

**PENERAPAN PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY*
DENGAN MEDIA PIZZA CERDAS UNTUK
MENINGKATKAN *CIVIC DISPOSITION*
(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri Jambewangi Kecamatan
Secang Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



Oleh:

Aprillia Rahmanita
15.0305.0179

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENERAPAN PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY*
DENGAN MEDIA PIZZA CERDAS UNTUK
MENINGKATKAN *CIVIC DISPOSITION*
(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri Jambewangi Kecamatan
Secang Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



Oleh:

Aprillia Rahmanita
15.0305.0179

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENERAPAN PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY*
DENGAN MEDIA PIZZA CERDAS UNTUK
MENINGKATKAN *CIVIC DISPOSITION***

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu dalam Menyelesaikan Studi pada Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:
Aprillia Rahmanita
15.0305.0179

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURURAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PERSETUJUAN

PENERAPAN PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY*
DENGAN MEDIA PIZZA CERDAS UNTUK
MENINGKATKAN *CIVIC DISPOSITION*

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:
Aprillia Rahmanita
15.0305.0179

Dosen Pembimbing I



Dra. Indiaty M.Pd
NIP. 19600328 198811 2 001

Magelang, 21 Maret 2019
Dosen Pembimbing II



Septiyati Purwandari, M.Pd
NIP. 148306129

PENGESAHAN

PENERAPAN PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY* DENGAN MEDIA PIZZA CERDAS UNTUK MENINGKATKAN *CIVIC DISPOSITION*

Oleh:
Aprillia Rahmanita
15.0305.0179

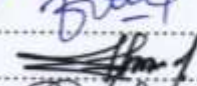
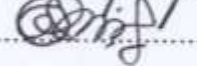
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka
menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Senin
Tanggal : 1 Juli 2019

Tim Penguji Skripsi:

1. Dra. Indiaty, M.Pd (Ketua/Anggota)
2. Septiyati Purwandari, M.Pd (Sekretaris/Anggota)
3. Ari Suryawan, M.Pd (Anggota)
4. Galih Istiningasih, M.Pd (Anggota)

Mengesahkan,
Dekan FKIP




Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons.
NIP. 19580912 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : **Aprillia Rahmanita**
N.P.M : 15.0305.0179
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Penerapan Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Dengan
Media Pizza Cerdas Untuk Meningkatkan *Civic Disposition*

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 21 Maret 2019
Yang membuat pernyataan



Aprillia Rahmanita
15.0305.0179

Ku persembahkan skripsi ini untuk :

1. Almamaterku tercinta, Universitas Muhammadiyah Magelang
2. Orang tuaku tercinta yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan serta arahan untukku.
3. Adikku tersayang Reza Nur Shadrina.

**PENERAPAN PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY*
DENGAN MEDIA PIZZA CERDAS UNTUK
MENINGKATKAN *CIVIC DISPOSITION***
(Penelitian pada Siswa Kelas V SD Negeri Jambewangi Kabupaten Magelang)

Aprillia Rahmanita
15.0305.0179

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan *civic disposition* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* pada siswa kelas V SD Negeri Jambewangi Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model siklus yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 24 siswa dan objeknya adalah pembelajaran PKn siswa. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan catatan lapangan. Teknik analisis data yang digunakan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan *civic disposition* siswa pada mata pelajaran PKn. Peningkatan *civic disposition* dapat dilihat dari bertambahnya motivasi dan aktivitas belajar siswa yang berdampak pada ketuntasan nilai ranah afektif siswa dari rata-rata nilai pada data awal siswa 60,95 dan memiliki ketuntasan sebesar 45,83% dan pada akhir siklus pertama nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 76,29 dengan ketuntasan 66,67% dan pada siklus kedua nilai rata-rata siswa naik menjadi 85,81 dengan ketuntasan siswa mencapai 87,5%. Selain dari meningkatnya *civic disposition*, hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas juga ikut mengalami peningkatan.

Kata kunci : model pembelajaran two stay two stray, civic disposition

APPLICATION OF LEARNING TWO STAY TWO STRAY WITH SMART PIZZA MEDIA TO IMPROVE CIVIC DISPOSITION

(The research is for Fifth Graders Jambewangi Primary School Magelang District)

Aprillia Rahmanita

ABSTRACT

This research is aimed to improve the civic disposition for Civic Education lesson through learning model Two Stay Two Stray for Fifth Graders Jambewangi Primary School, Secang Sub-District, Magelang District.

This research is Classroom Action Research (CAR) with cycle model that is done repeatedly and continued. This research subject is fifth graders which amounted to 24 students and the object is Civic Education lesson student. The collecting data methods are done through observation, questionnaire, and field notes. The techniques of analyzing data which is used is quantitative descriptive.

The results of this research indicates the increase of civic disposition students for Civic Education lesson. The increase of civic disposition can be seen from increasing motivation and students learning activity which impact to completeness of value affective domain of students from the value's average on students initial data 60,95 and has completeness in the amount of 45,83%. Students' value's average increase become 76,29 in the end of cycle 1 with completeness 66,67% and students' value's average increase become 85,81 in the cycle 2 with the students' completeness increase 87,5%. Aside from the increasing of civic disposition, the learning outcome in the learning process in the class also experienced an increase.

Keywords : learning model two stray two stray , civic disposition

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji bagi Allah SWT sholawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah diutus Allah SWT untuk membawa Agama Islam. Hanya karena pertolongan Allah semata penulis dapat menyusun skripsi ini. Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT., Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memfasilitasi pendidikan di Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Dra. Tawil, M.Pd,Kons. Pejabat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
3. Ari Suryawan, M.Pd. Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan izin dan arahan.
4. Dra. Indiati, M.Pd. Selaku dosen Pembimbing I dan Septiyati Purwandari, M.Pd, selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, dan masukan dalam mendukung untuk terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
5. Solikhah Nur Rukhaini, S.Pd Selaku Kepala Sekolah SD Negeri Jambewangi Kecamatan Secang Kabupaten Magelang dan guru-guru Sekolah Dasar Jambewangi yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian dan selalu memberikan dorongan bantuan demi terselesaikannya skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah membekali ilmu pengetahuan, sehingga ilmu pengetahuan tersebut dapat penulis gunakan sebagai bekal dalam penyusunan skripsi ini.
7. Sahabat dan orang tercinta Asha Fauzia Asmi dan Setyo Budi Nugroho, serta semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembaca, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun sebagai bekal penulis untuk melangkah yang lebih baik dalam menulis karya ilmiah selanjutnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dan semoga skripsi ini berguna bagi pembaca sekalian.

Magelang, 21 Maret 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
1. Manfaat Teoritis	7
2. Manfaat Praktis	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar.....	9
B. <i>Civic Disposition</i>	11
C. Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i>	20

1. Pengertian Pembelajaran.....	20
2. Pengertian Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i>	21
3. Karakteristik Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i>	23
4. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i>	24
5. Media Pizza Cerdas.....	26
D. Pengertian Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> dengan Media Pizza Cerdas.	31
E. Penerapan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> dengan Media Pizza Cerdas untuk meningkatkan <i>Civic Disposition</i>	35
F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan	37
G. Kerangka Pemikiran	39
H. Hipotesis Penelitian	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
A. Desain (Rancangan) Penelitian.....	40
B. Identifikasi Variabel Penelitian (<i>Input</i> , <i>Prosoes</i> , <i>Output</i>).....	40
1. Variabel <i>Input</i>	40
2. Variabel proses.....	40
3. Variabel <i>output</i>	41
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	41
1. <i>Civic Disposition</i> (watak kewarganegaraan).....	41
2. Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> dengan Media Pizza Cerdas ...	42
D. Subjek Penelitian	42
E. Setting Penelitian.....	42
F. Indikator Keberhasilan.....	43
G. Metode Pengumpulan Data	43
1. Teknik Pengumpulan data.....	43
H. Instrumen Penelitian	45
I. Validitas Instrumen.....	46
J. Prosedur Penelitian	47

1. Rancangan Penelitian	48
2. Perencanaan Tahap Penelitian.....	51
K. Metode Analisis Data	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Hasil Penelitian.....	62
B. Tindakan Awal	63
C. Deskripsi Tindakan Kelas Siklus I	67
D. Deskripsi Tindakan Kelas Siklus II	85
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	101
F. Keterbatasan Penelitian	105
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	107
A. Simpulan.....	107
B. Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN	113

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen	18
Tabel 2. Perbedaan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> dan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> dengan Media Pizza Cerdas.	32
Tabel 3. Distribusi Frekuensi Peningkatan <i>Civic Disposition</i>	56
Tabel 4. Distribusi Frekuensi <i>Civic Disposition</i> Siswa Sebelum Tindakan atau Pra Tindakan	60
Tabel 5. Distribusi Frekuensi <i>Civic Disposition</i> Siswa Siklus I	72
Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas <i>Civic Disposition</i> Siswa Siklus I.....	75
Tabel 7. Distribusi Frekuensi <i>Civic Dispositon</i> Siswa Siklus II	91
Tabel 8. Hasil Observasi Aktivitas <i>Civic Disposition</i> Siswa Siklus II	92
Tabel 9. Perbandingan Data <i>Civic Disposition</i> Siswa Dari Pra Tindakan, Siklus I, Sampai Siklus II.....	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Pemikiran.....	35
Gambar 2. Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.....	44
Gambar 3. Grafik Distribusi Frekuensi <i>Civic Disposition</i> Siswa Siklus I.....	73
Gambar 4. Grafik Distribusi Frekuensi <i>Civic Disposition</i> Siswa Siklus II.....	91

