya model pembelajaran yang dapat memberikan solusi untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran dan lebih efektif terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) materi Globalisasi yaitu model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)*. Dari permasalahan tersebut peneliti ingin melihat keefektifan model pembelajaran inovatif yang akan diterapkan untuk memperbaiki proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) materi globalisasi dibandingkan dengan metode ceramah dan diskusi. Salah satu model pembelajaran kooperatif melihat keefektifan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah dengan menerapkan model *Two Stay Two Stray (TSTS)* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Dengan model ini guru dapat menyampaikan materi pelajaran dengan melibatkan seluruh siswa secara langsung dalam memecahkan dan mencari solusi dari suatu masalah, sehingga semua siswa bekerja dan tidak ada yang bermain dan bergurau.

Two Stay Two Stray (TSTS) merupakan pembelajaran kooperatif, pembelajaran kooperatif itu sendiri adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivisme. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana upaya-upaya berorientasi pada tujuan tiap individu menyumbangkan pencapaian tujuan individu lain guna mencapai tujuan bersama (Fathurrohman, 2015 : 44-45).

Menurut Shoimin (2014 : 222) model *Two Stay Two Stray (TSTS)* adalah dua siswa tinggal dalam kelompok dua orang siswa bertamu ke kelompok lain. Dua orang yang tinggal bertugas memberi informasi kepada tamu tentang hasil kelompoknya,

sedangkan yang bertamu bertugas mencatat hasil diskusi kelompok yang dikunjungnya.

Menurut Suyatno (2009), model *Two Stay Two Stray (TSTS)* adalah dengan cara siswa berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain. Sintaknya adalah kerja kelompok, dua siswa bertamu ke kelompok lain dan dua siswa lainnya tetap dikelompoknya untuk menerima dua orang dari kelompok lain, kerja kelompok, kembali ke kelompok asal, kerja kelompok dan laporan kelompok. Tujuan dari model *Two Stay Two Stray (TSTS)* adalah agar siswa saling bekerja sama, bertanggung jawab, dan saling mendorong satu sama lain untuk berpartisipasi, model ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik (Huda, 2014 : 207).

Model *Two Stay Two Stray (TSTS)* mempunyai beberapa kelebihan yang dapat mendukung proses pembelajaran. Kelebihan model ini adalah dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan semua tingkat usia siswa, model ini tidak hanya bekerjasama dengan anggota sekelompok, tetapi bisa juga bekerjasama dengan kelompok lain yang memungkinkan terciptanya keakraban sesama teman dalam suatu kelas dan lebih berorientasi pada keefektifan siswa (Fathurrahman, 2015 : 90-91).

Penelitian yang mendukung penelitian ini yaitu penelitian oleh Putu Giri Yuda Putra, Desak Putu Parmiti, I Dewa Kade Tastra, tahun 2014 dengan judul penelitian "*Pengaruh Model Pembelajaran TSTS Berbantuan Teknik Kancing Gemerincing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV*" dengan hasil rata-rata skor hasil belajar PKn siswa kelompok eksperimen adalah 15,9 yang berada pada kategori sangat tinggi sedangkan skor hasil belajar PKn siswa kelompok kontrol adalah 12,06 yang berada pada kategori tinggi, sehingga $15,9 > 12,06$.

Penelitian lain yang mendukung selanjutnya adalah oleh Ni Made Nia Pramuda Rahayui, I Gd Meter, I Md. Suara, tahun 2014 dengan judul “*Pengaruh Pembelajaran TSTS Berbantuan Power Point terhadap Hasil Belajar PKn Kelas V SD Gugus II Kecamatan Kuta*” dengan hasil nilai hasil belajar PKn siswa kelas VA SD dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* berbantu media *Power Point* diperoleh nilai tertinggi yaitu sebesar 88 dan nilai terendah sebesar 61 dimana nilai maksimal idealnya sebesar 100 sedangkan nilai minimal idealnya sebesar 0. Nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* adalah 73,47 , modusnya 61, 70, 82, median sebesar 72 dan rentangan sebesar 27, sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional adalah 65.11.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti telah melakukan penelitian dengan judul “*Keefektifan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) terhadap Hasil Belajar PKn Materi Globalisasi Kelas IV SDN di Gugus Ismaya*”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray(TSTS)* lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dan diskusi terhadap hasil belajar PKn materi globalisasi kelas IV SDN di gugus Ismaya ?
2. Bagaimanakah aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn materi globalisasi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* di kelas IV SDN di gugus Ismaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dan diskusi terhadap hasil belajar PKn materi globalisasi kelas IV SDN di gugus Ismaya.
2. Untuk mengetahui aktifitas siswa dalam pembelajaran PKn materi Globalisasi dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* di kelas IV SDN di gugus Ismaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik yang bersifat teoritis dan praktis. Secara teoritis, model *Two Stay Two Stray (TSTS)* mampu mengefektifkan pembelajaran sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran PKn. Selibuhnya penelitian ini dapat menambah hasanah bagi dunia pendidikan.

Manfaat secara praktis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1.4.1 Bagi Guru

Memberikan wawasan dan pengetahuan bagi guru tentang model *Two Stay Two Stray (TSTS)*, menggali kemampuan dan ketrampilan guru dalam mengajar, menambah profesionalisme dalam proses pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan, menambah kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

1.4.2 Bagi Siswa

Siswa lebih termotivasi untuk belajar PKn, siswa lebih fokus dalam pembelajaran, mendorong aktivitas siswa dalam pembelajaran dan menambah pemahaman siswa dengan menggali potensi-potensi siswa dalam pembelajaran, melatih siswa berpikir kritis dan analitis, mendorong kerjasama siswa dengan rekan belajarnya, serta memberikan pengalaman belajar yang menarik, berkesan pada siswa dan mengoptimalkan partisipasi siswa.

1.4.3 Bagi Sekolah

Tolok ukur pengalaman kebijakan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran yang dilaksanakan guru sehingga tujuan penyelenggaraan pendidikan di sekolah dapat dicapai secara optimal serta menambah mutu pendidikan, khususnya pada mata pelajaran PKn.

1.4.4 Bagi Peneliti

Dijadikan sebagai landasan untuk menulis penelitian selanjutnya. Mengembangkan wawasan mengenai penggunaan pendekatan atau strategi yang tepat dalam proses pembelajaran. Untuk mengukur sejauh mana atau seberapa besar prestasi yang dicapai siswa dengan pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Two Stay Two Stray (TSTS)*. Mengubah hasil belajar PKn pada siswa kelas IV SDN di gugus Ismaya. Mengetahui keefektifan Model Kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* terhadap pembelajaran PKn siswa kelas IV SDN di gugus Ismaya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar memiliki arti penting dalam kehidupan, dengan belajar maka akan terjadinya suatu perubahan untuk mencapai suatu kemajuan sesuai dengan perkembangan zaman. Menurut Gagne (dalam Rifai dan Anni, 2012 : 66) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan disposisi atau kecakapan manusia yang berlangsung selama periode waktu tertentu, dan perubahan perilaku itu tidak berasal dari proses pertumbuhan.

Belajar menurut Hamdani (2011 : 21) adalah perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan. Misalnya dengan membaca, mengamati, mendengar, meniru, dan sebagainya. Selain itu belajar akan lebih baik jika subjek belajar mengalami atau melakukannya. Jadi tidak bersifat verbalistik.

Rusman (2014 : 1) belajar adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman.

Bell-Gredler (dalam Winataputra, 2008 : 1.5) menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*) dan sikap (*attitudes*). Kemampuan, keterampilan

dan sikap tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat.

Suprihatiningrum (2016 : 15) belajar adalah suatu usaha yang dilakukan individu secara sadar untuk mendapatkan perubahan tingkah laku tertentu, baik dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung sebagai pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar sebagai aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungannya dan menghasilkan perubahan dalam pengetahuan dan pemahaman, keterampilan serta nilai-nilai, dan sikap.

Sedangkan menurut Jihad dan Haris (2012 : 1) belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang melalui serangkaian kegiatan yang dilakukan secara sengaja dan terjadi karena proses pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan orang lain maupun lingkungan. Proses perubahan tingkah laku dan pengalaman merupakan unsur pokok dalam belajar.

2.1.1.2 Ciri-Ciri Belajar

Belajar memiliki beberapa ciri-ciri menurut Darsono (dalam Hamdani, 2011 : 22) adalah sebagai berikut :

- 1) belajar dilakukan dengan sadar dan mempunyai tujuan. Tujuan ini digunakan sebagai arah kegiatan sekaligus tolak ukur keberhasilan belajar,

- 2) belajar merupakan pengalaman sendiri, tidak dapat diwakilkan kepada orang lain, jadi belajar bersifat individual,
- 3) belajar merupakan proses interaksi antara individu dan lingkungan. Hal ini berarti harus aktif apabila dihadapkan pada lingkungan tertentu. Keaktifan berbagai potensi untuk belajar,
- 4) belajar mengakibatkan terjadinya perubahan pada diri orang yang belajar. Perubahan tersebut bersifat integral, artinya perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang terpisahkan satu dengan yang lainnya.

Menurut Hamalik (dalam Jihad dan Haris, 2012 : 3-4) menyebutkan ciri-ciri belajar yaitu : (1) proses belajar harus mengalami, berbuat, mereaksi dan melampaui, (2) melalui bermacam-macam pengalaman dan mata pelajaran yang berpusat pada suatu tujuan tertentu, (3) bermakna bagi kehidupan tertentu, (4) bersumber dari kebutuhan dan tujuan yang mendorong motivasi secara keseimbangan, (5) dipengaruhi pembawaan dan lingkungan, (6) dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual, (7) berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan sesuai dengan kematangan peserta didik, (8) proses belajar terbaik adalah apabila peserta didik mengetahui status dan kemajuannya, (9) kesatuan fungsional dari berbagai prosedur, (10) hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain tapi dapat didiskusikan secara terpisah, (11) dibawah bimbingan yang merangsang dan bimbingan tanpa tekanan dan paksaan, (12) hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi abilitas dan ketrampilan, (13) dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik, (14) lambat laun dipersatukan

menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda, (15) bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah, jadi tidak sederhana dan statis. Ada 15 ciri belajar yang telah dijelaskan diatas.

Adapun pendapat lain yang mengemukakan ciri-ciri belajar. Dalam Winataputra (2008 : 1.9) ciri-ciri belajar adalah sebagai berikut ; *pertama*, belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada diri individu, *kedua*, perubahan itu harus merupakan buah dari pengalaman, *ketiga*, perubahan tersebut relatif menetap.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada diri individu, perubahan itu harus merupakan buah dari pengalaman kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh setiap individu, yang relatif menetap. Dengan perubahan tersebut nantinya dapat digunakan sebagai bekal dalam melakukan sesuatu di kehidupan sehari-hari.

2.1.1.3 Prinsip-Prinsip Belajar

Agar proses belajar dapat memperoleh hasil yang maksimal, guru dalam melakan proses pembelajaran harus-harus memiliki prinsip-prinsip dalam belajar. Adapun prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran yang akan mendukung jalannya proses pembelajaran. Dalam (Hamdani, 2011 : 22) adalah : (1) kesiapan belajar, (2) perhatian, (3) motivasi, (4) keaktifan siswa, (5) mengalami sendiri, (6) pengulangan, (7) materi pelajaran yang menantang, (8) balikan dan penguatan, (9) perbedaan individual.

Suprijono (2015 : 4-5) prinsip-peinsip belajar terdiri dari tiga hal, yaitu :

- 1) prinsip belajar sebagai perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki cir-ciri, sebagai hasil tindakan rasional instrumental, yaitu

perubahan yang disadari; berkesinambungan dengan perilaku lainnya; bermanfaat sebagai bekal hidup; positif; sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan; permanen; bertujuan dan terarah; mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

- 2) belajar sebagai proses. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang akan dicapai;
- 3) belajar sebagai bentuk pengalaman. Pengalaman yang dihasilkan dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

Prinsip belajar menurut teori Geslat (dalam Djamarah, 2011 : 20-22) diantaranya :

- 1) belajar berdasarkan keseluruhan, artinya bahan pelajaran yang dipelajari merupakan satu kesatuan yang tidak terpisah. Karena bahan pelajaran yang telah lama tersimpan di otak dihubng-hubungkan dengan bahan pelajaran yang baru dipelajari;
- 2) belajar adalah suatu proses perkembangan, artinya belajar tidak hanya ditentukan oleh kematangan jiwa batiniah, tetapi juga perkembangan anak karena lingkungan dan pengalaman;
- 3) anak didik sebagai organisme keseluruhan, artinya siswa belajar tidak hanya intelektualnya saja, tetapi emosionalnya dan jasmaniah;
- 4) terjadi transfer, artinya suatu kemampuan telah dikuasai betul-betul, maka dapat dipindahkan untuk menguasai kemampuan yang lain;
- 5) belajar adalah reorganisasi pengalaman, artinya pengalaman sebagai hasil dari suatu interaksi antara siswa dengan lingkungannya;

- 6) belajar harus dengan insight adalah suatu saat dalam proses belajar dimana seseorang melihat pengertian tentang sangkut paut dan hubungan-hubungan tertentu dalam unsur yang mengandung suatu problem;
- 7) belajar lebih berhasil bila dihubungkan dengan minat, keinginan, dan tujuan, artinya belajar akan berhasil apabila sesuai dengan apa yang diperlukan siswa dalam kehidupan sehari-hari;
- 8) belajar berlangsung terus menerus, artinya belajar tidak hanya di sekolah, tetapi juga diluar sekolah karena siswa harus banyak belajar untuk memperoleh ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya.

