**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

**TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Model pembelajaran Two Stay Two Stray (TS – TS)**
	1. **Pengertian Model pembelajaran Two Stay Two Stray (TS – TS)**

Pada zaman dewasa ini perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin canggih, berbagai perubahan pesat terjadi diberbagai bidang kehidupan, misalnya politik, kesehatan, sosial dan budaya. Pada bidang pendidikan juga tidak ketinggalan, pembelajaran di dalam kelas juga semakin berkembang. Begitu banyak strategi, model serta metode yang ditemukan dan diimplementasikan untuk dapat terlaksananya kualitas pembelajaran yang lebih baik. Seperti halnya bermain catur butuh strategi untuk menang, dalam pembelajaran juga menggunakan strategi serta teknik, salah satunya adalah model pembelajaran.

Terlebih dahulu kita mengerti apa itu model pembelajaran. Joyce (Rusman, 2012 : 133) mengungkapkan bahwa “model pembelajaran merupakan pola umun perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan”. Selanjutnya Hosman (2014 :337) menambahkan bahwa;

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual atau operasional yang melukiskan prosedur sistimatis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran.

Secara singkat model pembelajaran merupakan pola atau suatu kerangka konseptual yang dipakai guru sebagai pedoman dalam proses pembelajaran yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran memiliki andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar dan mengajar. Kemampuan menangkap pelajaran oleh siswa dipengaruhi oleh pemilihan model pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran yang ditetapkan akan tercapai. Terdapat berbagai model pembelajaran yang dapat dipakai guru sebagai alternatif untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Salah satunya adalah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS - TS).

Model *Two Stay Two Stray* (TS - TS) dikembangkan oleh Spencer Kagan (1992), yang dimana model ini merupakan suatu cara yang efektif untuk membentuk variasi diskusi kelas; Ibnu Badar (2014 : 129).Jika meninjau nama model pembelajaran kooperatif ini, yaitu *Two Stay* (dua tinggal) dan *Two Stray* (dua berpencar), maka dapat dipahami bahwa pada saat pembelajaran berlangsung, dari sebuah kelompok akan ada 2 siswa yang tetap tinggal di kelompoknya dan dua siswa yang berpencar ke kelompok lain (asumsi ada 4 orang siswa dalam setiap kelompok).

Lie (Yusritawati, 2009:14) menyatakan, “Struktur Two Stay Two Stray yaitu memberi kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain. Lie (2008) juga menambahkan bahwa model pembelajaran tipe ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan teman satu kelompoknya ataupun dengan teman dalam kelompok lain, berinteraksi sosial dengan membagikan ide serta mempertimbangkan jawaban yang paling tepat dari hasil interaksinya tersebut.

Senada dengan Lie, Huda (2011:54) juga mengungkapkan bahwa “pembelajaran *Two Stay Two Stray* memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi dengan kelompok-kelompok lain”. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TS - TS akan mengarahkan siswa untuk aktif, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, mencari jawaban, menjelaskan dan juga menyimak materi yang dijelaskan oleh teman

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS – TS) merupakan model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan teman satu kelompok ataupun teman dalam kelompok lain. Dalam bekerja sama, siswa saling berinteraksi, berbagi dan bertukar informasi dengan kelompok lain, berdiskusi, bertanya jawab dan mempertimbangkan jawaban dari hasil interaksi antar kelompok.

* 1. **Langkah – langkah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS – TS)**

Model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS – TS) mempunyai langkah-langkah pembelajaran tersendiri walaupun tidak terlepas dari konsep umum langkah-langkah kooperatif. Lie (2002:62) mendeskripsikan langkah – langkah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS – TS) sebagai berikut :

* + - 1. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa.
			2. Guru memberikan sub pokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompoknya masing-masing.
			3. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain
			4. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka.
			5. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain
			6. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.
			7. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka