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Ijin Penelitian	108
2. Surat Ijin Uji Instrumen.....	109
3. Surat Bukti Penelitian	110
4. Surat Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian	111
5. Surat Keterangan Uji Ahli	112
6. Hasil Uji Validitas	127
7. Silabus	132
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	136
9. Kisi-kisi Instrumen Pengamatan	164
10. Instrumen Pengamatan Keterampilan Guru	166
11. Instrumen Pengamatan Aktivitas Siswa.....	170
12. Kisi-kisi Instrumen Angket <i>Civic Disposition</i>	171
13. Instrumen Angket <i>Civic Disposition</i> Siswa	173
14. Hasil Pengamatan Terhadap Keterampilan Guru.....	176
15. Hasil Pengamatan Aktivitas <i>Civic Disposition</i> Siswa	187
16. Catatan Lapangan.....	191
17. Rekapitulasi Hasil <i>Civic Disposition</i> Siswa pada Pembelajaran PKn Kondisi Awal, Hasil Siklus I, Hasil Siklus II	193
18. Dokumentasi	194

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Banyaknya persoalan karakter di negara ini serta semakin kuatnya arus globalisasi mempengaruhi kualitas sumber daya manusia. Rendahnya kualitas sumber daya manusia ini ditandai dengan persoalan-persoalan kebangsaan seperti; korupsi, kekerasan atas nama agama, kerusuhan antar siswa. Semua permasalahan kebangsaan tersebut menuntut adanya suatu kebijakan terpadu yang didalamnya terakomodir nilai-nilai karakter kebangsaan. Banyak kalangan menilai bahwa pembaharuan ini hanya bisa terjadi melalui dunia pendidikan. Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menjelaskan fungsi “Pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa”. Hal tersebut semakin diperkuat dengan penjelasan mengenai pentingnya pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar untuk memperbaiki moral generasi bangsa (Lestari, 2016: 5).

Pendidikan Kewarganegaraan adalah sarana yang tepat untuk menginternalisasikan nilai-nilai karakter bangsa. Menurut (Winataputra, 2009 : 17). Pendidikan Kewarganegaraan (*Civic Education*) merupakan subjek pembelajaran yang mengemban misi untuk membentuk kepribadian bangsa, yakni sebagai upaya sadar dalam “*Nation and character building.*” Peran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) bagi keberlangsungan hidup berbangsa dan bernegara

sangat strategis. Suatu negara demokratis pada akhirnya harus bersandar pada pengetahuan, keterampilan dan kebajikan dari warga negaranya dan orang-orang yang mereka pilih untuk menduduki jabatan publik. Pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik (*To be good and smart citizens*) yang memiliki komitmen yang kuat dalam mempertahankan kebinekaan di Indonesia dan mempertahankan integritas nasional. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37, Pendidikan Kewarganegaraan ditempatkan sebagai nama mata pelajaran wajib untuk kurikulum pendidikan dasar dan menengah dan mata kuliah wajib untuk kurikulum pendidikan tinggi.

Pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam UU Sisdiknas pasal 1 ayat 1 “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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (*Civic Education*) memegang peran yang amat sentral dalam meningkatkan kompetensi kewarganegaraan siswa. Kompetensi kewarganegaraan oleh Spear-Swerling, Brucker, & Alfano (2011) dibagi menjadi 3, yaitu: 1) *Civic*

Knowledge (Pengetahuan Kewarganegaraan), berkaitan dengan kandungan atau apa yang seharusnya diketahui oleh warga negara, 2) *Civic Skill* (Kecakapan Kewarganegaraan), adalah kecakapan intelektual dan partisipatoris warga negara yang relevan, dan 3) *Civic Disposition* (Watak Kewarganegaraan) yang mengisyaratkan pada karakter publik maupun privat yang penting bagi pemeliharaan dan pengembangan demokrasi tersebut.

Civic disposition (watak kewarganegaraan) sesungguhnya merupakan kompetensi yang paling substantif dan esensial dalam mata pelajaran PKn. Kompetensi watak kewarganegaraan dapat dipandang sebagai “muara” dari pengembangan kedua kompetensi sebelumnya. *Civic disposition* mengisyaratkan pada karakter publik maupun privat yang penting bagi pemeliharaan dan pengembangan demokrasi konstitusional. Watak kewarganegaraan sebagaimana kecakapan kewarganegaraan, berkembang secara perlahan sebagai akibat dari apa yang telah dipelajari dan dialami oleh seseorang di rumah, sekolah, komunitas, dan organisasi-organisasi *civil society*. Karakter privat seperti jujur, bertanggung jawab, moral, disiplin diri, kerja keras, dan penghargaan terhadap harkat dan martabat manusia dari setiap individu adalah wajib. Karakter publik juga tidak kalah penting. Kepedulian sebagai warga negara, kesopanan, mengindahkan aturan main (*rule of law*), berpikir kritis, dan kemauan untuk mendengar, bernegosiasi dan berkompromi merupakan karakter yang sangat diperlukan agar dunia pendidikan berjalan sukses (Pangalila, 2017:20).

Berdasarkan hasil kegiatan pra-observasi dengan wawancara terhadap guru Mata Pelajaran PKn SD Negeri Jambewangi terdapat beberapa masalah yang diungkapkan. Pengembangan pembelajaran PKn yang seharusnya memiliki substansi *civic disposition* belum seluruhnya berfokus pada pengembangan nilai-nilai karakter tersebut. Beliau mengungkapkan, tidak dipungkiri terkadang aspek pengetahuan (*civic knowledge*) lebih banyak ditekankan. Pembelajaran di sekolah seharusnya tidak hanya menekankan pada aspek kognitif melainkan juga harus menekankan pada aspek afektif dan psikomotoriknya (Judiani, 2010:287). Di sisi lain, dapat dilihat terdapat beberapa hambatan sehingga pencapaian pendidikan karakter melalui pembelajaran PKn belum seluruhnya mampu terwujud. Hambatan tersebut diantaranya mengenai batasan waktu dalam mengajar yang minim karena pencapaian penguasaan materi yang dituntut lebih banyak, sehingga integrasi nilai-nilai karakter dalam rencana dan pelaksanaan pembelajaran belum seluruhnya berhasil diwujudkan, serta masih kurangnya pemanfaatan variasi model pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang belum optimal, sehingga siswa seringkali mudah bosan dan kurang memahami materi ajar yang diajarkan oleh guru.

Melihat adanya keadaan yang seperti itu, maka tampaklah ada perbedaan antara proses pembelajaran yang diharapkan dengan proses pembelajaran yang sesungguhnya terjadi didalam kelas. Berdasarkan pemaparan tersebut guru diharapkan dapat lebih terampil dalam mengelola pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Salah satunya dengan menerapkan

model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* atau yang biasa disebut TS-TS. Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* merupakan tipe pembelajaran berkelompok, dengan harapan siswa belajar bekerja sama dan saling membantu untuk memecahkan masalah, hal tersebut akan menumbuhkan sikap kerja keras baik secara individu maupun kelompok. Berkelompok akan dapat melatih siswa untuk tetap fokus dalam proses pembelajaran karena aktivitas dari siswa lebih diutamakan, sehingga tumbuh rasa tanggung jawab kepada diri peserta didik. Siswa akan saling bertukar informasi dengan siswa yang lain untuk memecahkan masalah. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*, secara langsung akan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena siswa memiliki tanggung jawab yang besar untuk diri sendiri ataupun kelompoknya.

Penerapan model pembelajaran seperti ini akan sangat membantu guru karena guru tidak akan mengalami kesulitan untuk mengkondisikan siswanya untuk selalu memperhatikannya pada saat penyampaian materi. Selain itu, siswa termotivasi untuk berani berpendapat dan saling menerima pendapat dari siswa yang lain, sehingga tumbuh sikap toleransi antar siswa. Serta diharapkan mampu meningkatkan watak kewarganegaraan (*Civic Disposition*) terutama nilai-nilai kejujuran, toleransi, nasionalis, kerja keras, dan tanggung jawab siswa di dalam kelas terutama pada siswa kelas V SD Negeri Jambewangi . Oleh karena itu perlu diamati dengan penerapan langsung di lapangan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti ingin mengadakan penelitian pembelajaran PKn melalui penelitian tindakan kelas tentang Penerapan Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Media Pizza Cerdas Untuk Meningkatkan *Civic Disposition* pada siswa kelas V SD Negeri Jambewangi Kabupaten Magelang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kegiatan pembelajaran masih menekankan pada aspek pengetahuan (*civic knowledge*), sehingga aspek watak kewarganegaraan (*civic disposition*) kurang diterapkan.
2. Penggunaan model pembelajaran yang kurang efektif bagi peserta didik sehingga peserta didik mudah jenuh dan kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru.
3. Kurangnya pengembangan media pembelajaran inovatif sehingga siswa kurang tertarik dalam pemahaman materi yang di sampaikan guru.
4. Kurangnya pengajaran watak kewarganegaraan sehingga siswa masih kurang dalam menerapkan nilai-nilai karakter kebangsaan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dan identifikasi masalah dimana watak kewarganegaraan (*civic disposition*) peserta didik yang masih belum diterapkan. Dengan mempertimbangkan keterbatasan kemampuan yang dimiliki, peneliti juga

terbatas dalam mendiskripsikan “Penerapan Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Media Pizza Cerdas Untuk Meningkatkan *Civic Disposition*”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana Penerapan Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Pizza Cerdas dalam Meningkatkan *Civic Disposition* ?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Penerapan Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Media Pizza Cerdas untuk Meningkatkan *Civic Disposition* pada Siswa Kelas 5 di SD Negeri Jambewangi Kabupaten Magelang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penelitian berikutnya khususnya terkait Penerapan Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Media Pizza Cerdas untuk Meningkatkan *Civic Disposition*.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

- a. Bagi Universitas Muhammadiyah Magelang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan tentang hubungan pembelajaran *Two Stay-Two Stray* terhadap pengembangan pendidikan

watak kewarganegaraan (*Civic Disposition*) bagi siswa untuk penelitian selanjutnya.