Berdasarkan prinsip tersebut, proses mengajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru dan siswa. Tetapi belajar sebagai suatu kegiatan yang memungkinkan siswa merekonstruksi sendiri pengetahuannya sehingga mampu menggunakan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Belajar pun dikatakan sebagai proses perubahan perilaku dari sebuah pengalaman yang berlangsung terus menerus dengan memperhatikan prinsip ketersekatan, pengulangan dan penguatan. Prinsip-prinsip belajar dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam memilih cara yang tepat dalam menarik siswa dalam belajar.

2.1.1.4 Jenis-Jenis Belajar

Berkenaan dengan proses belajar yang terjadi pada diri siswa, terdapat delapan jenis belajar. Kedelapan jenis belajar tersebut adalah : (1) belajar isyarat (*signal learning*), (2) belajar stimulus respon (*stimulus-response learning*), (3) belajar rangkaian (*chaining learning*), (4) belajar asosiasi verbal (*chaining learning*), (5) belajar membedakan (*diskriminasi learning*), (6) belajar konsep (*concept learning*), (7) belajar

hukum atau aturan (*rule learning*), (8) belajar pemecahan masalah (*problem solving learning*) (Winataputra, 2008 : 1.9-1.11).

Berdasarkan beberapa pendapat tentang jenis belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar tidak hanya mempelajari satu hal saja, melainkan banyak hal. Antara hal satu dengan hal yang lainnya berbeda. Tetapi walaupun berbeda, hal-hal yang menjadi bahan untuk belajar saling keterkaitan. Keterkaitan tersebut yang dapat membantu kita dalam belajar mencapai tujuan yang kita inginkan.

2.1.1.5 Unsur-Unsur Belajar

Belajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling kait mengait sehingga menghasilkan perubahan perilaku. Beberapa unsur belajar adalah sebagai berikut : (1) peserta didik. Istilah peserta didik dapat diartikan sebagai peserta didik, warga belajar dan peserta pelatihan yang sedang melakukan belajar, (2) rangsangan (Stimulus). Peristiwa yang merangsang penginderaan peserta didik disebut stimulus, (3) memori. Memori yang ada pada peserta didik berisi berbagai kemampuan yang berupa pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya, (4) respon. Tindakan yang dihasilkan dari aktualisasi memori disebut respon (Rifai dan Anni, 2012 : 68-69).

Kegiatan belajar akan terjadi pada peserta didik karena adanya interaksi antara stimulus dan memori. Apabila terjadi perubahan perilaku, dikatakan peserta didik telah melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan empat unsur belajar menurut peneliti diatas yang saling terkait dan mempengaruhi proses pembelajaran, meliputi peserta didik, rangsangan, memori, dan respon. Apabila stimulus dan memori peserta didik berinteraksi sehingga

menimbulkan perubahan perilaku maka peserta didik telah melakukan kegiatan belajar. Sedangkan perubahan perilaku terjadi apabila ada interaksi antar siswa, guru dan lingkungan.

2.1.1.6 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Siswa dalam belajar sering mengalami kesulitan dalam belajar. selain ada hal yang mengganggu dalam belajar adapun hal-hal yang mendorong untuk belajar. Kedua hal tersebut dapat dikatakan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar. Menurut Rifai dan Anni (2012 : 80-81) faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal peserta didik. Kondisi internal mencakup (1) kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh, (2) kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional dan (3) kondisi sosial seperti kemampuan-kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Sedangkan kondisi eksternal seperti : (1) variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), (2) tempat belajar, (3) iklim, (4) suasana lingkungan, dan (5) budaya belajar masyarakat yang akan mempengaruhi kesiapan, proses dan hasil belajar.

Menurut Hamdani (2011 : 22) untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, guru harus memperhatikan kondisi internal dan eksternal siswa. Kondisi Internal adalah kondisi atau situasi yang ada dalam diri siswa, seperti kesehatan, kemampuan, dan sebagainya. Kondisi eksternal adalah kondisi yang ada diluar pribadi siswa, misalnya ruang belajar yang bersih, sarana dan prasarana belajar yang memadai dan sebagainya.

Nasution (dalam Djamarah, 2011 : 175-205) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar, yaitu : (1) faktor lingkungan, meliputi : lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya, (2) faktor instrumental, meliputi :

kurikulum, program, sarana dan fasilitas, (3) kondisi fisiologi, (4) kondisi psikologis, meliputi : minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu kondisi internal dan eksternal siswa. Kondisi yang ada didalam diri siswa merupakan kondisi internal meliputi : kondisi fisik, kondisi psikis, kondisi sosial, keterampilan, kemampuan dan sebagainya. Sedangkan kondisi eksternal atau kondisi yang ada diluar diri siswa, meliputi : tempat belajar, iklim belajar, suasana lingkungan, variasi dan tingkat kesulitan materi, budaya belajar masyarakat dan sebagainya.

2.1.2 Hakekat Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dan belajar merupakan dua hal yang saling berkaitan namun memiliki arti yang berbeda. Menurut Huda (2014 : 5) ada 2 definisi pembelajaran ; (1) Pembelajaran sebagai perubahan perilaku. Salah satu contoh perubahannya adalah ketika seorang pembelajar yang awalnya tidak begitu perhatian dalam kelas ternyata berubah menjadi sangat perhatian, (2) Pembelajaran sebagai perubahan kapasitas. Salah satu contoh perubahannya adalah ketika seorang pembelajar yang awalnya kuat pada pelajaran tertentu ternyata berubah menjadi seorang yang sangat percaya diri dalam menyelesaikan pembelajaran tersebut.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada

peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik, (Fathurrahman, 2015 : 16).

Pembelajaran adalah suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu belajar tertuju pada apa yang harus dilakukan siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan guru sebagai pemberi pelajaran. Menurut Suherman (1992) pembelajaran adalah proses komunikasi antar peserta didik dalam rangka perubahan sikap (Jihad dan Haris, 2012 : 11).

Dalam Rusman (2014 : 1) Pembelajaran adalah suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Komponen tersebut meliputi : Tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih model pembelajaran apa yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian pembelajaran yaitu suatu kegiatan yang dirancang sedemikian rupa oleh guru sehingga memungkinkan siswa belajar secara optimal. Ketika pembelajaran berlangsung terdapat proses interaksi antara guru dan siswa karena kegiatan tersebut dirancang untuk menarik dan disesuaikan dengan perkembangan siswa, digunakan untuk membantu, membimbing, memotivasi siswa, sehingga siswa tertarik untuk belajar.

2.1.2.2 Komponen-Komponen Pembelajaran

Agar pembelajaran dapat berlangsung secara optimal, pembelajaran harus didukung dengan komponen-komponen pembelajaran. Menurut Rifa'I dan Anni (2012 : 159-161) komponen-komponen pembelajaran yaitu : tujuan, subjek belajar, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran dan penunjang.

- 1) tujuan akan tercapai melalui kegiatan pembelajaran biasanya berupa pengetahuan dan keterampilan atau sikap,
- 2) subjek belajar merupakan komponen utama karena berperan sebagai subjek sekaligus objek,
- 3) materi pelajaran, materi pelajaran yang komperhensif, terorganisasi secara sistematis akan berpengaruh juga terhadap intensitas proses pembelajaran,
- 4) strategi pembelajaran yang dipilih guru harus tepat, serta metode dan teknik mengajar yang sesuai,
- 5) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru dalam memproses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran,
- 6) penunjang, komponen penunjang dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran dan bahan pelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa komponen-komponen dalam pembelajaran tujuan yang akan dicapai, subjek belajar, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan komponen-komponen penunjang lainnya. Kompoen-komponen dalam pembelajaran tersbut saling keterkaitan dan memiliki fungsi yang sama agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

2.1.3 Teori Belajar

Dalam proses belajar, terdapat beberapa teori belajar. Belajar sendiri merupakan proses bagi manusia untuk menguasai berbagai kompetensi, ketrampilan dan sikap. Teori belajar adalah teori yang mendeskripsikan apa yang sedang terjadi saat proses belajar berlangsung dan kapan proses belajar tersebut berlangsung (Thobroni dan

Mustofa, 2011 : 15). Teori belajar memberi gambaran hubungan antara kegiatan siswa dengan proses psikologis yang terjadi dalam diri siswa. Ada beberapa teori belajarsebagai berikut :

2.1.3.1 Teori Belajar Kognitivisme

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang bisa diamati, tetapi dapat membangun kemampuan kognitifnya melalui tindakan yang termotivasi dengan sendirinya terhadap lingkungan. Menurut Piaget (dalam Thobirin, 2011 : 96), proses belajar harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif yang dilalui siswa. Secara garis besar individu mengalami tingkat-tingkat perkembangan intelektual, sebagai berikut :

1) Tahap sensori motor

Pada tahap sensori motor (0-2 tahun), seorang anak belajar mengembangkan dengan mengatur kegiatan fisik dan mental menjadi perbuatan yang bermakna.

2) Tahap pra operasional

Pada tahap pra operasional (2-7 tahun), seorang anak masih sangat dipengaruhi oleh hal-hal khusus yang didapat dari pengalaman menggunakan indera sehingga belum mampu menyimpulkan sesuatu secara konsisten.

3) Tahap operasional konkret

Pada tahap operasional konkret (7-11 tahun), seorang anak dapat membuat kesimpulan dari sesuatu pada situasi nyata atau dengan menggunakan benda konkret, sehingga dapat mempertimbangkan dua aspek dari situasi nyata secara bersama-sama (misalnya, antara bentuk dan ukuran).

4) Tahap operasional formal

Pada tahap operasional formal (11 tahun ke atas), kegiatan kognitif seseorang tidak mesti menggunakan benda nyata. Pada tahap ini, kemampuan menalar secara abstrak meningkatkan sehingga seseorang dapat berpikir secara deduktif.

2.1.3.2 Teori Belajar Humanistik

Thobirin dan Mustofa (2011 : 157) menjelaskan bahwa bagi para penganut teori humanistik, proses belajar harus bermula pada manusia. Pendapat tersebut didukung oleh Rifa'i dan Anni, bahwa teori humanistik menganggap bahwa pembelajaran merupakan wahana bagi siswa untuk melakukan aktualisasi diri, sehingga pendidik harus membangun kecenderungan dan mengorganisir kelas agar siswa melakukan kontak dengan peristiwa-peristiwa yang bermakna. Fokus utama teori ini adalah hasil pendidikan yang bersifat afektif, belajar tentang cara-cara belajar (*Learning how to learn*) dan meningkatkan kreativitas dan semua potensi siswa.

Suprihatiningrum (2016 : 31-32), teori humanistik lebih mengedepankan sisi humanis manusia dan tidak menuntut jangka waktu pembelajaran mencapai pemahaman yang diinginkan. Pada teori ini yang lebih ditekankan adalah isi/ materi yang dipelajari. Proses belajar dilakukan agar pembelajaran mendapatkan makna.

2.1.3.3 Teori Belajar Konstruktivisme

Pembelajaran konstruktivisme menekankan pada proses belajar, bukan mengajar. Siswa secara individu menemukan dan mentransfer informasi yang kompleks (Rifa'i dan Anni, 2012 : 189). Pengetahuan dibangun dalam pikiran siswa melalui asimilasi dan akomodasi, Asimilasi adalah penyerapan informasi baru dalam pikiran sedangkan akomodasi adalah menyusun kembali struktur pikiran karena

adanya informasi baru sehingga informasi tersebut mempunyai tempat (Thobroni dan Mustofa, 2011 : 111-112).