Langkah – langkah model menurut Lie menunjukan bahwa struktur dua tinggal dua tamu memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain. Hal ini dilakukan dengan cara saling mengunjungi atau bertamu antar kelompok untuk berbagi informasi. Huda (2011:32) juga mendeskripsikan langkah – langkah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS – TS):

1. Siswa bekerja dalam kelompok berempat seperti biasa
2. Guru memberikan tugas kepada setiap kelompok untuk didiskusikan dan dikerjakan bersama.
3. Setelah selesai, dua anggota dari masing – masing kelompok diminta meninggalkan kelompoknya dan masing – masing bertamu kedua anggota kelompok dari anggota lain
4. Dua orang yang “tinggal” dalam kelompok bertugas men*sharing* informasi dan hasil kerja mereka kepada tamu mereka
5. “Tamu” mohon diri dan kembali ke kelompok yang semula dan melaporkan apa yang mereka temukan dari kelompok lain.
6. Setiap kelompok lalu membandingkan dan membahas hasil pekerjaan mereka semua.

Senada dengan yang di deskripsikan oleh Lie, Suprijono (2009: 93 - 94), juga menambahkan bahwa, pembelajaran dengan metode TS - TS diawali dengan pembagian kelompok. Setelah kelompok terbentuk guru memberikan tugas berupa permasalahan-permasalahan yang harus mereka diskusikan jawabannya. Setelah diskusi antar kelompok usai, dua orang dari masing - masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu kepada kelompok yang lain. Anggota kelompok yang tidak mendapat tugas sebagai tamu mempunyai kewajiban menerima tamu dari suatu kelompok. Tugas mereka adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya kepada tamu tersebut. Dua orang yang bertugas sebagai tamu diwajibkan b`ertamu kepada semua kelompok. Jika mereka telah usai menunaikan tugasnya, mereka kembali ke kelompoknya masing masing. Setelah kembali ke kelompok asal, baik peserta didik yang bertugas bertamu maupun mereka yang bertugas menerima tamu mencocokkan dan membahas hasil kerja yang telah mereka laksanakan.

Kajian dari beberapa ahli tentang langkah – langkah model pembelajaran TS - TS dapat disimpulkan bahwa langkah – langkah model TS – TS adalah:

* + 1. Guru membentuk kelompok secara heterogen

Siswa-siswa dalam kelompok merupakan campuran siswa dari tingkat kepandaian, jenis kelamin dan suku. Sehingga tidak akan ditemui kelompok yang beranggotakan siswa yang pandai saja atau sebaliknnya.

* + 1. Penjelasan materi.

Guru memberikan informasi pada siswa berkenaan dengan kegiatan yang dilakukan oleh siswa serta relevansi kegiatan dengan materi pelajaran.

* + 1. Kegiatan kelompok

guru memberikan materi pelajaran, kemudian guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya

* + 1. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan bertamu ke dua kelompok lain.
		2. Dua orang yang “tinggal” dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu mereka.
		3. “Tamu” mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
		4. Masing – masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka
	1. **Kelebihan dan Kekurangan model pembelajaran *Two Stay Two Stray***

**(TS – TS)**

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS – TS) merupakan model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan teman satu kelompok ataupun teman dalam kelompok lain. Menurut Lie (2008) bahwa membentuk kelompok berempat memiliki kelebihan yaitu kelompok mudah dipecah menjadi berpasangan, lebih banyak ide muncul, lebih banyak tugas yang bisa dikerjakan dan guru lebih mudah memonitor.

Sedangkan menurut menurut Purwakarta (Simanungkalit,2009:17) kelebihan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yaitu, lebih banyak tugas yang bisa dilakukan oleh siswa dan guru mudah memonitor setiap kegiatan siswa. Model TS – TS dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan umur.

Menurut Widyatun (2012) kelebihan model cooperative learning tipe *Two Stay Two Stray* (TS – TS)dibandingkan dengan model pembelajaran lain adalah 1) dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan, 2) kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna, 3) lebih berorientasi pada keaktifan, 4) diharapkan siswa akan berani mengungkapkan pendapatnya, 5) menambah kekompakan dan rasa percaya diri siswa, 6) kemampuan berbicara siswa dapat ditingkatkan, 7) membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa.