- b. Bagi SD Negeri Jambewangi. Sebagai tolak ukur bagaimana upaya untuk meningkatkan pendidikan watak kewarganegaraan (*Civic Disposition*). Sekolah dapat menyediakan sarana dan prasarana yang kondusif agar watak kewarganegaraan (*Civic Disposition*) semakin meningkat yaitu dengan memberikan media pembelajaran yang inovatif serta pengembangan model pembelajaran yang bervariasi.
- c. Bagi Guru. Memberikan alternatif penyelesaian permasalahan pembelajaran melalui model dan media pembelajaran yang inovatif.
- d. Bagi Penulis. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan terjun langsung ke lapangan dan memberikan pengalaman belajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar

Siswa Sekolah Dasar merupakan anak yang paling banyak mengalami perubahan sangat drastic baik mental maupun fisik. Gerakan-gerakan organ tubuh anak juga menjadi lincah dan terarah seiring dengan munculnya keberanian mentalnya. Keberanian dan kemampuan ini, disamping karena perkembangan kapasitas mental, juga disebabkan oleh adanya keseimbangan dan keselarasan gerakan organ-organ tubuh anak (Lutfiana, 2015: 28).

Masa sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira sebelas atau dua belas tahun. Usia ini ditandai dengan mulainya anak masuk sekolah dasar dan dimulainya sejarah baru dalam kehidupannya yang kelak akan mengubah sikap-sikap dan tingkah lakunya. Guru mengenal masa ini sebagai “masa sekolah”, oleh karena itu pada usia inilah anak untuk pertama kalinya menerima pendidikan formal (Syaiful, 2008: 123).

Masa usia dianggap sebagai masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Hal tersebut ditentukan oleh kematangan anak tersebut bukan ditentukan oleh umur semata, namun pada umur antara 6 atau 7 tahun biasanya anak memang telah matang untuk masuk sekolah dasar (Suryosubroto, 2009: 43). Sifat-sifat anak dapat di lihat sebagai berikut :

1. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar

Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini antara lain adalah seperti yang disebutkan dibawah ini:

- a. Adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dengan prestasi sekolah.
- b. Adanya sikap yang cenderung untuk mematuhi peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
- c. Adanya kecenderungan memuji diri sendiri
- d. Suka membanding-bandingkan dirinya dengan orang lain kalau hal itu dirasanya menguntungkan untuk meremehkan anak lain.
- e. Kalau tidak dapat menyelesaikan sesuatu soal, maka soal itu dianggapnya tidak penting.
- f. Pada masa ini (terutama pada umur 6-8 tahun) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.

2. Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar

Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini adalah sebagai berikut:

- a. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
- b. Amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar.

- c. Menjelang masa akhir ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli ditafsirkan sebagai mulai menojolnya faktor-faktor.
- d. Sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya
- e. Anak-anak pada masa ini gemar membantuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain-bersama-sama.

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas dapat peneliti simpulkan bahwa karakteristik peserta didik sekolah dasar merupakan semua watak yang nyata dan timbul dalam suatu tindakan peserta didik dalam kehidupannya setiap saat. Sehingga dengan demikian, watak dan perbuatan manusia tidak akan lepas dari kodrat dan sifat serta bentuknya yang berbeda-beda, maka tidak heran jika bentuk dan karakter peserta didik berbeda-beda.

B. Civic Disposition

Civic disposition merupakan salah satu kompetensi kewarganegaraan Pendidikan Kewarganegaraan (*civic competence*) yang disampaikan oleh (Spear-Swerling, Brucker, & Alfano, 2011) yang meliputi pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*), dan watak atau karakter kewarganegaraan (*civic disposition*) sehingga dapat menumbuhkan karakter warganegara yang baik.

Civic knowledge berkaitan dengan materi substansi yang seharusnya diketahui oleh warga negara berkaitan dengan hak dan kewajibannya sebagai

warga negara. Aspek dari *civic knowledge* ini menyangkut kemampuan-kemampuan akademik-keilmuan yang dikembangkan dari berbagai teori atau konsep politik, hukum, dan moral. Sedangkan *civics skill* atau kecakapan kewarganegaraan merupakan kecakapan yang dikembangkan dari pengetahuan kewarganegaraan, yang diperoleh menjadi sesuatu yang bermakna, karena dapat dimanfaatkan dalam menghadapi masalah-masalah kehidupan berbangsa dan bernegara. Kecakapan kewarganegaraan meliputi kecakapan intelektual (*intellectual skill*) dan kecakapan partisipasi (*participation skills*) (Rejeki, 2015: 8-9).

Sedangkan *civic disposition* sesungguhnya merupakan kompetensi yang paling substantif dan esensial dalam mata pelajaran PKn. Kompetensi watak kewarganegaraan dapat dipandang sebagai “muara” dari pengembangan kedua kompetensi sebelumnya. Dalam deskripsinya Quigley, dkk (1991:11) menyebut *civics disposition* sebagai “...those attitudes and habit of mind of the citizen that are conducive to the healthy functioning and common good of the democratic system” atau “sikap dan kebiasaan berpikir warga negara yang menopang berkembangnya fungsi sosial yang sehat dan jaminan kepentingan umum dari sistem demokrasi”. *Civic disposition* mengisyaratkan pada karakter publik maupun privat yang penting bagi pemeliharaan dan pengembangan demokrasi konstitusional.

Watak kewarganegaraan sebagaimana kecakapan kewarganegaraan, berkembang secara perlahan sebagai akibat dari apa yang telah dipelajari dan

dialami oleh seseorang di rumah, sekolah, komunitas, dan organisasi-organisasi *civil society*. Pengalaman demikian bahwasannya demokrasi mensyaratkan adanya pemerintahan mandiri yang bertanggung jawab dari tiap individu. Karakter privat seperti bertanggung jawab, moral, disiplin diri, dan penghargaan terhadap harkat dan martabat manusia dari setiap individu adalah wajib. Karakter publik juga tidak kalah penting. Kepedulian sebagai warga negara, kesopanan, mengindahkan aturan main (*rule of law*), berpikir kritis, dan kemauan untuk mendengar, bernegosiasi dan berkompromi merupakan karakter yang sangat diperlukan agar demokrasi berjalan sukses (Pangalila, 2017: 20).

Secara ringkas karakter publik dan privat sebagaimana disampaikan oleh (Hidayat, Basuki, & Akbar, 2018) ada 5 yaitu; 1) Menjadi anggota masyarakat yang independen, 2) Memenuhi tanggung jawab personal kewarganegaraan dibidang ekonomi dan politik, 3) Menghormati harkat dan martabat kemanusiaan tiap individu, 4) Berpartisipasi dalam urusan-urusan kewarganegaraan secara bijaksana dan efektif, 5) Mengembangkan fungsi demokrasi yang sehat. Kelima karakter publik dan privat tersebut dijabarkan dalam (Cholisin, 2010: 20) sebagai berikut.

1. Menjadi anggota masyarakat yang independen.

Karakter ini merupakan kepatuhan secara suka rela terhadap peraturan yang berlaku dan bertanggung jawab atas segala konsekuensi yang timbul dari perbuatannya serta menerima kewajiban moral dan legal dalam masyarakat demokratis.

2. Memenuhi tanggung jawab personal kewarganegaraan di bidang ekonomi dan politik.

Yang termasuk karakter ini, antara lain :

- a. Mengurus diri sendiri;
- b. Memberi nafkah/menopang keluarga;
- c. Mengikuti informasi tentang issue-isue publik;
- d. Memberikan suara (*votting*);
- e. Membayar pajak;
- f. Menjadi saksi di pengadilan;
- g. Memberikan pelayanan kepada masyarakat;
- h. Melakukan tugas kepemimpinan sesuai dengan bakat dan kemampuan sendiri.

3. Menghormati harkat dan martabat kemanusiaan tiap individu.

Yang termasuk karakter ini, antara lain :

- a. Mendengarkan pendapat orang lain;
- b. Berperilaku santun (bersikap sopan)
- c. Menghargai hak dan kepentingan sesama warganegara;
- d. Mematuhi prinsip aturan mayoritas, namun tetap menghargai minoritas untuk berbeda pendapat.