Suprihatiningrum (2016 : 22) teori konstruktivistik dimana siswa harus dapat menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi secara kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan tersebut tidak sesuai. Teori menyebutkan bahwa siswa harus membangun sendiri pengetahuan didalam benaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberi kesempatan siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri dan mengajar siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar.

2.1.3.4 Teori Belajar Behavioristik

Teori ini menyebutkan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku yang dimaksud dapat berwujud perilaku yang nampak atau perilaku yang tidak nampak. Perilaku yang nampak misalnya : berfikir, bernalar, dan berkhayal. Perubahan perilaku yang diperoleh dari hasil belajar bersifat permanen; dalam arti bahwa perubahan perilaku akan bertahan dalam waktu yang relatif lama, sehingga pada sewaktu-waktu perilaku itu dapat digunakan untuk merespon stimulus yang sama atau hampir sama.

Aspek penting yang dikemukakan oleh aliran behavioristik dalam belajar adalah bahwa hasil belajar (perubahan perilaku) itu tidak disebabkan oleh kemampuan internal manusia, tetapi karena faktor stimulus yang menimbulkan respon. Untuk itu, agar aktivitas belajar siswa di kelas dapat mencapai hasil belajar yang optimal, maka stimulus harus dirancang sedemikian rupa (menarik dan spesifik) sehingga mudah

direspons oleh siswa. Oleh karena itu siswa akan memperoleh hasil belajar, apabila dapat mencari hubungan antara stimulus dan respons tersebut. (Rifa'i dan Anni, 2012 : 89-90).

Teori belajar Behavioristik atau tingkah laku menjelaskan bahwa perubahan tingkah laku sebagai interaksi antara stimulus dan respons. Belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkrit (Suprihatiningrum, 2016 : 16).

Penjelasan di atas mengatakan ada beberapa teori pembelajaran yaitu teori kognitivisme, humanistik, konstruktivisme, dan behavioristik. Tetapi teori yang berkaitan dengan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah teori kognitivisme dan konstruktivisme. Karena dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) tidak hanya mencakup teori saja melainkan siswa juga terlatih dalam mentransfer informasi yang kompleks. Teori kognitivisme mendasari penelitian ini karena berdasarkan teori kognitif Piaget, peserta didik usia Sekolah Dasar berada pada tahap operasional konkrit yaitu antara usia 7-11 tahun, oleh karena itu dalam pembelajaran hendaknya menggunakan benda-benda konkret dan sesuai dengan situasi nyata atau pengalaman yang dialami siswa sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan guru. Teori konstruktivisme digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan pengalaman siswa melalui pengetahuan, dalam pembelajaran siswa dituntut untuk memikirkan, menanggapi dan memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru secara mandiri dengan berpedoman pada materi yang telah didapat sebelumnya.

2.1.4 Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu indikator yang menunjukkan tingkat keinginan siswa dalam belajar. Aktivitas siswa sendiri merupakan kegiatan atau perilaku yang dilakukan siswa selama proses belajar mengajar. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun siswa dengan siswa. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang mengarah pada peningkatan prestasi. Djamarah dan Zain (2010 : 44) mengatakan bahwa aktivitas siswa akan berkurang apabila bahan pelajaran yang diberikan guru kurang menarik perhatian siswa, disebabkan cara mengajar yang mengakibatkan prinsip-prinsip apresiasi, korelasi, dan lain-lain.

Dalam hal ini ada beberapa jenis/golongan aktivitas siswa. Diedrich membuat suatu daftar suatu kegiatan yang digolongkan sebagai berikut (Sadirman, 2012 : 101) :

- 1) *visual activities* (kegiatan visual), misalnya membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi percobaan.
- 2) *oral activities* (kegiatan lisan), misalnya bertanya, menyatakan, merumuskan, memberi saran, mengadakan wawancara, diskusi, bekerjasama dalam diskusi, dan mengemukakan pendapat.
- 3) *listening activities* (kegiatan mendengarkan), misalnya mendengarkan uraian, diskusi, percakapan, musik, dan pidato.

- 4) *writing activities* (kegiatan menulis), misalnya menulis laporan hasil diskusi, menulis cerita, karangan, angket, menyalin.
- 5) *drawing activities* (kegiatan menggambar) misalnya, membuat peta konsep, menggambar, membuat grafik, diagram.
- 6) *motor activities* (kegiatan motorik), misalnya melakukan percobaan membuat, membuat konstruksi, model memperbaiki, berkebun, berternak.
- 7) *mental activities* (kegiatan mental) misalnya, menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- 8) *emotional activities* (kegiatan emosional), misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Sedangkan menurut Chipple (dalam Hamalik, 2013 : 173-174) membagi aktivitas siswa sebagai berikut :

- 1) bekerja dengan alat-alat visual, diantaranya : mengumpulkan gambar-gambar dan bahan-bahan ilustrasi lainnya; mempelajari gambar-gambar, khusus mendengarkan penjelasan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan; dan menyusun pameran, menulis tabel.
- 2) ekskursi dan trip, diantaranya : mengunjungi museum; dan menyaksikan demonstrasi, seperti proses penyiaran televisi
- 3) mempelajari masalah, mencari informasi dalam pertanyaan-pertanyaan penting; membuat catatan-catatan sebagai persiapan diskusi dan laporan; melakukan eksperimen; dan membuat rangkuman;
- 4) mengapresiasi literatur, diantaranya membaca cerita-cerita yang menarik dan mendengarkan bacaan

- 5) ilustrasi dan konstruksi, diantaranya: membuat diagram, membuat poster, menggambar dan membuat peta;
- 6) bekerja menyajikan informasi dengan cara menulis dan menyajikan dramatisasi;
- 7) cek dan tes, diantaranya : menyiapkan tes-tes untuk murid lain dan menyusun grafik perkembangan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga menimbulkan perubahan perilaku belajar pada siswa seperti dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mampu melakukan kegiatan menjadi mampu melakukan kegiatan. Dengan indikator aktivitas siswa yaitu; (1) kesiapan diri siswa sebelum menerima pembelajaran (*emotional activities*), (2) siswa menanggapi aperepsi yang disampaikan oleh guru dan mengerjakan *pretest (oral activities, mental activities)*, (3) siswa memperhatikan materi dari guru (*listening activities*), (4) siswa bertanya jawab tentang materi yang disampaikan guru (*oral, listening, mental activities*), (5) siswa mendiskusikan permasalahan yang diberikan oleh guru (*mental activities*), (6) membantu anggota dalam satu kelompok untuk menyelesaikan permasalahan (*mental activities*), (7) menuliskan hasil diskusi kelompok (*writing and drawing activities*), (8) menyampaikan hasil diskusi kelompok (*oral and emotional activities*), (9) memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi kelompok lain (*oral, mental, and emotional activities*), (10) siswa bersama guru menyimpulkan pelajaran (*oral and activities*).

2.1.5 Hakikat Hasil Belajar

Proses belajar dan pembelajaran memiliki tujuan tertentu, dimana dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai memerlukan proses yang memperoleh suatu hasil. Salah satunya adalah hasil belajar, hasil belajar sendiri adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya. Yang berupa pola-pola, perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, dan sikap-sikap serta apersepsi dan abilitas (Jihad dan Haris, 2012 : 14 -15).

Rifa'i dan Anni (2012 : 69) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa.

Hasil belajar menurut Gagne dan Briggs (dalam Suprihatinigrum, 2016 : 37) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa. Sesuai dengan taksonomi pembelajaran, hasil belajar dibedakan dalam 3 aspek, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Uraian tiga aspek tersebut adalah :

1. Aspek Kognitif

Dimensi kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah, seperti pengetahuan komperhensif, aplikatif, dan pengetahuan evaluatif. Anderson dan Krathwohl (dalam Suprihatiningrum, 2016 : 69-40) membedakan aspek kognitif dalam dua dimensi, yaitu *the knowledge dimension* (dimensi pengetahuan), dan *the cognitive proses dimension* (dimensi proses kognitif).

a. *The Knowledge Dimension* (Dimensi Pengetahuan)

- 1) *Faktual Knowledge* (Pengetahuan Fakta) ; pengetahuan tentang istilah, pengetahuan tentang unsur-unsur khusus dan detail
- 2) *Conceptual Knowledge* (pengetahuan tentang konsep); Pengetahuan tentang penggolongan dan kategori, pengetahuan tentang prinsip dan generalisasi, pengetahuan tentang teori model dan struktur
- 3) *Procedural Knowledge* (Pengetahuan tentang prosedur) ; pengetahuan tentang subjek keterampilan khusus dan algoritma, pengetahuan tentang subjek teknik dan metode khusus, pengetahuan tentang kriteria untuk menentukan penggunaan prosedur yang sesuai
- 4) *Metacognitive Knowledge* (pengetahuan metakognitif) ; pengetahuan tentang strategi, pengetahuan tentang tugas kognitif, termasuk pengetahuan kontekstual dan kondisional yang sesuai, pengetahuan pribadi

b. *The Cognitive Process Dimension* (Dimensi Proses Kognitif)

- 1) *remember* (mengingat) ; *recognising* (pengenalan), *recalling* (pengingatan)
- 2) *understand* (memahami) ; *interpreting* (penafsiran), *exemplifying* (pemberian contoh), *classifying* (penggolongan), *summarizing* (peringkasan), *inferring* (penyimpulan), *comparing* (membandingkan), *explaining* (menjelaskan)
- 3) *apply* (menerapkan) ; *executing* (pelaksanaan), *implementing* (menerapkan)
- 4) *analyze* (menganalisis) ; *differentiating* (perbedaan), *organizing* (pengaturan) , *attributing* (penentuan)
- 5) *evaluate* (mengevaluasi) ; *checking* (pemeriksaan), *critiquing* (mengkritisi)

6) *create* (menciptakan) ; *generating* (membangkitkan), *planning* (merencanakan), *producing* (memproduksi)

Karthewohl (dalam Kosasih, 2015:21-24) menjelaskan pengklasifikasian hasil belajar pada ranah kognitif berdasarkan taksonomi Bloom:

C.1. Mengingat (*Remember*)

Pada tingkat ini, siswa dituntut mengenali kembali suatu objek, ide, prosedur, prinsip, atau teori yang pernah diketahui selama proses pembelajaran, tanpa memanipulasikannya dalam bentuk atau simbol lain. Tingkat ini ditandai dengan aktivitas siswa yang bersifat hafalan.

C.2. Memahami (*Understand*)

Siswa dituntut mengerti suatu konsep, rumus, atau fakta kemudian ditafsirkan dan ditanyakan dengan kata-kata sendiri.

C.3. Menerapkan (*Apply*)

Kemampuan siswa melakukan dan mengembangkan sesuatu sebagai wujud dari pemahaman konsep tertentu. Siswa dituntut kemampuan untuk menyeleksi suatu abstraksi tertentu secara tepat untuk diterapkan dalam situasi baru.

C.4. Menganalisis (*Analyze*)

Kemampuan siswa memisahkan suatu fakta atau konsep menjadi beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep tersebut secara utuh.

C.5. Evaluasi (*Evaluate*)

Mengevaluasi adalah kemampuan di dalam menunjukkan kelebihan dan kelemahan sesuatu berdasarkan kriteria atau patokan tertentu. Termasuk dalam kemampuan ini adalah pemberian tanggapan, kritik, dan saran.

C.6. Mencipta (*Create*)

Mencipta merupakan kemampuan ideal yang seharusnya dimiliki oleh seorang siswa setelah mempelajari kompetensi tertentu. Ia tidak sekadar tahu, tetapi lebih dari itu, ia bisa melakukannya.

2. Aspek Afektif

Dimensi afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat dan apresiasi. Aspek afektif yang dapat dinilai di sekolah, yaitu sikap, minat, nilai, dan konsep diri, yang akan dijabarkan sebagai berikut (Suprihatiningrum, 2016 :41-44) :

- a. Sikap. Sikap adalah perasaan positif atau negatif terhadap suatu objek. Objek ini bisa berupa kegiatan atau mata pelajaran, misalnya sains, harus lebih positif setelah siswa mengikuti pelajaran sains. Jadi, sikap siswa setelah mengikuti pelajaran lebih positif dibanding sebelum mengikuti pelajaran.
- b. Minat. Minat bertujuan untuk memperoleh informasi tentang minat siswa terhadap suatu mata pelajaran yang selanjutnya digunakan untuk meningkatkan minat siswa terhadap suatu mata pelajaran. Sekolah yang memenuhi keinginan siswa akan mampu meningkatkan minat siswa terhadap suatu objek atau kegiatan.
- c. Nilai. Nilai adalah keyakinan seseorang tentang keadaan suatu objek atau kegiatan, misalnya keyakinan atau kemampuan siswa.