Dari beberapa pendapat di atas dapat dikatakan bahwa kelebihan model *Two Stay Two Stray* (TS – TS) adalah

1. Dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa.
2. Kecenderungan belajar siswa menjadi lebih bermakna
3. Lebih banyak tugas yang bisa dilakukan oleh siswa
4. Guru mudah memonitor setiap kegiatan siswa
5. Lebih banyak ide yang muncul.
6. Menambah kekompakan dan rasa percaya diri siswa.
7. Dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan umur.
8. Membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar
9. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menciptakan kreatifitas dalam melakukan komunikasi dengan teman sekelompoknya

Sama hal dengan model – model pembelajaran yang lain, model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* juga mempunyai kelemahan dalam penerapanya. Menurut Purwakarta (Simanungkalit,2009:17) ada beberapa kelemahan model pembelajaran ini yaitu:

1. Membutuhkan waktu lebih lama
2. Membutuhkan sosialisasi yang lebih baik
3. Jumlah genap bisa menyulitkan pembentukan kelompok.
4. Siswa mudah melepaskan diri dari keterlibatan dan tidak memperhatikan guru.

Adapun kelemahan dari model TSTS menurut Widyatun (2012) adalah sebagai berikut.

1. Membutuhkan waktu yang lama.
2. Siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok.
3. Bagi guru, membutuhkan banyak persiapan (materi, dana dan tenaga).
4. Guru cenderung kesulitan dalam pengelolaan kelas.

Dari deskripsi para ahli tentang kelemahan model pembelajaran TS – TS di atas dapat disimpulkan bahwa kelemahan dari model ini adalah:

1. Guru cenderung kesulitan dalam pengelolaan kelas.
2. Bagi guru, membutuhkan banyak persiapan (materi, dana dan tenaga).
3. Membutuhkan waktu yang lama.
4. Siswa mudah melepaskan diri dari keterlibatan dan tidak memperhatikan guru.
5. **Pengertian belajar**

Kata atau istilah belajar bukanlah sesuatu yang baru, sudah dikenal secara luas, namun dalam pemahaman dan definisi masing – masing ahli memiliki pemahaman dan definisi yang berbeda-beda, walaupun secara praktis kita sudah sangat memahami apa yang dimaksud dengan belajar. Menurut Gagne (Susanto,2012:1) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama yang lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam suatu kegiatan yang dimana terjadi interaksi antara guru dan siswa, serta siswa dan siswa saat terjadi proses pembelajaran. Belajar dimaknai sebagai suatu proses pengatahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku.

Sementara Hamalik (Susanto, 2012:3) menjelaskan bahwa belajar adalah modifikasi atau pengaruh perilaku melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan. Jadi belajar itu itu bukan sekedar mengingat atau menghafal, namun lebih luas dari itu merupakan mengalami. Hamalik juga menegaskan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku individu atau seseorang melalui interaksi dengan lingkunganya. Perubahan ini karena pengalaman dan latihan.

Adapun pengertian belajar menurut W.S. Winkel (Susanto, 2012:4) adalah suatu aktifitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan mengasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas.

Berdasarkan beberapa pengertian belajara di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktifitas yang dilakukan secara sengaja dan dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak

1. **Hasil belajar**

Bertolak dari pengertian belajar maka hasil belajar merupakan perubahan – perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Nanawi (Susanto, 2014 : 5) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pembelajaran. Kemajuan prestasi belajar tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan.