4. Berpartisipasi dalam urusan-urusan kewarganegaraan secara efektif dan bijaksana.

Karakter ini menghendaki pemilihan informasi yang luas sebelum memberikan suara (*votting*) atau berpartisipasi dalam debat publik, keterlibatan dalam diskusi yang santun dan serius, dan memegang kendali kepemimpinan yang sesuai. Juga menghendaki kemampuan membuat evaluasi kapan saatnya kepentingan pribadi sebagai warga negara dikesampingkan demi kepentingan umum dan kapan seseorang karena kewajibannya atau prinsip-prinsip konstitusional untuk menolak tuntutan-tuntutan kewarganegaraan tertentu. Sifat-sifat warganegara yang dapat menunjang karakter berpartisipasi dalam urusan-urusan kewarganegaraan (publik) diantaranya:

a. Keberadaban (*civility*), yang termasuk sifat ini antara lain :

- 1) Menghargai orang lain;
- 2) Menghormati pendapat orang lain meskipun tidak sepaham;
- 3) Mendengarkan pandangan orang lain;
- 4) Menghindari argumentasi yang bermusuhan, sewenang-wenang, emosional dan tidak masuk akal.

b. Menghormati hak-hak orang lain, yang termasuk sifat ini antara lain :

- 1) Menghormati hak orang lain bahwa mereka memiliki suara yang sama dalam pemerintahan dan sama di mata hukum;
- 2) Menghormati hak orang lain untuk memegang dan menganjurkan gagasan yang bermacam dan bekerjasama dalam suatu asosiasi untuk memajukan pandangan-pandangan mereka.

- c. Menghormati hukum, yang termasuk sifat ini antara lain :
 - 1) Berkemauan mematuhi hukum, bahkan ketika ia tidak menyepakatinya.
 - 2) Berkemauan melakukan tindakan dengan cara-cara damai dan legal untuk mengubah hokum yang tidak arif dan adil.
- d. Jujur : berkemauan untuk memelihara dan mengekspresikan kebenaran
- e. Berpikiran terbuka : yaitu mempertimbangkan pandangan orang lain.
- f. Berpikir kritis : yaitu kehendak hati untuk mempertanyakan keabsahan/kebenaran berbagai macam posisi termasuk posisi dirinya.
- g. Bersedia melakukan negoisasi dan berkompromi : yaitu untuk membuat kesepakatan dengan orang lain meskipun perbedaan yang sangat taja,/mendalam, sejauh hal itu dinilai rasional dan adanya pembenaran secara moral untuk melakukannya.
- h. Ulet/tidak mudah putus asa : yaitu kemauan untuk mencoba berulang-ulang untuk meraih suatu tujuan.
- i. Berpikiran kewarganegaraan : yaitu memiliki perhatian dan kepedulian terhadap urusan-urusan publik/kemasyarakatan.
- j. Keharusan/memiliki perasaan kasihan : yaitu mempunyai kepedulian agar orang lain hidupnya lebih baik, khususnya terhadap mereka yang tidak beruntung.
- k. Patriotisme : memiliki loyalitas terhadap nilai-nilai demokrasi konstitusional.
- l. Keteguhan hati : kuat untuk tetap pada pendiriannya, ketika kata hati menuntutnya.

m. Toleransi terhadap ketidak pastian : yaitu kemampuan untuk menerima ketidak pastian yang muncul, karena ketidak pastian cukup pengetahuan atau pemahaman tentang isu-isu yang kompleks atau tentang ketegangan antara nilai-nilai fundamental dengan prinsip-prinsip.

5. Mengembangkan berfungsinya demokrasi konstitusional secara sehat.

Karakter ini mengarahkan warganegara agar bekerja dengan cara-cara damai dan legal dalam rangka mengubah undang-undang yang dianggap tidak adil dan bijaksana. Yang termasuk dalam karakter ini, antara lain :

- a. Sadar informasi dan kepekaan terhadap urusan-urusan politik
- b. Melakukan penelaahan terhadap nilai-nilai dan prinsip-prinsip konstitusional.
- c. Memonitor keputusan para pemimpin politik dan lembaga-lembaga publik dalam penerapan nilai-nilai dan prinsip-prinsip konstitusional dan mengambil langkah-langkah yang diperlukan apabila terdapat kekurangannya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat peneliti simpulkan bahwa *civic disposition* (watak kewarganegaraan) merupakan sikap dan kebiasaan warga negara yang menopang berkembangnya fungsi sosial dan kepentingan umum dari kemajuan sistem demokrasi. Dari kesimpulan tersebut peneliti membuat kisi-kisi instrumen dapat disajikan pada Tabel 1:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen

No	<i>Civic Disposition</i> (Branson, 1999 : 23-25)	Indikator (Cholisin, 2017:3-7, Theodorus, 2017: 95,)	Karakter Anak Sekolah Dasar (Lutfiana, 2015: 8-10)	Sub Indikator
1.	Menjadi anggota masyarakat yang independen.	– Kepatuhan secara suka rela terhadap peraturan yang berlaku – Bertanggung jawab atas segala konsekuensi yang timbul dari perbuatannya – Menerima kewajiban moral dan legal dalam masyarakat	Adanya sikap yang cenderung untuk mematuhi peraturan-peraturan	– Menyelesaikan tugas sebaik mungkin – Antusias mengikuti pelajaran – Menyelesaikan tugas tepat waktu – Berusaha mencari jalan keluar untuk menyelesaikan permasalahan – Memperbaiki nilai yang belum memenuhi kriteria – Tidak mudah merasa puas – Membantu teman yang membutuhkan bantuan – Memberikan penilaian sesuai dengan kriteria yang ditentukan

No	<i>Civic Disposition</i> (Branson, 1999 : 23-25)	Indikator (Cholisin, 2017:3-7, Theodorus, 2017: 95,)	Karakter Anak Sekolah Dasar (Lutfiana, 2015: 8-10)	Sub Indikator
2.	Memenuhi tanggung jawab personal kewarganegaraan di bidang ekonomi dan politik.	– Memberikan suara (votting) – Melakukan tugas kepemimpinan sesuai dengan bakat dan kemampuan sendiri	Amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar	– Mengulang kembali pelajaran di rumah – Aktif dalam segala kegiatan positif – Mengerjakan tugas sesuai dengan kemampuan – Mementingkan kepentingan kelompok
3.	Menghormati harkat dan martabat kemanusiaan tiap individu.	– Mendengarkan pendapat orang lain – Berperilaku santun (bersikap sopan) – Menghargai hak sesama warga negara	Sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya	– Memperhatikan penjelasan dari guru – Senang berdiskusi – Menghargai pendapat orang lain

No	<i>Civic Disposition</i> (Branson, 1999 : 23-25)	Indikator (Cholisin, 2017:3-7, Theodorus, 2017: 95,)	Karakter Anak Sekolah Dasar (Lutfiana, 2015: 8-10)	Sub Indikator
4.	Berpartisipasi dalam urusan-urusan kewarganegaraan secara bijaksana dan efektif.	– Memiliki perhatian dan kepedulian terhadap urusan-urusan publik/kemasyarakatan – Memiliki kepedulian terhadap orang lain	Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis	– Berani bertanya mengenai materi yang belum dipahami – Memiliki kepedulian terhadap orang lain
5.	Mengembangkan fungsi demokrasi yang sehat.	– Melakukan tugas secara damai dan legal	Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama	– Bersikap baik kepada sesama – Tidak membedakan teman

C. Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

1. Pengertian Pembelajaran

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Oleh karena itu ada lima jenis interaksi yang dapat berlangsung dalam proses dan pembelajaran yaitu : 1) interaksi antara pendidik, 2) interaksi antar sesama peserta didik, 3) interaksi antara peserta didik dan narasumber, 4) interaksi peserta didik bersama

sumber belajar yang sengaja di kembangkan, 5) interaksi peserta didik dengan lingkungan sosial dan alam (Rusman, 2017: 85).

Menurut (Daryanto, 2014: 38) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam Rusman, (2017:85) pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar.

Berdasarkan pengertian pembelajaran yang dikemukakan oleh beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah kerangka proses interaksi antara peserta didik dan pendidik serta sumber belajar pada sebuah lingkungan belajar.

2. Pengertian Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Menurut (Suyatno, 2009: 124), model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* 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.

Menurut (Suprijono, 2015: 112) model *Two Stay Two Stray* atau dua tinggal dua tamu. Pembelajaran dengan model ini 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 duta (tamu) mempunyai kewajiban menerima tamu dari suatu kelompok. Tugas mereka adalah menyajikan hasil kerja kelompoknya kepada tamu tersebut. Dua orang bertugas sebagai tamu diwajibkan bertamu kepada semua kelompok. Jika mereka telah usai menunaikan tugasnya, mereka kembali ke kelompok asal, baik peserta didik yang bertugas bertamu maupun mereka yang bertugas menerima tamu mencocokkan dan membahas hasil kerja.

Model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* menurut Ika Berdiati (2010: 92) adalah model pembelajaran *Two Stay Two Stray* atau dua tinggal dua bertamu merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang memberi pengalaman kepada siswa untuk berbagi pengetahuan baik di dalam kelompok maupun dalam kelompok lainnya. Dalam diskusi berkelompok siswa dituntut berperan secara aktif untuk memecahkan suatu masalah secara bersama-sama dengan teman sekelompoknya. Setelah itu hasil dari diskusi kelompok akan dicocokkan dengan jawaban dengan kelompok lain yang diperoleh dari dua teman mereka yang bertamu ke kelompok lain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dilihat bahwa model *Two Stay Two Stray* merupakan model yang dapat melatih siswa untuk berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok. Model pembelajaran kooperatif teknik *Two*

Stay Two Stray diharapkan dapat mengupayakan peningkatan keterampilan berdiskusi siswa yaitu dengan adanya siswa yang bertamu ke kelompok lain, memacu siswa untuk berbicara dan bertanya. Begitu pula dengan siswa yang tinggal ditempat, terpacu untuk mengutarakan pendapatnya mengenai bahan diskusi yang sebelumnya telah didiskusikan dengan kelompoknya. Kegiatan tersebut akan mengharuskan terjadinya interaksi untuk saling bertukar pendapat antar siswa yang bertamu dengan siswa yang tinggal ditempat untuk menyelesaikan masalah yang didiskusikan.