- d. Konsep diri. Konsep diri digunakan untuk menentukan jenjang karier siswa, yaitu dengan mengetahui kekuatan dan kelemahan diri sendiri, maka bisa dipilih alternatif karier yang tepat bagi diri siswa.

Suprihatingrum (2016 : 43-44) ranah adalah suatu domain yang berkaitan dengan sikap, nilai-nilai interes, apresiasi dan penyesuaian perasaan sosial. Tingkatan afektif ada lima yaitu :

- a. Penerimaan ; mencakup kepekaan akan adanya suatu perangsang dan kesediaan untuk memerhatikan rangsangan tersebut, seperti buku pelajaran atau penjelasan yang diberikan oleh guru.
- b. Partisipasi ; mencakup kerelaan untuk memerhatikan secara aktif dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- c. Penilaian/penentuan sikap ; mencakup kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu dan membawa diri sesuai dengan penilaian tersebut.
- d. Organisasi ; mencakup kerelaan untuk memerhatikan secara aktif dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- e. Pembentukan Pola Hidup ; mencakup kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan sedemikian rupa agar menjadi milik pribadi dan menjadi pegangan nyata dan jelas dalam mengatur kehidupannya sendiri.

3. Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotori mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan yang bersifat manual dan motorik. Tingkatan dalam aspek psikomotorik adalah :

- a. Persepsi ; kemampuan untuk mengadakan diskriminasi yang tepat antara dua perangsang atau lebih, berdasarkan perbedaan antara ciri-ciri fisik yang khas pada masing-masing rangsangan.
- b. Kesiapan ; kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam keadaan atau memulai suatu gerakan atau rangkaian gerakan.
- c. Gerakan terbimbing ; kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerik, sesuai dengan contoh yang diberikan.
- d. Gerakan yang terbiasa ; kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerik dengan lancar, karena sudah dilatih secukupnya tanpa memperhatikan lagi contoh yang diberikan
- e. Gerakan yang kompleks ; kemampuan untuk melaksanakan suatu keterampilan, yang terdiri atas beberapa komponen dengan lancar, tepat dan efisien.
- f. Penyesuaian pada gerakan ; kemampuan untuk mengadakan perubahan dan menyesuaikan pola gerak-gerik dengan kondisi setempat.
- g. Kreativitas ; kemampuan untuk melahirkan aneka pola gerak gerak yang baru, seluruhnya atas dasar prakarsa dan inisiatif sendiri.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar terdiri dari tiga aspek atau tiga ranah yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini dibatasi oleh ranah kognitif yang terdiri dari : (1) mengingat, (2) memahami, (3) menjelaskan, (4) menerapkan, (5) mengevaluasi, dan (6) menciptakan. Dengan indikator yaitu;

4.1.1 Menjelaskan makna globalisasi

4.1.2 Menyebutkan contoh pengaruh positif globalisasi dalam berbagai bidang di sekitar lingkungan- nya

4.1.3 Menyebutkan contoh pengaruh negatif globalisasi dalam berbagai bidang di sekitar lingkungan-nya

4.2.1 Menjelaskan globalisasi kebudayaan

4.2.2 Menyebutkan contoh-contoh kebudayaan Indonesia (tarian tradisional) dan asing

4.2.3 Memecahkan masalah pengaruh masuknya kebudayaan asing di Indonesia

4.2.4 Mengidentifikasi misi kebudayaan Internasional

4.2.5 Menjelaskan cara memperkenalkan kebudayaan Indonesia dalam dunia Internasional.

4.3.1 Menentukan sikap kita terhadap pengaruh positif globalisasi di lingkungan

4.3.2 Menentukan sikap kita terhadap pengaruh negatif globalisasi di lingkungan

2.1.6 Metode Ceramah

2.1.6.1 Pengertian Metode Ceramah

Dalam pembelajaran terdapat berbagai metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar. Salah satunya adalah metode ceramah, dimana metode ini adalah metode yang boleh dikatakan metode tradisional, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar mengajar. Metode ini lebih banyak menuntut keefektifan guru dari pada anak didik, tetapi metode ini tetap tidak bisa ditinggalkan begitu saja dalam kegiatan pengajaran (Djamarah dan Zain, 2010 : 97). Metode ceramah adalah penyajian

pelajaran oleh guru dengan cara memberikan penjelasan secara lisan kepada siswa (Abimanyu, 2010 : 6.5-6.6).

Sedangkan menurut Hamdani (2011 : 156) metode ceramah berbentuk penjelasan konsep, prinsip, dan fakta yang ditutup dengan tanya jawab antara guru dan siswa. Metode ini sering digunakan guru atau instruktur, karena disebabkan oleh pertimbangan tertentu juga karena ada faktor kebiasaan guru. Sanjaya (2006 : 7-8) Guru belum merasa puas apabila dalam proses pengelolaan pembelajaran tidak melakukan ceramah. Suprihatiningrum (2016 : 286) metode ceramah adalah cara menyampaikan materi secara lisan satu arah dari guru ke siswa, siswa pasif menerima penjelasan dari guru.

Dengan demikian metode ceramah adalah cara penyajian pelajaran yang dilakukan guru dengan penuturan atau penjelasan lisan secara langsung terhadap siswa. Sehingga sebagian besar penjelasan materi guru yang memberikan, siswa kurang berperan aktif didalamnya.

2.1.6.2 Karakteristik Metode Ceramah

Karakteristik metode ceramah dalam Surysubroto (2009 : 155-156) yaitu :

- 1) guru akan menyampaikan fakta-fakta/kenyataan atau pendapat-pendapat dimana tidak ada bahan bacaan yang menerangkan fakta-fakta tersebut
- 2) guru harus menyampaikan fakta kepada murid-murid yang besar jumlahnya, sehingga metode lain tidak mungkin dipakai
- 3) guru menghendaki berbicara yang bersemangat untuk merangsang murid-murid mengerjakan sesuatu

- 4) guru akan menyimpulkan pokok penting yang telah dipelajari untuk memperjelas murid dalam melihat hubungan antara hal-hal penting lainnya.
- 5) guru akan memperkenalkan hal-hal baru dalam rangka pelajaran yang lalu.

Sejalan dengan pendapat Roestiyah (2008 : 137) guru biasanya menggunakan metode ceramah apabila memiliki tujuan agar siswa mendapat informasi tentang suatu persoalan tertentu dan sekolah tidak memiliki bahan bacaan, jumlah siswa dalam satu kelas banyak sehingga tidak dapat dijangkau.

Suprihatiningrum (2016 : 286) menyebutkan bahwa, situasi dan kondisi pembelajaran yang sesuai diajarkan dengan metode ceramah adalah ; (1) jumlah siswa cukup banyak, (2) waktu yang disediakan untuk materi yang banyak, (3) materi merupakan ramuan dari berbagai macam sumber, dan tidak ada sumber pendukung lain, (4) guru perlu menyimpulkan pokok-pokok penting dalam materi, (5) guru bermaksud menyampaikan apersepsi untuk menghubungkan materi, (6) guru memiliki keterampilan berbicara dengan baik.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik metode ceramah yaitu semua hal dalam pembelajaran masih berpusat pada guru mulai dari memaparkan materi hingga mempersiapkan media dan sumber. Sehingga siswa masih bersifat pasif dan kurang aktif.

2.1.6.3 Kelebihan dan Kekurangan Metode Ceramah

Kelebihan dan kekurangan metode ceramah juga disampaikan oleh Hamdayama (2014:169). Kelebihannya metode ceramah antara lain, (1) guru mudah menguasai kelas karena penyampaian informasi dan materi langsung dengan tatap muka dengan siswa, (2) metode dianggap paling ekonomis waktu dan biaya, (3)

mudah dilaksanakan, (4) dapat diikuti siswa dalam jumlah yang besar, (5) guru mudah menerangkan bahan pelajaran yang banyak.

Sedangkan kekurangan metode ceramah yaitu, (1) kegiatan pengajaran bersifat verbalisme (pengertian kata-kata), (2) siswa yang lebih tanggap dari sisi visual akan dirugikan, sedangkan siswa yang lebih tanggap secara auditif akan lebih dimudahkan dalam menangkap materi, (3) bila terlalu lama akan membosankan, (4) sulit mengontrol sejauh mana pemerolehan belajar siswa, (5) mengakibatkan siswa pasif.

2.1.6.4 Sintak Metode Ceramah

Langkah-langkah yang harus dilakukan meliputi kegiatan persiapan, kegiatan pelaksanaan dan kegiatan mengakhiri ceramah (Abimanyu, 2010 : 6.5-6.6).

1. Kegiatan Persiapan
 - a. Merumuskan tujuan yang ingin dicapai
 - b. Menentukan pokok-pokok materi yang akan diceramahkan
 - c. Mempersiapkan alat bantu
2. Kegiatan Pelaksanaan

Ada kegiatan yang perlu dilakukan oleh guru :

- 1) Kegiatan pembuka

Dalam kegiatan pembukaan ini, guru paling tidak harus melakukan :

- a. Apersepsi yaitu menanyakan kembali pelajaran yang lalu
- b. Motivasi yaitu suatu anekdot yang berusaha mengaitkan peristiwa dalam kehidupan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan.
- c. Memberi acuan yaitu menyampaikan tujuan pengajaran atau pokok-pokok materi yang akan diajarkan

2) Kegiatan inti pelajaran

yaitu kegiatan penyampaian materi pembelajaran melalui informasi lisan. Agar ceramah guru berkualitas maka guru dapat menarik perhatian siswa agar tetap terarah pada materi yang sedang disampaikan. Untuk menjaga siswa, guru perlu melakukan hal-hal berikut :

- a. Menjaga kontak pandang dengan siswa secara terus menerus
 - b. Gunakan bahasa yang komunikatif agar mudah dimengerti siswa.
 - c. Sajikan materi secara sistematis tidak meloncat-loncat sehingga membingungkan siswa
 - d. Tanggapi respon siswa dengan segera dan secara antusias
 - e. Jagalah suasana kelas agar tetap kondusif dan menggairahkan untuk belajar
 - f. Selang-selinglah ceramah anda dengan pertanyaan-pertanyaan/tanya jawab
- ## 3. Kegiatan mengakhiri ceramah

Ceramah harus diakhiri melalui prosedur tertentu agar materi yang harus diterima tidak dilupakan. Prosedur itu adalah:

- a. Membimbing siswa membuat rangkuman atas materi yang baru disampaikan
- b. Melakukan evaluasi formatif
- c. Melakukan tindak lanjut, yaitu mengajarkan kembali materi yang belum dikuasai siswa atau memberi tugas tambahan jika tambahan jika siswa telah menguasai materi berdasarkan hasil evaluasi formatif.

2.1.7 Metode Diskusi

Dalam pembelajaran guru sering menggunakan metode diskusi dalam pemecahan masalah. Metode diskusi merupakan interaksi antara siswa dengan siswa

atau siswa dengan guru untuk menganalisis, memecahkan masalah, menggali memperdebatkan topik atau permasalahan tertentu (Aqib, 2014 : 107-108). Diskusi pada dasarnya ialah tukar menukar informasi, pendapat dan unsur-unsur pengalaman secara teratur dengan maksud untuk mendapat pengertian bersama yang lebih jelas dan teliti tentang sesuatu, atau untuk mempersiapkan dan merampungkan keputusan bersama (Sudjana, 2009 : 79).

Metode diskusi adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui wahana tukar pendapat dan informasi berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah diperoleh guna memecahkan suatu masalah, memperjelas suatu bahan serta pelajaran dan mencapai suatu kesepakatan. Dalam proses belajar mengajar metode diskusi diaplikasikan untuk (Hamdani, 2011 : 279-280) :

- 1) mendorong siswa berpikir kritis
- 2) mendorong siswa mengekspresikan pendapatnya secara bebas
- 3) mendorong siswa menyumbangkan buah pikiran untuk memecahkan masalah bersama
- 4) mengambil satu alternatif jawaban atau beberapa alternatif jawaban untuk memecahkan masalah berdasarkan pertimbangan yang seksama.

Metode diskusi pun memiliki kelebihan dan juga kelemahan dalam pembelajaran.