Hasil belajar yang sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Nanawi meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), sikap siswa ( aspek afektif) dideskripsikan sebagai berikut:

1. Pemahaman konsep. Pemahaman konsep menurut Bloom (Susanto, 2012: 6) diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman dapat dikategorikan sebagai berikut
2. Pemahaman merupakan kemampuan menerangkan dan mengintepretasi sesuatu. Pemahaman berarti benar – benar paham dan dapat memberikan gambaran, contoh, serta penjelasan yang lebih luas dan memadai dari materi pembelajaran.
3. Pemahaman tidak sekedar mengetahui, karena pemahaman melibatkan proses mental yang dinamis. Dengan mamahami ia akan memberikan uraian dan penjelasan yang lebih kreatif.
4. Keterampilan proses

Setiwati (Susanto,2012:9) mengemukakan bahwa keterampilan proses atau aspek psikomor merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisisk, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti menggunakan pemikiran, nalar, dan perbuatan secara secara efektif dan efisien utuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreatifitasnya.

1. Sikap

Menurut Lange dan Azwar ( Susanto, 2012: 10), sikap tidak hanya aspek mental semata, melainkan mencangkup aspek respon fisik. Jadi sikap harus ada kekompakan antara mental dan fisik. Selanjutnya, Langen dan Azwar menggungkapkan tentang struktur sikap terdiri atas tiga komponen yang saling menunjang,yaitu : komponen kognitif, afektif dan kognotif.

Komponen kognitif merupakan reprentasi apa yang yang dipercayai oleh inividu pemilik sikap; komponen afektif, yaitu perasaan yang menyangkut emosional; dan komponen kognotif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki seseorang. Jadi hasil belajar tidak terlepas dari tiga aspek penting yaitu; pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), sikap siswa ( aspek afektif).

1. **Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.**

Hal yang menjadi tujuan belajar adalah adanya perubahan dalam diri. Perubahan yang diharapkan tentunya sebuah perubahan positif yang dapat membawa individu menuju kondisi yang lebih baik. Dalam proses mencapai tujuan belajar, ada beberapa hal yang mempengaruhi. Hal-hal inilah yang nanti menentukan berhasil tidaknya suatu proses belajar.

Fakto-faktor yang memperngaruhi proses dan hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua kategori, yaitu sebagai berikut:

1. Faktor internal; merupakan factor yang bersumber dari dari dalam diri siswa, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunanan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. Factor eksternal; factor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu : keluarga, sekolah dan masyarakat; Ula (2013:19)

Kiranya dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa tergantung faktor yang ada di dalam diri siswa dan faktor dari luar siswa. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Sudjana ( Susanto, 2012:13), bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dideskripsikan sebagai berikut

1. Kecerdasan anak; Kemampuan intelegensi seseorang dapat mempengaruhi terhadap cepat lambatnya penerimaan informasi serta terpecahkan tidanya suatu masalah.
2. Kesiapan atau kematangan; adalah tingkat perkembangan dimana individu atau organ-organ sudah berfungsi sebagaimana mestinya. Kesiapan dan kematangan sangat berpengaruh dalam menentukan keberhasilan dalam belajar
3. Bakat anak; bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki oleh seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa mendatang.
4. Kemauan belajar;
5. Minat; kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.
6. Model penyajian materi pembelajaran
7. Pribadi dan sikap guru
8. Suasana pengajaran
9. Kompetensi guru
10. Masyarakat.

Semakin jelas bahwa hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang didalamnya terlibat sejumlah faktor yang saling mempengaruhinya. Tinggi rendanya hasil belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut.

1. **Pendidikan Kewarganegaraan**
2. **Hakikat PKn**

Hakekat manusia sebagai warga negara senantiasa diukur dari kemanfaatnya, yakni dari apa yang bisa ia berikan kepada bangsa dan negaranya. Dari itu Erwin (2010:4) berteori bahwa Peradaban bangsa dan negara memerlukan ilmu dan teknologi, namun itu saja tidak cukup. Negara juga harus memiliki integritas dan nasionalisme, agar negara tidak terjual. Untuk mengalirkan integritas dan nasionalisme diperlukan nilai dan etika kebangsaan sebagaimana yang dirumuskan di dalam ranah Pendidikan Kewarganegaraan sebagai cabang ilmu yang mengajarkan tentang kebangsaan dan kewarganegaraan yang berhubungan dengan negara, demokrasi, HAM, masyarakat madani, yang dalam implementasinya dilakukan dengan menggunakan prinsip demokratis dan humanis.