3. Karakteristik Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran dua tinggal dua tamu (*Two Stay Two Stray*) bisa digunakan di semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan anak didik. Struktur dua tinggal dua tamu memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain. Hal ini dilakukan karena banyak kegiatan belajar mengajar yang diwarnai dengan kegiatan-kegiatan individu. Siswa bekerja sendiri dan tidak diperbolehkan melihat pekerjaan siswa lain. Padahal dalam kenyataan hidup di luar sekolah, kehidupan dan kerja manusia saling bergantung satu sama lainnya.

Menurut (Sutikno, 2014: 104) model *Two Stay Two Stray* memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain dengan cara:

- a. Peserta didik bekerja sama dalam kelompok berempat seperti biasa.
- b. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertamu ke kelompok yang lainnya.
- c. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu yang mereka yang datang.
- d. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
- e. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.

Aktivitas belajar dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* melibatkan pengakuan tim dan tanggung jawab kelompok untuk pembelajaran individu anggota. Inti kegiatan dalam *Two Stay Two Stray* seperti berikut:

- a. Mengajar: Guru mempresentasikan materi pelajaran.
 - b. Belajar pada tim: Peserta didik belajar melalui kegiatan kerja dalam tim/kelompok dan antar kelompok dengan dipandu oleh lembar kerja
 - c. Untuk menuntaskan materi pelajaran.
 - d. Penghargaan: pemberian penghargaan kepada peserta didik yang berprestasi dan tim/kelompok yang memperoleh skor tertinggi dalam kuis.
4. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (Huda, 2014: 207-208) adalah sebagai berikut:

- a. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentukpun merupakan kelompok heterogen, misalnya satu kelompok terdiri dari 1 siswa berkemampuan tinggi, 2 siswa berkemampuan sedang, dan 1 siswa berkemampuan rendah. Hal ini dilakukan karena pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* bertujuan untuk saling membelajarkan (*peer Tutoring*) dan saling mendukung.
- b. Guru memberikan sub pokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama- sama dengan anggota kelompok masing-masing.
- c. Siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar.
- d. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertemu ke kelompok lain.
- e. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain.
- f. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
- g. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.
- h. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.
- i. Pemberian penghargaan yang dilakukan oleh guru.

5. Media Pizza Cerdas

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu medium, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah atau suatu alat. Dalam *webster dictionary* (1960), media adalah segala sesuatu yang terletak di tengah dalam bentuk jenjang, atau alat apa saja yang digunakan sebagai perantara dua pihak. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antar pemberi pesan kepada penerima pesan (Arsyad, 2009: 40).

Batasan lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagian di antaranya akan diberikan berikut ini. *Association Educational Comunciations and Technology* (AECT, 1977) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Berbeda dengan pendapat Briggs (1970) yang mengatakan bahwa media pada hakikatnya adalah segala peralatan fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Termasuk didalamnya, buku, *videotape*, *slide* suara, suara guru, atau salah satu komponen dari suatu sistem penyampaian. Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus,

pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, elektronik, atau alat mekanik untuk menyajikan, memproses dan menjelaskan informasi lisan atau visual.

Berdasarkan pengertian dari sejumlah ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media adalah sebuah perantara untuk yang digunakan pendidik untuk mempermudah menyampaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.

b. Media Pizza Cerdas

Menurut (Rahadian, Rohanda, & Anwar, 2017: 36) media yang inovatif dan atraktif untuk menarik minat belajar peserta didik salah satunya yaitu media yang dikemas dengan menarik dan tidak biasa. Media pizza cerdas ini dipilih karena pizza merupakan salah satu makanan yang banyak digemari oleh anak-anak, bentuk pizza yang sangat menarik membuat peneliti berinisiatif untuk membuat media pembelajaran yang dikemas semanarik dan mirip seperti pizza pada aslinya. Media pizza cerdas dibuat menggunakan bahan-bahan yang aman dan dapat dibuat bersama-sama dengan peserta didik. Terbuat dari bahan utama yaitu karton tebal yang dibuat menjadi bentuk lingkaran dan dipotong menjadi 8 bagian kemudian di lapiasi menggunakan kain flannel yang kemudian dijahit . masing-masing potongan tersebut termuat beberapa soal mengenai berbagai mata pelajaran tidak hanya berfokus pada mata pelajaran PKn.

Jika dilihat dari jenisnya, media pizza cerdas merupakan media grafis atau media dua dimensi.

1) Alat dan Bahan

- a) Gunting
- b) Penggaris
- c) 1 lembar karton tebal ukuran 100x75 cm
- d) Kertas asturo 6 lembar dengan 6 macam warna yang berbeda
- e) 1 lembar kertas manila warna hitam.
- f) Spidol warna 6 buah dengan 6 macam warna yang berbeda
- g) Double tape kecil 1 gulung
- h) Pensil
- i) Jangka
- j) Lem

2) Cara Pembuatan

- a) Siapkan karton tebal , kemudian buat 2 buah sketsa lingkaran dengan menggunakan jangka, dengan ukuran diameter 25 cm.
- b) Jika telah selesai membuat sketsa, potong sketsa tersebut menggunakan gunting.
- c) Siapkan kertas manila, kemudian buat 1 sketsa lingkaran dengan menggunakan jangka, dengan ukuran diameter 27 cm
- d) Jika telah selesai membuat sketsa, potong sketsa tersebut menggunakan gunting.

- e) Kemudian ambil 1 lingkaran dari karton tebal yang telah di potong tadi kemudian lapisi/bungkus dengan kertas manila yang telah di potong juga, rekatkan menggunakan lem.
 - f) Setelah itu ambil karton tebal bentuk lingkaran satunya kemudian bagi menjadi 6 bagian menggunakan penggaris kemudian gunting sampai membentuk kerucut, kemudian masing-masing bagian tadi lapisi dengan menggunakan kertas asturo warna yang telah di siapkan dengan berbagai macam warna yang berbeda menggunakan lem.
 - g) Masing masing bagian yang telah di lapisi tersebut kemudian bagian atasnya di tulis dengan spidol sesuai materi yang telah di siapkan
 - h) Kemudian bagian bawahnya di beri keterangan profesi/pekerjaan apa saja yang ada sesuai dengan daerah yang telah di tulis tadi.
 - i) Bagian bawah tersebut di beri masing-masing double tape untuk kemudian selanjutnya di tempelkan pada bagian karton tebal yang berbentuk lingkaran kemudian akan berbentuk seperti pizza yang dapat di lepas pasangkan.
 - j) Media dapat digunakan, dengan bimbingan guru.
- 3) Langkah-langkah Penggunaan Media Pizza Cerdas
- a) Guru menyiapkan media yang telah dibuat.
 - b) Bentuk 8 kelompok diskusi masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa.

- c) Kelompok yang telah di bentuk tadi kemudian menunjuk salah satu temannya menjadi ketua.
- d) Masing-masing ketua tersebut secara bergiliran mengambil 1 potong pizza cerdas serta mengambil 2 buah stiker bintang untuk alat penilaian, kemudian mendiskusikan permasalahan apa yang di dapatkan.
- e) Kemudian poin-poin utama dari hasil diskusi di tulis di 1 lembar kertas manila berukuran A3.
- f) Setelah itu masing-masing kelompok memilih 2 anggotanya untuk menjadi tamu untuk kemudian berkunjung ke kelompok lain, serta menunjuk 2 anggota lainnya untuk tetap berada dalam kelompok untuk selanjutnya mempresentasikan hasil diskusi kepada tamu kelompok lain yang berkunjung di kelompoknya.
- g) Setiap kelompok wajib mengunjungi semua kelompok yang ada, serta dapat menilai dan memberikan stiker bintang kepada kelompok yang memberikan hasil diskusi secara lengkap, dan jelas.
- h) Kemudian menuliskan hasil kunjungannya pada kertas untuk kemudian kembali ke tempat asal dan mendiskusikan kembali hasil dari semua bahan permasalahan.
- i) Guru menunjuk 1 kelompok yang mendapatkan stiker bintang paling banyak untuk dapat mempresentasikan hasil diskusinya, serta memberikan reward.

D. Pengertian Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Media Pizza Cerdas.

Model *Two Stay Two Stray* merupakan model yang dapat melatih siswa untuk berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok. Model pembelajaran kooperatif teknik *Two Stay Two Stray* memiliki kelebihan yaitu dapat mengupayakan peningkatan keterampilan berdiskusi siswa, dengan adanya siswa yang bertamu ke kelompok lain, memacu siswa untuk berbicara dan bertanya. Begitu pula dengan siswa yang tinggal ditempat, terpacu untuk mengutarakan pendapatnya mengenai bahan diskusi yang sebelumnya telah didiskusikan dengan kelompoknya. Kegiatan tersebut akan mengharuskan terjadinya interaksi untuk saling bertukar pendapat antar siswa yang bertamu dengan siswa yang tinggal ditempat untuk menyelesaikan masalah yang didiskusikan.