Kelebihannya yaitu : (1) menyadarkan siswa bahwa masalah dapat dipecahkan dengan berbagai jalan, (2) menyadarkan siswa bahwa dengan berdiskusi, mereka saling mengemukakan pendapat secara konstruktif sehingga dapat diperoleh keputusan yang lebih baik, (3) membiasakan siswa untuk mendengarkan pendapat orang lain sekalipun berbeda dengan pendapatnya dan membiasakan bersikap toleransi. Selain beberapa

kelebihan tadi metode ceramah memiliki beberapa kelemahan seperti, (1) tidak dapat dipakai dalam kelompok yang besar, (2) peserta diskusi mendapat informasi yang terbatas, (3) dapat dikuasai oleh orang-orang yang suka berbicara, (3) biasanya orang menghendaki pendekatan yang lebih formal (Hamdani, 2011 : 279-280).

Kelebihan dan kelemahan metode diskusi menurut Suprihatiningrum (2016 : 288) Kelebihan metode diskusi; (1) menghidupkan suasana kelas, (2) melatih siswa untuk menghargai pendapat orang lain dan mematuhi aturan kelompok, (3) meningkatkan rasa percaya diri siswa, (4) memberi kesempatan siswa untuk mengekspresikan pendapatnya secara bebas dan mandiri, (5) mendorong siswa untuk menyumbangkan buah pikirannya untuk menyelesaikan masalah, (6) meningkatkan prestasi siswa, (7) mempermudah pemahaman materi, (8) merangsang siswa untuk berpikir kritis. Adapun kelemahannya ; (1) diskusi sering dikuasai oleh anak-anak yang aktif dan sering berbicara, (2) hasil diskusi kadang tidak terduga dan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran, (3) membutuhkan waktu lebih lama, (4) hanya efektif untuk kelompok kecil, (4) informasi yang didapat terbatas.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggunakan metode diskusi adalah (Sudjana, 2009 : 80):

1. Persiapan/perencanaan diskusi :
 - a. Tujuan diskusi harus jelas, agar pengarahan diskusi lebih terjamin
 - b. Peserta diskusi harus memenuhi persyaratan tertentu, dan jumlahnya disesuaikan dengan sifat diskusi itu sendiri
 - c. Penentuan dan perumusan masalah yang akan didiskusikan harus jelas
 - d. Waktu dan tempat diskusi harus tepat, sehingga tidak akan berlarut-larut

2. Pelaksanaan diskusi
 - a. Membuat struktur kelompok, (pimpinan, sekretaris, anggota)
 - b. Membagi-bagi tugas dalam diskusi
 - c. Merangsang seluruh peserta untuk berpartisipasi
 - d. Mencatat ide-ide/saran-saran yang penting
 - e. Menghargai setiap pendapat yang diajukan peserta
 - f. Menciptakan situasi yang menyenangkan
3. Tindak lanjut diskusi
 - a. Membuat hasil-hasil/kesimpulan dari diskusi
 - b. Membacakan kembali hasilnya untuk diadakan koreksi seperlunya
 - c. Membuat penilaian terhadap pelaksanaan diskusi tersebut untuk dijadikan bahan pertimbangan dan perbaikan pada diskusi-diskusi yang akan datang.

Berhasil tidaknya diskusi banyak bergantung pada faktor (Sudjana, 2009 : 81):

1. Kepandaian dan kelincahan pimpinan diskusi
2. Jelas tidaknya masalah dan tujuan yang dirumuskan
3. Partisipasi dari setiap anggota
4. Terciptanya situasi yang merangsang jalannya diskusi
5. Mengusahakan masalahnya supaya cukup problematik dan merangsang siswa berpikir. Biasanya masalah tersebut dirumuskan dalam bentuk pertanyaan pikiran

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode diskusi adalah salah satu metode yang digunakan dimana siswa membentuk kelompok kecil dalam menyelesaikan suatu masalah. Dalam kelompok tersebut siswa akan saling tukar pendapat dengan teman satu kelompok, sehingga melatih kerjasama siswa

dan percaya diri siswa dalam mengeluarkan pendapat. Namun dalam metode diskusi memiliki kekurangan dimana hanya terdapat satu siswa yang dominan untuk menjawab pertanyaan atau mengeluarkan pendapat. Sehingga masih banyak siswa yang bergantung pada teman dalam diskusi tersebut.

2.1.8 Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

2.1.8.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Rusman, 2014 : 202)

Cooperative Learning merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan secara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Rusman, 2014 : 203).

Menurut Slavin (2009) model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana upaya-upaya berorientasi pada tujuan tiap individu menyumbang pencapaian tujuan individu lain guna mencapai tujuan bersama. Dengan kata lain pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran yang menggunakan pendekatan melalui kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dan memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar (Fathurrohman, 2015 : 45).

Suprihatiningrum (2016 : 191) menyebutkan bahwa, pembelajaran kooperatif adalah siswa bekerja bersama dalam kelompok kecil saling membantu dalam belajar.

Anggota-anggota kelompok bertanggung jawab atas ketuntasan tugas-tugas kelompok dan untuk mempelajari materi itu sendiri.

Dalam Fathurrohman (2015 : 48-49) menyebutkan ada tiga tujuan model pembelajaran kooperatif yaitu :

- 1) hasil belajar akademik, pembelajaran ini lebih unggul dalam membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang sulit dan dapat meningkatkan nilai (prestasi) peserta didik pada belajar akademik,
- 2) penerimaan terhadap perbedaan individu, memberi peluang bagi peserta didik dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas akademik dan melalui penghargaan kooperatif siswa akan belajar menghargai satu sama lain,
- 3) pengembangan keterampilan sosial, mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dimana siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dengan cara membentuk kelompok-kelompok kecil dalam menyelesaikan masalah. Dengan model pembelajaran kooperatif ini siswa akan berlatih kerjasama, menyampaikan pendapat dan kemampuan bersosialisasi dengan siswa yang lain.

2.1.8.2 Karakteristik Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Dalam Rusman (2014 : 206-207) menyebutkan karakteristik model pembelajaran kooperatif yaitu : (1) pembelajaran secara tim, (2) didasarkan pada

manajemen kooperatif, (3) kemauan untuk bekerjasama, (4) keterampilan untuk bekerjasama.

Pembelajaran kooperatif menurut Fathurrohman (2015 : 52) memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) siswa dalam kelompok secara kooperatif menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai
- 2) kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah
- 3) penghargaan lebih menekankan pada kelompok daripada masing-masing individu.

Dalam pembelajaran. dikembangkan diskusi dan komunikasi dengan tujuan agar siswa saling berbagi kemampuan, saling belajar berpikir kritis, saling menyampaikan pendapat, saling memberi kesempatan menyalurkan kemampuan, saling membantu belajar, saling menilai kemampuan, dan peranan diri sendiri dan teman lain.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang mengutamakan kerjasama dalam sebuah tim untuk menyelesaikan suatu masalah. Dan pembentukan kelompok secara heterogen. Penghargaan diberikan menekankan pada kelompok daripada masing-masing individu.

2.1.8.3 Sintak Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Menurut Trianto (2011 : 48-49) ada empat langkah dalam pelajaran dalam menggunakan pembelajaran kooperatif yaitu :

1. Fase 1 (menyampaikan tujuan dan motivasi siswa)
Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa dalam belajar
2. Fase 2 (menyajikan informasi)
Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan
3. Fase 3 (mengorganisasikan siswa kedalam kelompok kooperatif)
Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
4. Fase 4 (membimbing kelompok bekerja dan belajar)
Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
5. Fase 5 (evaluasi)
Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempersentasikan hasil kerjanya.
6. Fase 6 (memberikan penghargaan)
Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif mulai dari menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, menyajikan informasi, mengorganisasikan siswa dalam kelompok kooperatif, membimbing kelompok kerja dan belajar, evaluasi, memberikan penghargaan.

2.1.8.4 Pengertian Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)*

Menurut Suyatno (2009) model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) adalah dengan cara siswa berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain. Sintaknya adalah kerja kelompok, dua siswa bertamu kekelompok lain dan dua siswa lainnya tetap dikelompoknya untuk menerima dua orang dari kelompok lain, kerja kelompok, kembali ke kelompok asal, kerja kelompok dan laporan kelompok (Fathurrohman, 2015 : 90).

Model kooperatif dua tinggal dua tamu adalah dua orang siswa tinggal di kelompok dan dua orang siswa bertamu ke kelompok lain. Dua orang yang tinggal bertugas memberikan informasi kepada tamu tentang hasil kelompoknya, sedangkan yang bertamu bertugas mencatat hasil diskusi kelompok yang dikunjunginya (Shoimin, 2014 : 222).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah model pembelajaran dimana setiap anggota kelompoknya memiliki tugas yang berbeda untuk mendapatkan informasi dalam usaha menyelesaikan suatu permasalahan. Dua orang dalam kelompok tetap didalam kelompoknya untuk menerima tamu dari kelompok lain, dan dua orang lainnya mencari informasi dengan cara berkunjung kekelompok lain. Setelah itu setiap anggota kelompok kembali kekelompoknya untuk membagikan informasi yang telah didapat.

2.1.8.5 Karakteristik Model *Two Stay Two Stray (TSTS)*

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing. Sama halnya dengan model *Two Stay Two Stray* (TSTS) yang memiliki karakteristik yaitu : (1) model yang dapat digunakan disemua mata pelajaran, (2) dalam kelompok terdiri dari

empat orang (Huda, 2014 : 207), (3) model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) adalah dengan cara siswa berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain (Fathurrohman, 2015 : 90), (4) dua orang siswa tinggal di kelompok dan dua orang siswa bertamu ke kelompok lain. Dua orang yang tinggal bertugas memberikan informasi kepada tamu tentang hasil kelompoknya, sedangkan yang bertamu bertugas mencatat hasil diskusi kelompok yang dikunjunginya (Shoimin, 2014 : 222).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) memiliki karakteristik; (1) dapat digunakan untuk semua mata pelajaran, (2) siswa berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain, (3) terdapat dua orang sebagai pencari informasi ke kelompok lain dan dua orang yang tinggal dalam kelompoknya sebagai pemberi informasi.

2.1.8.6 Tujuan Penggunaan Model *Two Stay Two Stray* (TSTS)

Model *Two Stay Two Stray* merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Model ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik (Huda, 2014 : 207).

Sehingga dengan model *Two Stay Two Stray* (TSTS) siswa tidak hanya menyelesaikan permasalahan dalam kelompok saja, melainkan dapat bertukar pikiran dengan kelompok lain. Dalam model ini membutuhkan kekompakan dan kerjasama yang tinggi dalam kelompok, selain itu melatih siswa dalam berinteraksi dengan kelompok lain.

2.1.8.7 Langkah-Langkah Model *Two Stay Two Stray (TSTS)*

Dalam model *Two Stay Two Stray (TSTS)* ini terdapat langkah-langkah dalam pembelajaran, langkah-lang model *Two Stay Two Stray (TSTS)* adalah sebagai berikut (Fathurrohman, 2015 : 91) :

1. Guru menyampaikan materi pelajaran atau permasalahan kepada siswa sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai
2. Guru membentuk beberapa kelompok. Setiap terdiri dari 4-5 orang secara heterogen dengan kemampuan berbeda-beda baik tingkat kemampuan (tinggi, sedang, dan rendah) maupun jenis kelamin
3. Guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) atau tugas untuk dibahas dalam kelompok
4. Siswa 2-3 orang dari tiap kelompok berkunjung kekelompok lain untuk mencari hasil bahasan LKS atau tugas dari kelompok lain, dan siswa kelompok tetap dikelompoknya untuk menerima siswa yang bertamu kekelompoknya.
5. Siswa yang bertamu kembali kekelompoknya masing-masing dan menyampaikan hasil kunjungannya kepada teman yang tetap berada dalam kelompok.
6. Hasil diskusi kelompok dikumpulkan dan salah satu kelompok mempresentasikan jawaban mereka, kelompok lain memberikan tanggapan.
7. Guru memberikan klarifikasi terhadap jawaban yang benar
8. Guru membimbing siswa merangkum pelajaran
9. Guru memberikan penghargaan secara kelompok.

Pembelajaran kooperatif model *Two Stay Two Stray (TSTS)* adalah (Shoimin, 2014 : 223-224) :

1. Persiapan

Pada tahap persiapan ini, hal yang dilakukan guru adalah membuat silabus dan sistem penilaian, desain pembelajaran, menyiapkan tugas siswa dan membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan masing-masing anggota 4 siswa. Setiap anggota kelompok harus heterogen berdasarkan prestasi akademik siswa dan suku.

2. Presentasi Guru

Pada tahap ini guru menyampaikan indikator pembelajaran, mengenal dan menjelaskan materi sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat.