Senada dengan Erwin, Cogan (Susanto, 2012) juga berteori bahwa Pendidikan Kewarganegaraan dikaji menjadi dua bagian yang dimana kajian ini berasal dari perpustakaan asing, yakni *civic education* adalah suatu mata pelajaran dasar sekolah yang dirancang untuk mempersiapkan warga negara muda agar kelak setelah dewasa dapat berperan aktif dalam kemasyarakatan,dan *citizenship education*  yang mencangkup pengalaman belajar di sekolah maupun diluar sekolah, seperti yang terjadi dilingkungan keluarga, dalam organisasi kemasyarakatan, dan dalam media yang membantunya untuk menjadi warga negara seutuhnya.

Dapat disimpulkan bahwa Hakikat PKn sebagai proses menyiapkan dan mengembangkan peserta didik yang adalah generasi muda menjadi warga negara yang cerdas, yang mengambil peran dan bertanggung jawab, dan secara khusus, peran pendidikan didalamnya persekolahan, pengajaran dan belajar.

1. **Pengertian PKn**

Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Berbicara tentang pendidikan kewarganegaraan berarti kita berbicara tentang warga negara, dari itu Somatri (1970) berteori tentang konsep warga negara, menurut Somatri warga negara yang baik adalah warga yang tahu, mau, dan mampu berbuat baik. Warga negara yang baik adalah yang mengetahui, menyadari dan menjalankan hak dan kewajiban sebagai warga negara.

Masuk kedalam pengertian pendidikan kewarganegaraan, secara akademik, Al Hakim dkk (2014 : 8) menjelaskan bahwa

Pendidikan kewarganegaraan adalah program pendidikan membina kesadaran warga negara dalam melaksanakan hak dan kewajinanya sesuai dengan jira dan nilai konstitusi yang berlaku ( UUD 1945). Dalam artian pendidikan kewarganegaraan menekankan pada kompetensi peserta didik wawasan kebangsaan dan cinta tanah air.

.

Adapun menurut tim ICCE UIN Jakarta ( Susanto, 2012 :226) pendidikan kewarganegaraan adalah:

Suatu proses yang dilakukan oleh lembaga pendidikan dimana seorang mempelajari orientasi sikap dan perilaku politik sehingga yang bersangkutan memiliki *political knowledge, awareness,attitude, afficacy,* dan *political participation,* serta mampu mengambil keputusan politik secara rasional.

Jadi pengertian dari pendidikan kewarganegaraan adalah usaha sadar dan terencana dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kecerdasan, kecakapan, keterampilan serta kesadaran tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, penghargaan terhadap hak – hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial,ketaatan kepada hukum, serta ikut serta dalam peraturan global.

1. **Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan**

Pembelajaran PKn disekolah dasar dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutunya dalam pembentukan karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masayarakat yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang berdasarkan pada pancasila, UUD dan norma – norma yang berlaku di masyarakat. Djahiri (Susanto, 2012) mengungkapkan bahwa

Esensi pembelajaran PKn bagi anak bahwa secara kodradi maupun sosiokultural dan yuridis formal, keberadaan dan kehidupan manusia selalu membutuhkan nilai, moral, dan norma yang menuntun manusia ke arah pengenalan jati diri manusia maupun kehidupannya.