Sedangkan media pizza cerdas merupakan sebuah media yang membantu dalam pelaksanaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*. Media ini dibuat karena memiliki beberapa kelebihan yang dapat mendukung proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* media ini terbuat dari bahan-bahan yang mudah ditemukan, dapat digunakan untuk semua kelas, terutama yaitu kelas tinggi, media ini mendukung dalam model pembelajaran berkelompok karena memiliki 8 bagian yang masing-masing dari bagian dapat dijadikan sebagai media untuk memberikan bahan permasalahan yang akan didiskusikan untuk masing-masing kelompok, serta dapat dijadikan sebagai media penilaian oleh guru, karena pada masing-masing bagian belakang di sediakan

tempat untuk menerima penilaian dari kelompok lain sehingga guru lebih mudah untuk mendapatkan nilai dari tiap kelompok. Perbedaan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan media pizza cerdas disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2
Perbedaan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Media Pizza Cerdas

Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> (TS-TS)	Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> dengan Media Pizza Cerdas
Tahap Persiapan	Tahap Persiapan
Guru mempersiapkan tugas siswa dan membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan masing-masing anggota 4 siswa.	Guru mempersiapkan tugas siswa dan membagi siswa menjadi beberapa kelompok dengan masing-masing anggota 4 siswa dan setiap anggota kelompok harus heterogen berdasarkan presentasi akademik siswa dan suku.
Tahap Presentasi Guru	Tahap Presentasi Guru
Guru menyampaikan indikator pembelajaran, mengenal dan menjelaskan materi sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat.	Guru menyampaikan indikator pembelajaran, mengenal dan menjelaskan materi sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat.

Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TS-TS)	Model Pembelajaran Two Stay Two Stray dengan Media Pizza Cerdas
Tahap Kegiatan Kelompok	Tahap Kegiatan Kelompok
Siswa diminta mendiskusikan lembar kegiatan yang berisi tugas-tugas yang harus dipelajari oleh tiap-tiap siswa dalam satu kelompok. Setelah menerima lembar kegiatan siswa diminta menunjuk 2 siswa yang bertugas sebagai tamu dan 2 siswa yang bertugas sebagai tuan rumah. Kemudian 2 anggota yang bertugas sebagai tamu berkunjung dan mencatat hasil kunjungannya ke kelompok lain, kemudian 2 siswa yang bertugas sebagai tuan rumah mempresentasikan hasil diskusinya kepada tamu dari kelompok lain yang berkunjung. Tamu yang bertugas mohon diri dan kembali ke kelompok masing-masing dan melaporkan temuannya serta mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.	Guru mempersiapkan media pizza cerdas, kemudian guru meminta perwakilan masing-masing kelompok untuk mengambil masing-masing satu potongan pizza cerdas kemudian kembali kekelompoknya dan mendiskusikan permasalahan yang didapatkan bersama kelompok. Kemudian 2 anggota yang bertugas sebagai tamu berkunjung dan mencatat hasil kunjungannya ke kelompok lain, kemudian 2 siswa yang bertugas sebagai tuan rumah mempresentasikan hasil diskusinya kepada tamu dari kelompok lain yang berkunjung. Tamu yang bertugas mohon diri memberikan penilaian dan memberikan reward kepada kelompok yang dikunjungi dan kembali ke kelompok masing-masing dan melaporkan temuannya serta mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.

Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TS-TS)	Model Pembelajaran Two Stay Two Stray dengan Media Pizza Cerdas
Tahap Formalisasi	Tahap Formalisasi
Setelah belajar dalam kelompok dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan, salah satu kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya untuk di komunikasikan atau didiskusikan dengan kelompok lainnya.	Setelah belajar dalam kelompok dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan, salah satu kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya untuk di komunikasikan atau didiskusikan dengan kelompok lainnya. Kemudian guru membahas dan mengarahkan siswa ke bentuk formal.
Tahap Evaluasi	Tahap Evaluasi dan Penghargaan
Guru dan siswa saling memberikan evaluasi dan kesempatan bertanya kepada siswa tentang materi yang belum dimengerti	Siswa melakukan koreksi terhadap kelompok yang melakukan presentasi hasil diskusi. Guru dan siswa berkolaborasi mengevaluasi pembelajaran yang dilakukan dan memberikan kesempatan bertanya kepada siswa yang belum memahami materi. Guru melakukan penilaian hasil belajar, serta memberikan penghargaan kepada kelompok yang berani mempresentasikan hasil kerjanya.

Model *Two Stay Two Stray* dengan media pizza cerdas di gunakan oleh peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas karena di harapkan dapat

membantu dalam meningkatkan *civic disposition*. Model *Two Stay Two Stray* yang pada intinya merupakan model pembelajaran secara berkelompok serta dibantu dengan media pizza cerdas ini diharapkan dapat meningkatkan watak kewarganegaraan antara lain yaitu 1) Menjadi anggota masyarakat yang independen, 2) Memenuhi tanggung jawab personal kewarganegaraan dibidang ekonomi dan politik, 3) Menghormati harkat dan martabat kemanusiaan tiap individu, 4) Berpartisipasi dalam urusan-urusan kewarganegaraan secara bijaksana dan efektif, 5) Mengembangkan fungsi demokrasi yang sehat.

E. Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Media Pizza Cerdas untuk meningkatkan *Civic Disposition*

Berdasarkan model pembelajaran dan media pembelajaran diatas, maka peneliti menggabungkan keduanya dalam penerapan proses pembelajaran. Dengan langkah-langkah pembelajaran menurut Subana (2004:13-14) langkah-langkah atau tahapan pembelajaran adalah urutan prosedur pembelajaran yang diupayakan guru dalam menyampikan materi pelajaran atau mengorganisasikan kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran dengan menerapkan model *Two Stay-Two Stray* (TS-TS) dan media Pizza Cerdas terbagi menjadi 2, pada siklus pertama guru hanya menerapkan proses pembelajaran dengan model *Two Stay Two Stray* tanpa menggunakan media Pizza Cerdas, selanjutnya pada siklus kedua guru menerapkan pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengn media Pizza Cerdas , berikut merupakan langkah-langkahnya, yang terdiri dari :

Siklus I

1. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa.
2. Guru menuliskan beberapa masalah yang harus didiskusikan oleh siswa di papan tulis. Guru menunjuk dan memberikan permasalahan kepada masing-masing kelompok.
3. Siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar.
4. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertemu ke kelompok lain.
5. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain.
6. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
7. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.
8. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.
9. Pemberian penghargaan yang dilakukan oleh guru

Siklus II

1. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentukpun merupakan kelompok heterogen, misalnya satu kelompok terdiri dari 1 siswa berkemampuan tinggi, 2 siswa berkemampuan sedang, dan 1 siswa berkemampuan rendah. Hal ini

dilakukan karena pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* bertujuan untuk saling membelajarkan (*Peer Tutoring*) dan saling mendukung.

2. Guru meminta masing-masing perwakilan kelompok untuk mengambil 1 potong pizza yang di dalamnya telah terdapat pokok bahasan untuk dibahas bersama- sama dengan anggota kelompok masing-masing.
3. Siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar.
4. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertemu ke kelompok lain.
5. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain.
6. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
7. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.
8. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.
9. Pemberian penghargaan yang dilakukan oleh guru

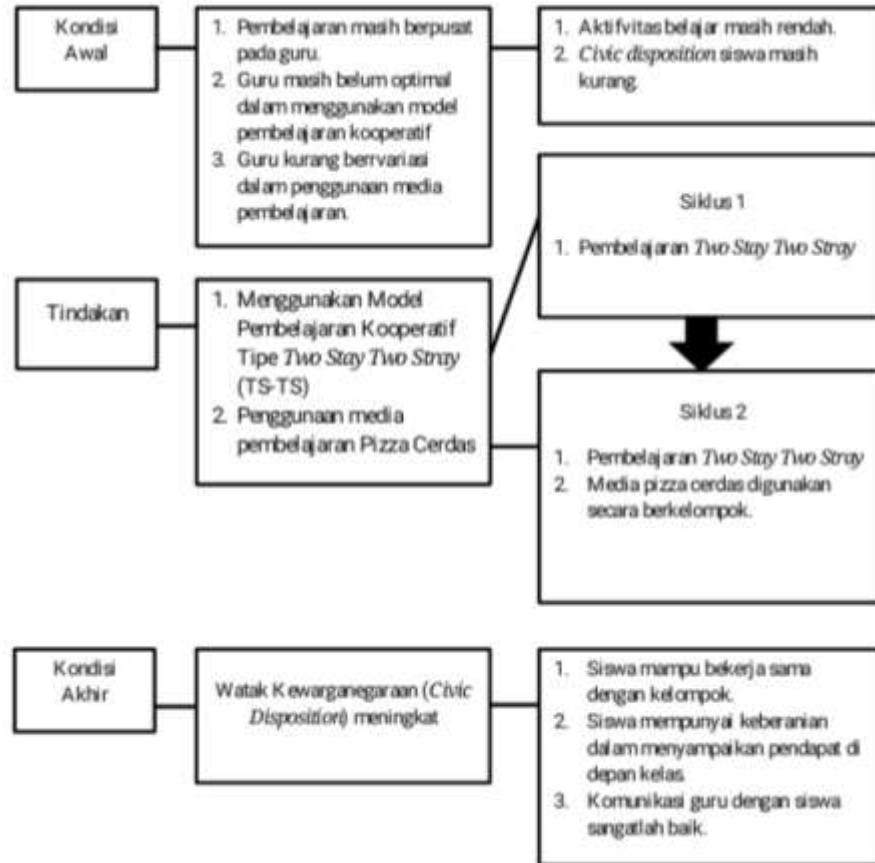
F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

1. Hasil penelitian Siti Syamsiyah (2014), yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Pada Mata Pelajaran IPS Unutk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV A SDN Sidomulyo 8 Surabaya”. Hasil penelitian model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat

meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaan penelitian di atas dengan skripsi penulis yaitu, menerapkan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dan mengaktifkan siswa melalui diskusi (bertukar pikiran). Perbedaan penelitian di atas mengukur hasil belajar siswa, sedangkan peneliti hanya mengukur *civic disposition* siswa.