3. Kegiatan kelompok

Pembelajaran menggunakan lembar kegiatan yang berisi tugas-tugas yang harus dipelajari tiap siswa dalam satu kelompok. lembar kerja berisi konsep materi dan klasifikasinya, kemudian siswa mendiskusikan masalah tersebut dalam kelompoknya. Masing-masing kelompok menyelesaikan masalahnya sesuai dengan cara mereka sendiri. Dan 2 dari anggota masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya dan bertamu untuk mencari informasi kekelompok lain. Sementara 2 anggota kelompok yang tinggal dalam kelompok bertugas menyampaikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu atau kelompok lain yang berkunjung. Setelah mendapatkan informasi dari kelompok yang dikunjungi tamu meninggalkan kelompok yang dikunjungi dan kembali kekelompok masing-masing untuk melaporkan temuannya serta mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.

4. Formalisasi

Setelah belajar dalam kelompok dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan, kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya untuk dikomunikasikan atau didiskusikan dengan kelompok lain. Kemudian guru membahas dan mengarahkan siswa ke bentuk formal.

5. Evaluasi Kelompok dan Penghargaan

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan siswa memahami materi yang telah diperoleh dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif model *Two Stay Two Stray (TSTS)*. Masing-masing siswa diberi kuis yang berisi pertanyaan-pertanyaan dari hasil pembelajaran dengan model *Two Stay Two Stray (TSTS)*, yang selanjutnya dilanjutkan dengan pemberian penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor rata-rata tertinggi.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model *Two Stay Two Stray (TSTS)* dimulai dari guru menjelaskan materi dan memberikan permasalahan. Siswa dibagi kelompok, siswa menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru, dimana ada 2 orang siswa yang tetap ada didalam kelompoknya untuk menerima tamu dari kelompok lain, dan 2 siswa berkunjung kekelompok lain untuk mencari informasi, setelah itu siswa kembali kekelompoknya masing-masing untuk membagikan informasi yang diperoleh, lalu mempresentasikan hasil diskusi. Guru memberikan klarifikasi dan penghargaan secara kelompok.

2.1.8.8 Kelebihan Model *Two Stay Two Stray (TSTS)*

Dalam Shoimin (2014 : 225) kelebihan *Two Stay Two Stray (TSTS)* yaitu : (1) mudah dipecah menjadi berpasangan, (2) lebih banyak tugas yang bisa dilakukan, (3) guru mudah memonitor, (4) dapat diterapkan pada semua kelas atau tingkatan, (5) kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna, (6) lebih berorientasi pada keaktifan, (7) diharapkan siswa akan berani mengungkapkan pendapatnya, (8) menambah kekompakan dan rasa percaya diri siswa, (9) kemampuan berbicara siswa dapat ditingkatkan, (10) membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar.

Dalam Fathurrohman (2015 :91) kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* adalah dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan semua tingkat usia siswa. Model ini tidak hanya bekerja dengan anggota sekelompok, melainkan bisa juga bekerjasama dengan kelompok lain yang memungkinkan terciptanya keakraban sesama teman dalam suatu kelas dan lebih berorientasi pada keaktifan siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kelebihan model *Two Stay Two Stray (TSTS)* adalah digunakan untuk semua mata pelajaran, melatih kerjasama siswa tidak hanya dengan anggota sekelompok melainkan bisa dengan kelompok lain, terciptanya keakraban sesama teman dalam satu kelas, meningkatkan rasa percaya diri pada siswa dan kemampuan berbicara pada siswa.

2.1.9 Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

2.1.9.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu disiplin ilmu pengetahuan yang mempelajari hakikat warga negara atau suatu negara, baik dalam konsep hubungan

warga negara dengan negara, hak dan kewajiban warga negara, serta konsep sistem pemerintahan suatu negara yang dijalankan oleh warga negara (Jakni, 2014 : 1). Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan pendidikan yang berfungsi mengembangkan tiga karakteristik pokok warga negara yang demokratis, yaitu *civic intelegence* atau kecerdasan warga negara, *civic responsibility* atau tanggung jawab warga negara dan *civic participation* partisipasi warga negara (Winataputra, 2012 : 1.2). Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah pendidikan pengetahuan, sikap mental, nilai-nilai dan perilaku yang menjunjung tinggi demokrasi sehingga terwujud warga masyarakat yang demokratis, dapat menjaga persatuan, dan integrasi guna mewujudkan bangsa yang kuat, sejahtera, serta demokratis Charim (dalam Aryani dan Susatim, 2010 : 40).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang demokratis serta menumbuhkan kesadaran agar dapat melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Selain itu dapat mempelajari sistem pemerintahan yang ada di Indonesia.

2.1.9.2 Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan yang dikemukakan oleh Djahiri adalah sebagai berikut (Jakni, 2014 : 3) :

1. Secara Umum

Tujuan PKn harus ajeg dan mendukung keberhasilan pencapaian pendidikan nasional, yaitu :”Mencerdaskan kehidupan bangsa yang mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan

Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki kemampuan pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian mantap dan mandiri, serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

2. Secara Khusus

PKn bertujuan membina moral yang diharapkan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu perilaku yang memancarkan iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai golongan agama, perilaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang mendukung kerakyatan yang mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan perseorangan dan golongan sehingga perbedaan pemikiran pendapat ataupun kepentingan di atas melalui musyawarah mufakat, serta perilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan sosial seluruh rakyat Indonesia.

Menurut Soemantri (2001) tujuan umum pelajaran PKn ialah mendidik warga negara agar menjadi warga negara yang baik, yang dapat dilukiskan dengan “Warga negara yang patriotik, toleran, setia terhadap bangsa dan negara beragama, demokratis dan pancasila sejati”(Jakni, 2014 : 4).

Secara umum menurut Maftuh dan Sapriya (2005) tujuan negara mengembangkan Pendidikan Kewarganegaraan agar setiap warga negara yang baik, yakni warga negara yang memiliki kecerdasan baik intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual, memiliki rasa bangga dan tanggung jawab dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat (Jakni, 2014 : 4).

Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk mendidik warga negara menjadi warga negara yang baik. Yaitu warga negara yang memiliki kecerdasan intelektual,

emosional, sosial dan spiritual. Dan memiliki perilaku-perilaku yang mencerminkan sila-sila dalam Pancasila.

2.1.9.3 Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Menurut Mulyasa (2007) ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan adalah sebagai berikut (Ruminiati, 2007 : 1.26-1.27) :

1. Persatuan dan Kesatuan Bangsa

Meliputi hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.

2. Norma, Hukum, dan Peraturan

Meliputi tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, dan hukum dan peradilan internasional.

3. Hak Asasi Manusia (HAM)

Meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, kemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.

4. Kebutuhan Warga Negara

Meliputi hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.

5. Konstitusi Negara

Meliputi proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.

6. Kekuasaan dan Politik

Meliputi pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintah daerah dan otonomi pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.

7. Kedudukan Pancasila

Meliputi kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka.

8. Globalisasi

Meliputi globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional, dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) secara umum meliputi aspek-aspek sebagai berikut : (1) persatuan dan kesatuan, (2) norma, hukum dan peraturan, (3) HAM, (4) kebutuhan warga negara, (5) konstitusi negara, (6) kekuasaan politik, (7) kedudukan pancasila, (8) globalisasi.

2.1.9.4 Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SD

Winataputra (2009: 1.20) menyatakan pembelajaran PKn harus dapat membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan intelektual yang memadai serta pengalaman praktis supaya memiliki kompetensi dan efektivitas dalam berpartisipasi. Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya dalam pembentukan karakter bangsa yang berlandaskan pada Pancasila, UUD 1945 dan norma-norma yang berlaku di masyarakat (Susanto, 2015: 227). Dalam pelaksanaan pembelajaran PKn diharapkan siswa tidak hanya menguasai materi saja melainkan dapat mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari pengetahuan yang telah di dapat. Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar lebih menitikberatkan aspek afektif (sikap) yaitu pembentukan sikap siswa.

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Sedangkan tujuan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), menurut Mulyasa (dalam Ruminiati, 2007 : 1.26) untuk menjadikan siswa :

1. mampu berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.
2. mau berpartisipasi dalam segala kegiatan secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan dan
3. bisa berkembang secara positif dan demokratis.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SD adalah untuk menjadikan warga negara

yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya, Dengan demikian kelak siswa diharapkan dapat menjadi bangsa yang terampil dan cerdas dan bersikap baik serta mampu mengikuti kemajuan teknologi modern.

2.1.9.5 Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran disini sama artinya dengan bahan ajar. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan atau materi yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Bahan ajar atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri atas pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang ditentukan (Hamdani, 2011 : 120). Materi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan konsep-konsep nilai Pancasila dan UUD 1945 beserta dinamika perwujudan dalam kehidupan masyarakat negara Indonesia (Winataputra, 2014 : 1.38). Materi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan paradigma yang baru dikembangkan dalam bentuk standar nasional Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang pelaksanaannya berprinsip pada implementasi kurikulum terdesentralisasi. Menurut Winataputra (2008 : 1.20) ada empat isi pokok Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), yaitu :

- 1) kemampuan dasar dan kemampuan kewarganegaraan sebagai sarana pembentukan
- 2) standar materi kewarganegaraan sebagai muatan kurikulum dan pembelajaran
- 3) indikator pencapaian sebagai kriteria keberhasilan pencapaian kemampuan
- 4) rambu-rambu umum pembelajaran sebagai rujukan alternatif para guru.

2.1.9.6 Globalisasi

Globalisasi saat ini telah melanda dunia termasuk Indonesia. Globalisasi sendiri adalah masuknya atau luasnya pengaruh dari suatu wilayah/negara lain dan atau proses, masuknya suatu negara dalam pergaulan dunia. Proses globalisasi mengandung implikasi bahwa suatu aktifitas yang sebelumnya terbatas jangkauannya secara nasional, secara bertahap berkembang menjadi tidak terbatas pada suatu negara (Jakni, 2014 : 322).

Globalisasi diambil dari kata “*globe*” yang artinya bola bumi tiruan atau dunia tiruan. Kemudian, kata “*globe*” menjadi global, yang berarti universal atau keseluruhan yang saling berkaitan. Jadi, globalisasi adalah proses menyatunya warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi kelompok masyarakat (Bestari, 2008 : 79). Globalisasi digunakan untuk menggambarkan kejadian-kejadian yang terjadi disekitar kita. Adapun globalisasi memberikan dampak bagi kehidupan masyarakat. Dampak globalisasi digolongkan menjadi 2 macam yaitu :

- 1) dampak positif, seperti masyarakat mudah memperoleh informasi maka masyarakat memiliki wawasan yang lebih luas, komunikasi mudah dilakukan lewat peralatan, mudah untuk melakukan perjalanan darat, laut, dan udara.
- 2) dampak negatif, seperti gaya hidup yang tidak sesuai dengan norm, pakaian yang digunakan kurang sopan, dan makanan cepat saji.

Perubahan yang terjadi seiring perkembangan zaman yang dipengaruhi karena adanya globalisasi. Globalisasi mempengaruhi segala aspek kehidupan masyarakat, dalam bidang pendidikan, ekonomi, sosial, politik dan kebudayaan. Kebudayaan merupakan kepribadian suatu bangsa. Budaya sendiri adalah pikiran dan akal budi.

Beberapa contoh budaya bangsa adalah nyanyian dan lagu, berbagai tari-tarian, berbagai alat musik yang khas, seni pertunjukan di berbagai daerah, dan budaya khas lainnya. Era globalisasi memiliki cara untuk memperkenalkan kebudayaan Indonesia yaitu dengan melakukan misi kebudayaan internasional, untuk memperkenalkan budaya Indonesia di mata dunia, sehingga dapat menarik wisatawan manca negara ke Indonesia, dan akan menambah devisa negara (Sarjan dan Nugroho, 2008 : 98).

Selain itu kebudayaan Indonesia akan lebih dikenal negara lain, mempererat hubungan dengan negara lain yang ada dipermukaan bumi, Indonesia diakui sebagai negara yang memiliki kebudayaan dan kesenian tinggi, keuntungan tersebut juga dirasakan oleh negara lain yang mengadakan hubungan kerjasama dengan Indonesia. Ragam budaya Indonesia yang telah dikenal oleh masyarakat luar negeri antara lain;

- 1) tarian daerah, seperti tari kecak dari Bali, tari jaipong dari Jawa Barat
- 2) musik gamelan dari Bali, Jawa, dan Sunda telah dikenal diluar negeri bahkan dipelajari oleh masyarakat luar negeri di negaranya masing-masing.
- 3) musik angklug yang dimainkan di luar negeri sebagai salah satu kesenian dari bangsa Indonesia bahkan menjadi barang kesenian yang diekspor ke luar negeri
- 4) batik sebagai hasil karya kerajinan tangan bangsa Indonesia banyak digemari pasar dunia
- 5) benda-benda pahat, seperti patung dari Bali dan Suku Asmat menjadi barang yang diminati turis asing sebagai cinderamata.