Budiamansyah (Susanto,2012) menjelaskan bahwa PKn sangat penting dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga pendidikan PKn ini sangat penting dalam rangka mencerdasakan kehidupan bangsa, sehingga PKn harus dibangun atas dasar tiga pilar yaitu:

* + - 1. PKn secara kurikuler dirancang sebagai subjek pembelajaran yang bertujuan untuk pengembangan potensi individu agar menjadi warga negara Indonesia yang berakhlak mulia, cerdas, partisipatif, dan bertanggung jawab.
			2. PKn secara teoritis dirancang sebagai subjek pembelajaran yang memuat dimensi – dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang saling berpenetrasi dan terintegrasi dalam konteks subtansi ide, nilai, konsep, dan moral pancasila, kewarganegaraan yang demokratis dan bela negara.
			3. PKn secara programatik dirancang sebagai subjek pembelajaran yang menekankan pada isi yang mengusung nilai – nilai dan pengalaman belajar dalam bentuk berbagai perilaku yang perlu diwujudkan dalam kehidupan sehari – hari dan merupakan tuntutan hidup bagi warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara sebagai penjabaran lebih lanjut ide, nilai, konsep, moral pancasila, kewarganegaraan yang demokratis dan bela negara.
1. **Tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.**

Tujuan pembelajaran PKn di sekolah dasar adalah membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Menurut Mulyasa (Susanto, 2012) tujuan pembelajaran PKn adalah menjadikan siswa mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya, mampu berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan. Pembelajaran PKn juga menjadikan siswa bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi infomasi dan komunikasi dengan baik. Hakim( 2014: 9) mengatakan “secara progaramik Pendidikan Kewarganegaraan ditujukan pada garapan akhir yaitu pembentukan warga negara yang berkepribadian baik”. Selanjutnya tujuan pembelajaran PKn dalam Depdiknas (2006:49) adalah untuk memberikan kompetensi sebagai berikut :

1. Berpikir kritis, rasional dan kreatif dalam isi kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan masyarakat, berbangsa dan bernegara.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter – karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup dengan bangsa lain.
4. Berinteraksi dengan bangsa – bangsa lain dalam peraturan langsung dunia secara langsung dengan mamanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Jadi pendidikan kewarganegaraan berorientasi pada penanaman konsep kenegaraan, baik itu dari konsep tentang kewarganegaraan, tata pola pemerintahan, disiplin diri sebagai warga negara yang berkarakter berdasarkan Pancasila dan juga bersifat implentatatif dalam kehidupan sehari – hari. Dengan pelajaran PKn ini diharapkan dapat terciptanya generasi yang menjaga keutuhan dan persatuan bangsa.

1. **Visi dan Misi Pendidikan Kewarganegaraan**

Dari hakikat pembelajaran PKn dikaji dalam dua bagiam yaitu *citizenship education*  dan *civic education. Citizenship education*  memiliki visi pedagogis mendidik warga negara yang demokratis dalam konteks yang lebih luas, yang mencangkup konteks pendidikan formal dan pendidikan non formal seperti yang ditetapkan di Inggris Raya. Sedangkan *civic education* secara umum memiliki fisi – formal pedagogis untuk mendidik warga negara yang demokratis dalam konteks pendidikan formal, seperti adaptif diterapkan di Amerika Serikat

Menurut Winataputra (Winanarno, 2012) visi pendidikan kewarganegaraan dalam arti luas, yakni sebagai sistem pendidikan kewarganegaraan yang berfungsi dan berperan sebagai program kurikuler dalam konteks kemasyarakatan dan sebagai bidang kajian ilmiah dalam wacana pendidikan disiplin ilmu pengetahuan.

Pendidikan kewarganegaraan mengemban misi : sosio – pedagogis yang merupakan pengembangan potensi individu sebagai insan Tuhan dan mahlukh sosial menjadi warga negara Indonesia cerdas, demokratis, taat hukum, beradab dan religius; kemudian misi sosio – kultural, yaitu menfasilitasi perwujudan cita – cita, sistem kepercayaan/ nilai, konsep, prisip, dan praksis demokrasi dalam konteks pembangunan masyarakat madani Indonesia : dan misi subtantif – akademis, yaitu mengembangkan struktur atau tubuh pengetahuan pendidikan kewarganegaraan termasuk didalamnya konsep, prinsip dan generalisasi yang berkenaan dengan kebajikan kewarganegaraan dan budaya kewarganegaraan.