2. Hasil penelitian Sri Rejeki (2015), yang berjudul “Penggunaan Model Pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) Untuk Meningkatkan *Civic Disposition* Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas V SDN Kalasan 1 Sleman”. Hasil penelitian model pembelajaran *Value Clarification Technique* dapat meningkatkan *civic disposition* siswa. Persamaan penelitian di atas dengan skripsi penulis yaitu, meningkatkan *civic disposition* mata pelajaran PKn siswa. Perbedaan penelitian di atas penggunaan model pembelajaran *Value Clarification Technique*, sedangkan peneliti penereapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray*.

G. Kerangka Pemikiran



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah : Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Media Pizza Cerdas dalam meningkatkan *Civic Disposition* pada siswa kelas V SD Negeri Jambewangi tahun ajaran 2018/2019.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain (Rancangan) Penelitian

Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini menggunakan model spiral dari Kemmis dan Taggart yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin Taggart (Aqib, 2009: 22). Penelitian ini dilaksanakan bersiklus dengan setiap siklusnya terdiri dari tahapan-tahapan, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Dengan tindakan yang dimaksud berupa Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Media Pizza Cerdas untuk Meningkatkan *Civic Disposition*.

B. Identifikasi Variabel Penelitian (*Input, Proses, Output*)

Variabel merupakan karakteristik yang akan diobservasi dari satuan pengamatan. Dalam penelitian ada beberapa macam variabel yaitu variabel input, variabel proses, dan variabel output, yang akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Variabel *Input*

Variabel *input* adalah variabel yang mempengaruhi variabel dalam penelitian tindakan kelas yang merupakan kondisi awal subjek sebelum diberikan tindakan. Dalam penelitian ini adalah *civic disposition* rendah.

2. Variabel proses

Variabel proses dalam penelitian tindakan ini adalah proses pembelajaran yang berlangsung dengan menerapkan media pizza cerdas melalui model *two*

stay two stray untuk meningkatkan *civic disposition*, dimana guru dalam memegang peranan penting, yaitu sebagai model, pembimbing, dan fasilitator. Sebagai model guru dituntut memiliki kemampuan berkomunikasi, mampu mempresentasikan sesuatu secara efektif, dan memiliki sikap positif untuk dirinya dan untuk siswanya. Sebagai pembimbing dan fasilitator, guru juga dituntut kesadarannya untuk secara optimal mengarahkan siswa untuk selalu aktif dalam pembelajaran yang dilakukan karena orientasi pembelajaran kepada siswa (*student centered instruction*), bukan kepada guru (*teacher centered instruction*).

3. Variabel *output*

Variabel *output* dalam penelitian ini adalah *civic disposition*, dimana dengan menerapkan media pizza cerdas melalui model *two stay two stray* diharapkan lebih memotivasi siswa dalam belajar dan memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga *civic disposition* siswa meningkat.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel yaitu:

1. *Civic Disposition* (watak kewarganegaraan)

Civic disposition merupakan salah satu komponen utama dari kompetensi kewarganegaraan yang secara umum mempunyai peran dalam mengantarkan warga negara untuk menjadi semakin dewasa dan tertib dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Watak kewarganegaraan merupakan

sifat batin seseorang yang mempengaruhi pikiran dan tingkah laku yang berkenaan dengan tabiat dan budi pekerti.

2. Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Media Pizza Cerdas

Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* dengan Media Pizza Cerdas merupakan model pembelajaran berbantu media belajar yang efektif yang mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada pizza yang menggunakan model *two stay two stray*. Aspek yang terdapat dalam model pembelajaran *Two Stay Two Stray* yaitu : a) sikap guru yang ramah, b) Guru menunjukkan kepedulian pada siswa, c) mempertimbangkan kebutuhan siswa, d) meningkatkan motivasi diri siswa, e) membuat pekerjaan dan belajar lebih menarik.

D. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V sebanyak 24 siswa terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan yang *civic disposition* (watak kewarganegaraan) masih rendah.

E. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Jambewangi pada siswa kelas V semester 2, tahun pelajaran 2018/2019 dengan jumlah siswa kelas V sebanyak 24 siswa terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Lokasi ini dipilih

sebagai tempat penelitian dengan pertimbangan sebagai berikut: *Civic Disposition* (watak kewarganegaraan) siswa kelas V SD Negeri Jambewangi masih rendah.

F. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian yaitu:

- 1) Adanya peningkatan presentase aktivitas siswa dari siklus I ke siklus selanjutnya minimal 5% yang dapat dilihat dari hasil lembar observasi.
- 2) Adanya peningkatan presentase *civic disposition* (watak kewarganegaraan) siswa dari siklus I ke siklus selanjutnya minimal 5% yang dapat dilihat dari hasil kuesioner.
- 3) Adanya peningkatan *civic disposition* minimal poin dilihat dari kuesioner dan nilai pra siklus I, kemudian dari siklus I menuju siklus II dengan ketuntasan klasikal sebesar $\geq 70\%$ berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 65.

G. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah memperoleh data (Sugiyono, 2010: 308).

1. Teknik Pengumpulan data

a. Non Tes

Teknik non tes merupakan cara pengumpulan data tidak menggunakan alat-alat baku, dengan demikian tidak bersifat mengukur dan tidak diperoleh angka-angka sebagai hasil pengukuran.

Teknik non tes digunakan sebagai pelengkap dan digunakan sebagai pertimbangan tambahan dalam pengambilan keputusan penentuan kualitas hasil belajar, teknik ini dapat bersifat lebih menyeluruh pada semua aspek kehidupan anak (Poerwanti, 2009: 134).

Macam-macam teknik non tes yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain:

1) Observasi

Pengamatan atau observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis (Arikunto, 2010: 45). Teknik observasi dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa yang akan menggambarkan keterampilan guru dan aktivitas siswa kelas V SD Negeri Jambewangi dalam pembelajaran PKn melalui model *Two Stay Two Stray* dengan media *Pizza Cerdas*.

2) Angket

Seluruh proses pembelajaran memiliki komponen afektif yang sangat penting perannya bagi anak. Oleh karena itu, berbagai sikap anak perlu diketahui karena keberadaannya sangat menentukan di dalam proses pembelajaran. Angket dipergunakan untuk mengumpulkan informasi yang tidak mudah diakses dengan cara lain yang hasilnya berupa data deskriptif dan biasanya berupa angket sikap (*Attitude Questionnaires*) (Poerwanti. 2008:3.26). Dalam penelitian ini, angket

digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang peningkatan *civic disposition* siswa setelah melaksanakan pembelajaran PKn menggunakan model *Two Stay Two Stray* dengan media *Pizza Cerdas*

3) Catatan Lapangan.

Catatan lapangan berisi catatan guru untuk mendeskripsikan tentang keaktifan belajar siswa dan proses pembelajaran yang berlangsung menggunakan model *Two Stay Two Stray* dengan media *Pizza Cerdas*. Catatan lapangan berguna untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi dan sebagai masukan guru dalam melakukan refleksi.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian tindakan ini adalah:

a. Lembar observasi aktivitas *civic disposition* siswa

Instrumen ini digunakan untuk menjaring data yang berkaitan dengan aktivitas siswa selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

b. Lembar observasi keterampilan guru.

Instrumen ini digunakan untuk menjaring data yang berkaitan dengan proses dan situasi nyata pembelajaran di kelas saat menggunakan model *Two Stay Two Stray*.

c. Angket siswa

Instrumen berbentuk pernyataan-pernyataan yang akan diajukan kepada siswa mengenai peningkatan *civic disposition* dalam pembelajaran *two stay two stray* dengan media pizza cerdas.

d. Catatan Lapangan

Instrumen ini digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi dan sebagai masukan guru dalam melakukan refleksi.

I. Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi dan sebaiknya instrumen yang kurang valid memiliki validitas rendah (Arikunto, 2010: 108).

Validitas dibagi menjadi dua jenis, yaitu validitas luar (*eksternal*) dan validitas dalam (*internal*). Validitas luar disusun berdasarkan fakta-fakta empiris yang telah ada, sedangkan validitas dalam, instrumen dikembangkan menurut teori yang relevan. Validitas *internal* dibagi menjadi 2 yaitu *construct validity* (validitas konstruk) dan *content validity* (validitas isi). Penelitian ini menggunakan uji validitas isi dimana pengujian validitasnya menggunakan pendapat ahli (*judgement expert*). Instrumen yang akan diuji yaitu silabus, RPP, LKS, Media, lembar observasi, dan lembar kuesioner/angket.