Selain adanya pengaruh positif dari globalisasi, adapaun pengaruh negatif dari globalisasi. Oleh karena itu perlu dilakukannya upaya-upaya untuk menanggulangi

pengaruh negatif globalisasi. Adapun upaya penanggulangannya dapat diterapkan diberbagai lingkungan yang berbeda :

1) Lingkungan Sekolah

Di sekolah perlu ditekankan pelajaran budi pekerti serta pengetahuan tentang globalisasi. Dengan demikian siswa tidak terjerumus dalam perilaku negatif akibat globalisasi. Siswapun diajarkan cara membedakan mana pengaruh positif dan negatif dari globalisasi, sehingga nantinya siswa dapat bertindak secara tepat. Untuk itu peranan orang tua, guru, serta siswa sangat diperlukan. Peran serta tersebut dapat diwujudkan dalam kerja sama dan komunikasi yang baik. Misalnya guru dan orang tua selalu mengawasi dan membimbing siswa. Siswapun harus mematuhi perintah baik itu dari orang tua maupun dari gurunya.

2) Lingkungan Keluarga

Meningkatkan peranan orang tua adalah salah satu cara untuk mencegah masuknya pengaruh negatif globalisasi. Orang tua hendaknya selalu menentukan rasa tanggung jawab pada anak. Serta menerapkan aturan yang tegas dan mendidik yang harus ditaati setiap anggota keluarga. Selain itu orang tua harus memberikan keteladanan yaitu menjadi contoh yang patut ditiru anak-anak, dan menciptakan komunikasi yang baik antar anggota keluarga.

3) Lingkungan Masyarakat dan Lingkungan Keagamaan

Mencegah masuknya pengaruh negatif globalisasi dalam masyarakat, dimana peran tokoh masyarakat dan agama sangat diperlukan. Mereka harus mampu menjadi contoh bagi umat atau anggota masyarakat.

4) Lingkungan Pemerintah dan Negara

Pemerintah merupakan salah satu lembaga yang berwenag mengeluarkan peraturan atau hukum, salah satu diantaranya berusaha mencegah masuknya pengaruh negatif globalisasi. Misalnya peraturan yang melarang merokok di tempat umum, larangan minum-minuman keras, larangan mengkonsumsi narkoba, dan lain-lain. Untuk mewujudkannya pemerintah dapat melakukannya melalui lembaga peradilan, kepolisian dan lain-lain.

Munculnya fenomena globalisasi membawa dampak positif maupun negatif bagi kehidupan masyarakat di dunia khususnya di Indonesia. Siswa harus mengetahui berbagai dampak yang muncul dari globalisasi dan dapat memilih hal positif dari globalisasi untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Materi yang digunakan oleh peneliti untuk penelitian yaitu tercantum pada kurikulum KTSP sebagai berikut, Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Indikator Pendidikan Kewarganegaraan Materi Globalisasi Kelas IV:

a) Standar Kompetensi :

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya

b) Kompetensi Dasar :

4.1 Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya

4.2 Mengidentifikasi jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi kebudayaan internasional.

4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya

c) Indikator :

4.1.1 Menjelaskan makna globalisasi

- 4.1.2 Menyebutkan contoh pengaruh positif globalisasi dalam berbagai bidang di sekitar lingkungan- nya
- 4.1.3 Menyebutkan contoh pengaruh negatif globalisasi dalam berbagai bidang di sekitar lingkungan-nya
- 4.2.1 Menjelaskan globalisasi kebudayaan
- 4.2.2 Menyebutkan contoh-contoh kebudayaan Indonesia (tarian tradisional) dan asing
- 4.2.3 Memecahkan masalah pengaruh masuknya kebudayaan asing di Indonesia
- 4.2.4 Mengidentifikasi misi kebudayaan Internasional
- 4.2.5 Menjelaskan cara memperkenalkan kebudayaan Indonesia dalam dunia Internasional.
- 4.3.1 Menentukan sikap kita terhadap pengaruh positif globalisasi di lingkungan
- 4.3.2 Menentukan sikap kita terhadap pengaruh negatif globalisasi di lingkungan
- 2.1.9.7 Keefektifan Model Pembelajaran**

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) adalah dengan cara siswa berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain. Sintaknya adalah kerja kelompok, dua siswa bertamu kekelompok lain dan dua siswa lainnya tetap dikelompoknya untuk menerima dua orang dari kelompok lain, kerja kelompok, kembali ke kelompok asal, kerja kelompok dan laporan kelompok (Fathurrohman, 2015 : 90).

Model kooperatif dua tinggal dua tamu adalah dua orang siswa tinggal di kelompok dan dua orang siswa bertamu ke kelompok lain. Dua orang yang tinggal bertugas memberikan informasi kepada tamu tentang hasil kelompoknya, sedangkan

yang bertamu bertugas mencatat hasil diskusi kelompok yang dikunjungi (Shoimin, 2014 : 222).

Dengan menerapkan model *Two Stay Two Stray (TSTS)* pembelajaran akan lebih efektif. Selain itu siswa akan berani mengungkapkan pendapatnya, menambah kekompakan dan rasa percaya diri siswa, kemampuan berbicara siswa dapat ditingkatkan, membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* sangat efektif diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) materi Globalisasi.

Keefektifan model *Two Stay Two Stray (TSTS)* dapat dilihat dari peningkatan daya pikir siswa dalam memberikan tanggapan dan menyelesaikan masalah dengan melakukan pengumpulan informasi yang didapat tidak hanya dalam kelompoknya saja, melainkan mendapat informasi dari kelompok lain juga. Mulai dari permasalahan tentang dampak positif dan negatif globalisasi, cara menyikapi globalisasi, dan cara memperkenalkan kebudayaan Indonesia di mata dunia dengan adanya globalisasi. Hasil dari pengumpulan informasi tersebut kemudian dirundingkan didalam kelompok untuk mendapatkan suatu kesimpulan sebelum dipresentasikan kedepan kelas. Setelah itu mempresentasikan hasil di depan kelas.

Peningkatan aktivitas siswa selama pembelajaran menjadi indikator bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* dapat mengaktifkan peran serta siswa dalam pembelajaran. Aktivitas siswa yang tinggi akan menciptakan suatu pembelajaran yang lebih efektif sehingga hasil belajar siswa lebih berkualitas dan

mengalami peningkatan tidak hanya aspek kognitif saja melainkan aspek afektif dan psikomotorik.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian yang dilakukan oleh Cici Indriyani, tahun 2011 dengan judul penelitian “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS dengan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Two Stay Two Stray* pada Siswa Kelas IV SD Tambakaji 06 Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang” dengan hasil penelitian terdapat peningkatan kualitas pembelajaran IPS, keterampilan guru mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, pada siklus I memperoleh skor rata-rata 2,8. Pada siklus II meningkat menjadi 3,33. Aktivitas siswa juga menunjukkan adanya peningkatan, siklus I memperoleh skor rata-rata 2,85. Pada siklus II memperoleh skor rata-rata 3,22. Presentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan yaitu pada siklus I presentase ketuntasan belajar mencapai 69%. Pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 82%.

Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Febriyanti, Saunir Saun, tahun 2013 dengan judul penelitian “Using “*The Two Stay Two Stray*” Technique To Find Ideas For Writing A Hortatory Exposition Text To The Senior High School Students” dengan hasil model TSTS membantu siswa menghasilkan ide-ide dan mengaturnya menjadi tulisan yang baik. Selain itu, dengan menggunakan teknik ini guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbagi ide-ide mereka kepada orang lain, guru dapat menciptakan suasana yang baik dalam proses belajar untuk membuat kelas menjadi lebih menarik bagi siswa. Selain itu dapat menangani alokasi waktu selama proses belajar mengajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Desrina Elita, Zainil, Desmawati Radjab, tahun 2013 dengan judul penelitian “*Improving Students’ Reading Comprehension Of Recount Text Through Two Stay Two Stray (TSTS) Technique At Grade VIII 1 Of SMP N 2 Tilatang Kamang Agam*” dengan hasil (1) *Two Stay Two Stray* teknik mampu meningkatkan kemampuan pemahaman membaca teks recount siswa yang terlihat dari peningkatan proses pembelajaran dimana siswa menjadi lebih aktif mengikuti activities pembelajaran dan lebih mudah teks memahami recount yang mereka baca. Disamping itu nilai rata-rata tes siswa also meningkat pada setiap siklus.rata-rata nilai pre-reading tes adalah 57.00, meningkat menjadi 68,50 tes pada aku dan menjadi 75.50 pada tes ii.(2) faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan tersebut yaitu; materi ajar, teknik mengajar membaca, pengelolaan kelas dan pengetahuan awal siswa.

Penelitian yang relevan adalah penelitian dari Lilis Noer Khalifah dan Sabri, tahun 2014 dengan judul penelitian “Upaya meningkatkan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Perkembangan Sistem Administrasi Wilayah Indonesia Menggunakan Metode *Two Stay Two Stray*” dengan hasil penelitian diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar. Hal ini dilihat dari persentase ketuntasan belajar siswa yang nilai rata-rata adalah 47,95% mencapai ketuntasan belajar 30,77%, siklus I dengan nilai rata-rata 68,46, mencapai ketuntasan belajar 76,92%, dan siklus II dengan nilai rata-rata adalah 91,02 mencapai ketuntasan belajar 92,31%. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa dengan menggunakan metode *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan perkembangan sistem administrasi wilayah Indonesia.

Penelitian yang dilakukan oleh Mini Handayani, Mukhni dan Mirna, tahun 2014 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa” dengan hasil penelitian diketahui bahwa terjadi peningkatan. Rata-rata tes akhir kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai tes akhir kelas kontrol. Kelas eksperimen dengan jumlah 30 siswa, presentase ketuntasan 73,33%, dengan rata-rata 81,16 nilai maksimal 100 dan nilai minimal 58. Kelas kontrol dengan jumlah 28 siswa, presentase ketuntasan 25%, dengan rata-rata 59,17 nilai maksimal 87,75 dan nilai minimal 28. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS lebih baik daripada pembelajaran konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Komang Astri Mahyuni, Gede Meter, I Made Suara, tahun 2014 dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 8 Padangsambian Kecamatan Denpasar Barat Tahun Ajaran 2013/2014” dengan hasil t hitung lebih dari t tabel yaitu sebesar $6,336 > 2,000$ dengan perolehan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih dari pada kelas kontrol yaitu sebesar $78,50 > 70,58$. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran Tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Padangsambian, Kecamatan Denpasar Barat tahun 2013/2014.

Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Sulisworo, Fadiyah Suryani, tahun 2014 dengan judul “*The Effect of Cooperative Learning, Motivation and Information Technology Literacy to Achievement*” dengan hasil penelitian kelompok kontrol dan kelompok perlakuan memiliki jumlah yang sama dari peserta (36 siswa). Mean

prestasi (78,19) belajar untuk kelompok perlakuan (pembelajaran kooperatif kelas) yang lebih tinggi dari satu untuk pembelajaran konvensional (69,72). Deviasi standar pembelajaran kooperatif dan pembelajaran konvensional 73,96 dan 11,25 masing-masing. Berdasarkan standar deviasi dari kedua kelompok, prestasi belajar siswa yang belajar di pembelajaran kooperatif lebih homogen (STD 8,8) daripada siswa yang belajar di pembelajaran konvensional (STD 11,95).

Penelitian yang dilakukan oleh Miftachudin, Budiyono, Riyadi, tahun 2015 dengan judul penelitian “Efektivitas Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Tutor Sebaya dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Datar Ditinjau dari Kecerdasan Majemuk Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri Di Kebumen Tahun Pelajaran 2013/2014” dengan hasil (1) Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan tutor sebaya menghasilkan prestasi belajar peserta didik lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*, model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* menghasilkan prestasi belajar yang sama dengan model pembelajaran langsung, dan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan tutor sebaya menghasilkan prestasi belajar peserta didik yang lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran langsung. (2) Peserta didik dengan kecerdasan matematis-logis, kecerdasan linguistik dan kecerdasan interpersonal memiliki prestasi peserta didik yang sama. (3) Pada model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan tutor sebaya, model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan model pembelajaran langsung, peserta didik dengan kecerdasan matematis-logis, kecerdasan linguistik dan kecerdasan interpersonal memiliki prestasi peserta didik yang sama. (4) Pada peserta didik dengan kecerdasan matematis-logis, kecerdasan linguistik dan

kecerdasan interpersonal, model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan tutor sebaya menghasilkan prestasi belajar peserta didik lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*, model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* menghasilkan prestasi belajar yang sama dengan model pembelajaran langsung, dan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan tutor sebaya menghasilkan prestasi belajar peserta didik yang lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran langsung. Dengan rata-rata masing-masing; TSTS dengan tutor sebaya matematika logis (73,5714), linguistik (69,8462), interpersonal (72,4878), rerata marginal (72,0842), dengan banyak sampel 95. TSTS matematika logis (64,6000), linguistik (61,5135), interpersonal (63,1579), rerata marginal (63,1250), dengan banyak sampel 96. Langsung matematika logis (59,1111), linguistik (61,8537), interpersonal (62,1176), rerata marginal (60,8511), dengan banyak sampel 94.