1. **Kerangka Pikir**

Dari hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 14 Babana pada bulan Oktober 2015 khususnya di kelas V - A bahwa pada pembelajaran PKn kurang disenangi dan diminati oleh siswa. Ini terlihat dari sikap siswa yang kurang tanggap terhadap setiap penjelasan yang disampaikan oleh guru saat pembelajaran PKn, hal ini dikarenakan guru kurang memberi pembelajaran yang bermakna, sekain itu kurang adanya pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa, dan yang kurangnya pemberian tugas kepada siswa. meskipun ada namun kurang, karena semakin banyak tugas yang diberikan maka semakin baik pengetahuan yang akan diperoleh oleh siswa secara mandir. Disisi lain, dukungan dari orang tua untuk membimbing siswa di rumah kurang serta tidak memadainya sumber belajar juga merupakan suatu faktor yang berpengaruh terhadap kualitas pelajaran dikelas. Selain data dan obeservasi terhadap proses pembelajaran, hasil tes ulangan membuktikan tidak semua siswa mencapai krateria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran PKn yaitu 74,. dari 27 siswa kelas V, 15 orang siswa dengan persentase 55,56 % yang tidak mencapai krateria ketuntasan minimal ( KKM) pelajaran PKn yang ditentukan oleh sekolah yaitu 74 , sedangkan 12 orang siswa dengan persentase 44,44% telah mencapai krateria yang ditentukan. Hal ini menujukan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn masih rendah.

Dikarenakan permasalahan di atas maka peneliti mengasumsikan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS - TS) sabagai solusi untuk memperbaiki hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* mempunyai banyak kelebihan yang dapak memberi dampak positif dalam alur pembelajaran, misalnya dengan penggunaan model TS - TS, siswa dapat mengembangkan keterampilan berfikir dan menjawab dalam komunikasi antara satu dengan yang lain, serta bekerja saling membantu dalam kelompok kecil, TS - TS juga dapat memperbaiki rasa percaya diri dan semua siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam kelas. *Two Stay Two Stray* juga merupakan model yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas. Dengan asumsi bahwa semua diskusi membutuhkan pengaturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan, dan prosedur yang digunakan dalam *Two Stay Two Stray* dapat memberi siswa lebih banyak waktu untuk berpikir, untuk merespon dan saling berbagi informasi. Dengan demikian dapat kita mengambil asumsi bahwa pembelajaran PKn dengan model *Two Stay Two Stray* (TS - TS) dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik.

Pembelajaran PKn kelas V SDN 14 Babana

Faktor siswa

1. Mata pelajaran PKn kurang disenangi oleh siswa
2. Kurang kesadaran dan minat belajar
3. Siswa masih kurang sadar akan pentingnya belajar sehingga mereka lebih mengutamakan hal – hal lain.
4. Tingginya keinginan bermain

Faktor guru

1. Guru kurang memberi pembelajaran yang bermakna
2. Tidak ada pembelajaran yang yang diberikan guru kepada siswa yang bertujuan untuk peningkatan kemampuan berbicara siswa
3. Kurang memberi tugas kepada siswa

Rendahnya hasil belajar PKn siswa kelas V

Langkah – langkah model pembelajaran TS – TS

1. Pembentukan kelompok
2. Penjelasan materi
3. Kegiatan kelompok
4. Setelah selesai dua orang dari masing – masing kelompoknya dan bertamu ke kelompok lain.
5. Dua orang yang tinggal di kelompok memberikan informasi kepada tamu tentang hasil kerja mereka.
6. Tamu kembali ke kelompok masing – masing
7. Masing – masing kelompok mempresentasikan hasil pekerjaan mereka.

Hasil belajar PKn siswa kelas V SDN 14 Babana meningkat

Gambar 2.1 . Skema Kerangka pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

Beralaskan pada konsep model *Two Stay Two Stray* (TS - TS) yang dikembangkan oleh Spencer Kagan (1992), dapat kita katakan bahwa jika model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS - TS) di terapkan maka hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 14 Babana Kecamatan Ujung Loe Kabupaten Bulukumba dapat meningkat.