2.3 Kerangka Berpikir

Permasalahan dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada materi globalisasi belum sesuai. Karena dalam pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah dan diskusi Sehingga siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran, kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah, ketika dibagi tugas atau permasalahan siswa belum mampu untuk menanggapi secara kritis, dalam diskusi kelompok hanya beberapa siswa yang bekerja dan mengemukakan pendapatnya, sehingga hasil yang didapat kurang optimal.

Menurut Shoimin (2014 : 222) model *Two Stay Two Stray (TSTS)* adalah dua siswa tinggal dalam kelompok dua orang siswa bertamu ke kelompok lain. Dua orang yang tinggal bertugas memberi informasi kepada tamu tentang hasil kelompoknya,

sedangkan yang bertamu bertugas mencatat hasil diskusi kelompok yang dikunjunginya.

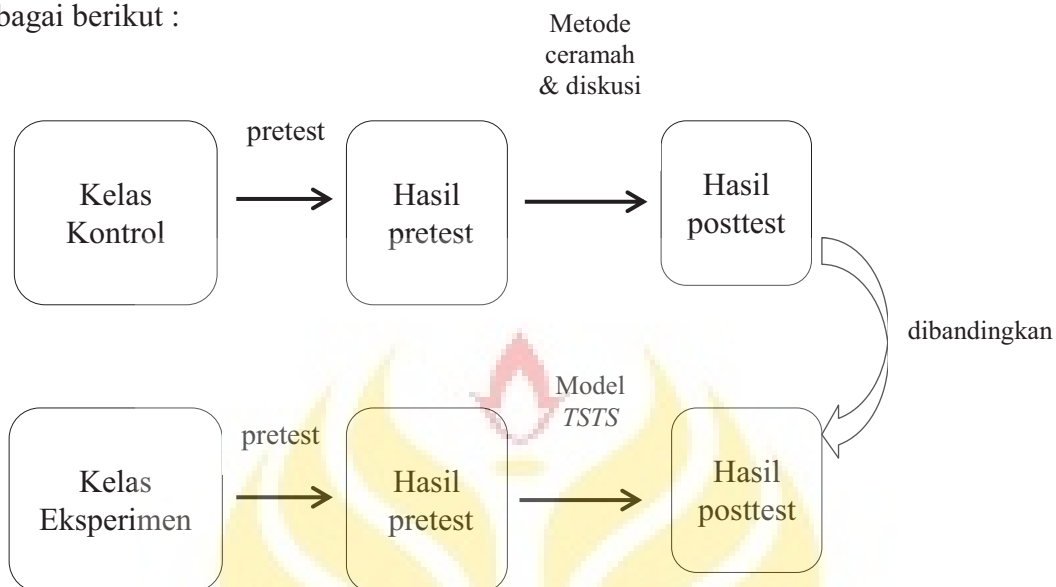
Menurut Suyatno (2009), model *Two Stay Two Stray (TSTS)* adalah dengan cara siswa berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain. Sintaknya adalah kerja kelompok, dua siswa bertamu ke kelompok lain dan dua siswa lainnya tetap dikelompoknya untuk menerima dua orang dari kelompok lain, kerja kelompok, kembali ke kelompok asal, kerja kelompok dan laporan kelompok. Tujuan dari model *Two Stay Two Stray (TSTS)* adalah agar siswa saling bekerja sama, bertanggung jawab, dan saling mendorong satu sama lain untuk berpartisipasi, model ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik (Huda, 2014 : 207).

Model *Two Stay Two Stray (TSTS)* mempunyai beberapa kelebihan yang dapat mendukung proses pembelajaran. Kelebihan model ini adalah dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan semua tingkat usia siswa, model ini tidak hanya bekerjasama dengan anggota sekelompok, tetapi bisa juga bekerjasama dengan kelompok lain yang memungkinkan terciptanya keakraban sesama teman dalam suatu kelas dan lebih berorientasi pada keefektifan siswa (Fathurrahman, 2015 : 90-91).

Berdasarkan teori tersebut diasumsikan bahwa model *Two Stay Two Stray (TSTS)* akan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga memperoleh hasil belajar yang lebih meningkat. Berdasarkan hasil penelitian relevan yang sudah dilakukan dapat digunakan sebagai penunjang dalam penelitian ini.

Adapun keterkaitan antara variabel tersebut dalam penelitian ini digambarkan

sebagai berikut :



Gambar2.1 Alur penelitian eksperimen

2.4 Hipotesis

Berdasarkan keajian pustaka dan kerangka berpikir di atas, maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut :

Ho : Model pembelajaran Tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* dan metode ceramah sertadiskusi sama efektif terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)materi Globalisasi kelas IV di SDN Gugus Ismaya.

Ha : Model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* lebih efektif dibandingkan metode ceramah serta diskusi terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) materi Globalisasi kelas IV di SDN Gugus Ismaya.

Ho diterima dan Ha ditolak jika model pembelajaran Tipe *Two Stay Two Stray (TSTS)* dan metode ceramah serta diskusi sama efektif terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) materi Globalisasi kelas IV di SDN Gugus Ismaya. Ha diterima dan Ho ditolak jika model pembelajaran *Two Stay Two Stray*

(TSTS) lebih efektif dibandingkan metode ceramah serta diskusi terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) materi Globalisasi kelas IV di SDN Gugus Ismaya.



BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan pada BAB sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* efektif digunakan pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) materi Globalisasi siswa kelas IV SDN di Gugus Ismaya. Keefektifan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* didasarkan pada uji perbedaan rata-rata yaitu harga t-hitung 3,702 lebih besar dibandingkan harga t-tabel 2,000, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Harga t-hitung positif, menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Sehingga menunjukkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* lebih efektif digunakan dalam pembelajaran PKn materi Globalisasi.
2. Berdasarkan pengamatan aktivitas siswa pada pembelajaran PKn materi Globalisasi dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* pada kelas eksperimen (kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)*) dengan kelas kontrol (kelas yang menggunakan metode ceramah dan diskusi) terlihat bahwa aktivitas siswa terlihat bahwa skor kelas eksperimen aktivitas siswanya cenderung lebih aktif dengan kelas kontrol. Dengan hasil kelas eksperimen 82,06% dan kelas kontrol 78,30%. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* dapat menambah antusias

siswa dan aktivitas siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) materi Globalisasi.

5.2 SARAN

Berdasarkan simpulan diatas, maka terdapat beberapa saran dari penulis yaitu sebagai berikut.

1. Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)* perlu direncanakan dengan baik diantaranya mengatur ketertiban siswa dalam pembelajaran, menyediakan media sesuai dengan materi, mempersiapkan sumber belajar yang dibutuhkan.
2. Dalam keaktifan pada pembelajaran PKn materi Globalisasi dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray (TSTS)*, guru diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran dengan cara menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, mengubah pola pikir siswa agar lebih kritis dan aktif dalam pembelajaran dan mengkondisikan siswa dalam pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu Soli, dkk. 2010. *Strategi Pembelajaran 3 SKS*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Nasional.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Aryani, Ine Kusuma dan Markum Susaini. 2010. *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Nilai*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Aqib, Zainal. 2014. *Model-Model;Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Yrama Widya.
- Bestari, Prayoga, dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan Menjadi Warga Negara yang Baik untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta : Pusat Perbukuan Depdiknas.
- Djamarah dan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Elita, Desriana. 2013. Improving Students' Reading Comprehension Of Recount Text Through Two Stay Two Stray (TSTS) Technique At Grade VIII 1 Of SMP N 2 Tilatang Kamang Agam. *Journal English Language Teaching*. Vol. 1 (2) : 65-76.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model- Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-RuzzMedia
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamdayana, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Handayani, Mini, dkk. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 3 (1) Hal. 56-50.
- Haris dan Jihad. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Pressindo.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Indriyani, Cici. 2011. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS dengan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Two Stay-Two Stray pada Siswa Kelas IV SD Tambakaji 05 Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang. *Jurnal Kependidikan Dasar*. Vol. 1 (2) : 180-193.

- Jakni. 2014. *Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi*. Bandung: ALVABETA.
- Jumiati, dkk. 2011. Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Number Heads Together (NHT) Pada Materi Gerak Tumbuhan di Kelas VIII SMP Sei Putih Kampar. *Jurnal Lectura*. Vol 02 (2).
- Khalifah, Noer, dkk. 2014. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pokok Bahasan Perkembangan Sistem Administrasi Wilayah Indonesia Menggunakan Metode Two Stay Two Stray. *Jurnal Ibtida'i*. Vol 1 (1) : 129-148.
- Kosasih. 2015. *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Kusuma, Wijaya dan Desi Dwitagama. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Lestari, Karunia Eka dan Yudanegara, Mokhammad Ridwan. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung : PT Revika Aditama.
- Mahyuni, Astri, dkk. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 8 Padangsambian, Kecamatan Denpasar Barat Tahun Ajaran 2013/2014. *e-Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol 2 (1).
- Miftachudin, Budiyo, dkk. 2015. Efektivitas Model Pembelajaran Two Stay Two Stray dengan Tutor Sebaya dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Bangun Datar Ditinjau dari Kecerdasan Majemuk Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri di Kebumen Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*. Vol. 3 (1) : 233-241.
- Peraturan Pemerintah no 32 tahun 2013. 2014. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dan Peraturan pemerintah RI tahun 2013 tentang Standar nasional Pendidikan serta Wajib Belajar*. Bandung : Citra Umbara.
- Permendiknas No 22 tahun 2006 tentang standar isi.
- Poerwanti, Endang. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Semarang : Departemen Pendidikan Nasional.
- Purwanto. 2011. *Statistika untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putra, Yuda, dkk. 2014. Pengaruh Pembelajaran TSTS Berbantuan Teknik Kancing Gemerincing Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 2 (1).
- Rahayu, Pramuda, dkk. 2014. Pengaruh Pembelajaran TSTS Berbantuan Power Point Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas V SD Gugus II Kecamatan Kuta. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 2 (1).

- Rifa'i, Achmad dan Anni, Catharina Tri. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES PRESS.
- Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT RINEKA CIPTA.
- Rusman.2014. *Model- Model Pembelajaran*. Bandung: PT Rajagrafindo Persada.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Semarang : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi pembelajaran Berproses Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: kencana Prenada Media Group.
- Sardiman. 2012. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sarjan dan Nugroho Agung. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan Bangsa Menjadi Insan Pancasila untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta:CV Usaha Makmur.
- Saun dan Febriyanti. 2013. *Using "The Two Stay Two Stray" Technique To Find Ideas For Writing A Hortatory ExpositionText To The Senior High School Students*. *Journal of English Language Teaching*. Vol 1 (2). Hal. 165-170.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-RuzzMedia.
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. Bandung: ALFABETA.
- Suharsaputra, Uhar. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Refika Aditama
- Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Yogyakarta: PT Bumi Aksara.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sulisworo, Dwi. 2014. *The Effect Of Cooperative Learning, Motivation And Information Technology Literacy To Achievement*. Vol. 4 (2). Hal. 58-64.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran : Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta : Ar-ruzz Media.
- Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryosubroto, B. 2009. *Proses Belajar Mengajar dan Sekolah Wawasan Baru Beberapa Metode Pendukung, dan Beberapa Komponen Layanan Khusus*. Jakarta : PT Rineka Cipta.

- Susanto., Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Thobroni, Muhammad dan Mstofa, Arif. 2011. *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran Pengembanagan Wacana dan Praktik Pembelejaran dalam Pembangunan Nasional*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik Konsep, Landasan Teoritis-Praktis dan Implementasinya*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. 2014. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dan Peraturan pemerintah RI tahun 2013 tentang Standar nasional Pendidikan serta Wajib Belajar*. Bandung : Citra Umbara
- Winataputra, Udin S. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