Instrumen ini akan dikonsultasikan kepada pihak-pihak terkait, yaitu Dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Magelang. Peneliti berkonsultasi

dengan ahli yaitu menyampaikan instrumen penelitian yang telah dibuat berupa silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), LKS, lembar penilaian, lembar observasi, dan lembar kuesioner/angket. Kemudian ahli memeriksa dan memberi masukan terkait instrumen. Setelah diberi masukan mengenai hal-hal yang perlu ditambahkan dalam instrumen tersebut, selanjutnya instrumen penelitian dinyatakan lolos dan layak untuk dipergunakan oleh peneliti.

Setelah berkonsultasi dengan ahli dan melakukan penyuntingan pada instrumen penelitian, kemudian instrumen penelitian dikonsultasikan lagi dengan dosen pembimbing. Dosen pembimbing juga memberikan masukan terkait instrumen penelitian. Sesuai dengan masukan tersebut, peneliti melakukan penyuntingan kembali terhadap instrumen penelitian yang telah disusun. Setelah berkonsultasi dengan dosen ahli dan guru SD serta dosen pembimbing, selanjutnya peneliti melakukan *try out* (uji coba) di lapangan.

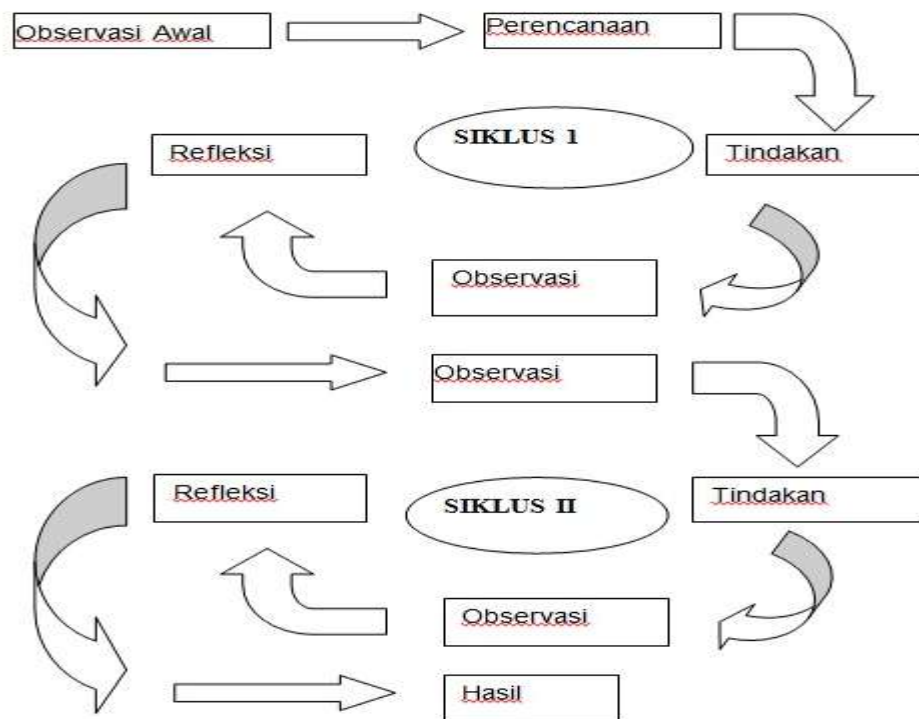
J. Prosedur Penelitian

Kunandar (2013: 55) mengatakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu penelitian yang melekat pada guru, yaitu mengangkat masalah-masalah actual yang dialami oleh guru di lapangan. Dengan melaksanakan PTK diharapkan guru memiliki peran ganda, yaitu sebagai praktisi sekaligus peneliti.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian kelas ini adalah spiral penelitian tindakan kelas. Spiral penelitian tindakan memiliki tahapan, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), refleksi

(*reflection*). Secara operasional, penelitian ini berupa siklus tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Dalam setiap siklus terdiri dari empat pertemuan.

Model penelitian yang diterapkan adalah model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang menggambarkan penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui beberapa siklus dan langkah-langkah (Arikunto, 2010:137)



Gambar 2. Alur Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Adapun langkah-langkah dalam setiap siklus dijabarkan sebagai berikut.

1. Rancangan Penelitian

a. Perencanaan

Tahapan pertama dalam penelitian tindakan kelas ini adalah perencanaan dalam tahap perencanaan, peneliti menjelaskan tentang apa,

mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat instrumen pengamatan untuk membantu merekam data yang terjadi selama tindakan berlangsung (Arikunto, 2010: 17-18). Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus melakukan perencanaan karena perencanaan akan menjadi pedoman dalam melaksanakan tahapan/langkah berikutnya. Tahapan perencanaan dalam penelitian ini, sebagai berikut.

- 1) Mengkaji silabus PKN kelas V.
- 2) Menetapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk pembelajaran.
- 3) Menelaah indikator bersama kolaborator.
- 4) Menelaah materi mengenai organisasi.
- 5) Menyusun RPP sesuai indikator yang telah dirumuskan serta skenario pembelajaran dengan model *Two Stay Two Stray* dengan media *Pizza Cerdas*.
- 6) Menyiapkan media berupa *Pizza Cerdas*, gambar organisasi yang utuh, contoh organisasi di sekolah dan di masyarakat, serta contoh mengenai kerusuhan dalam suatu organisasi.
- 7) Menyiapkan alat evaluasi hasil belajar berupa lembar kerja siswa.
- 8) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa, lembar catatan lapangan dan angket.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh partisipan dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki praktik yang dilakukan sendiri (Sugiyono, 2010).

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini direncanakan dalam 3 siklus, siklus pertama yaitu melaksanakan rencana pembelajaran yang telah disusun tentang materi organisasi, siklus kedua yaitu melaksanakan perbaikan pembelajaran yang telah dibuat tentang bentuk organisasi di sekolah, dan siklus ketiga yaitu melaksanakan perbaikan pembelajaran yang telah dibuat tentang bentuk organisasi di masyarakat.

Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti bertindak sebagai pengajar. Peneliti juga meminta bantuan guru lain (guru kelas V) melakukan pengamatan mengenai keterampilan guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Aqib, 2009).

Kegiatan observasi dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas (observer) yang dilakukan pada waktu pelaksanaan tindakan dan keduanya berlangsung secara bersamaan. Observasi bertujuan untuk mengetahui

keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa menggunakan model *Two Stay Two Stray* dengan media *Pizaa Cerdas*. Peneliti menggunakan angket, lembar observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa, catatan lapangan, dokumen serta lembar soal dalam pengumpulan data-data di lapangan.

d. Refleksi

Arikunto (2010: 80) memandang refleksi sebagai kegiatan yang dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya.

2. Perencanaan Tahap Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus penelitian. Adapun rincian dari tiap siklusnya adalah sebagai berikut.

a. Siklus I

1) Tahap Perencanaan Tindakan

- a) Mengkaji materi yang akan diajarkan.
- b) Menyiapkan RPP tentang materi organisasi dan mengembangkan indikatornya, antara lain:
 - (1) Menjelaskan pengertian organisasi;
 - (2) Merincikan unsur-unsur dalam organisasi;
 - (3) Menyimpulkan ciri-ciri organisasi yang baik.
- c) Menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa *power point*,

Pizza Cerdas dan gambar.

- d) Menyiapkan soal evaluasi.
- e) Menyiapkan lembar observasi untuk keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

a) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan Awal

(1) Apersepsi

“Anak-anak pernahkan kalian bergabung dalam organisasi di rumah maupun di sekolah?”

(2) Memberikan motivasi kepada siswa untuk semangat belajar.

(3) Menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti

(1) Siswa mengamati gambar-gambar yang diperlihatkan guru. (eksplorasi)

(2) Siswa dan guru bertanya jawab mengenai gambaran organisasi yang akan dijelaskan guru. (eksplorasi)

(3) Siswa membaca teks mengenai organisasi yang diberikan guru. (eksplorasi)

(4) Siswa menyimak penjelasan dari guru mengenai pengertian organisasi. (eksplorasi)

(5) Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai unsur-unsur

yang ada dalam organisasi tersebut. (eksplorasi)

- (6) Siswa membentuk 8 kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 4 siswa. (elaborasi)
- (7) Setiap kelompok mendapatkan LKS dan *Pizza Cerdas* yang berisikan gambar mengenai kericuhan dalam melaksanakan rapat anggota koperasi untuk didiskusikan bersama kelompok. (elaborasi)
- (8) Guru membimbing kelompok untuk melakukan identifikasi permasalahan dalam *Pizza Cerdas*, yaitu *dimulai* dengan menuliskan masalah yang terjadi dalam *Pizza Cerdas*, yaitu masalah tentang pelaksanaan rapat anggota koperasi yang tidak berjalan dengan baik. (elaborasi)
- (9) Kelompok untuk *berdiskusi* mengenai sebab, akibat, dan cara mengatasi permasalahan yang timbul dalam rapat tersebut. (elaborasi)
- (10) Siswa dengan kelompoknya berdiskusi mengenai sebab, akibat, dan cara mengatasi masalah tersebut dan menuliskan hasil diskusinya pada kertas yang telah disediakan. (elaborasi)
- (11) Perwakilan dari masing-masing kelompok maju untuk membacakan hasil diskusinya, dan kelompok lain diminta untuk menanggapinya. (elaborasi)
- (12) Guru meluruskan hasil diskusi siswa yang kurang tepat.

(konfirmasi)

(13) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. (konfirmasi)

(14) Guru memberikan *reward* bagi siswa yang maju mempresentasikan hasil diskusinya dengan baik. (konfirmasi)

Kegiatan Akhir

(1) Siswa bersama guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran.

(2) Siswa mengerjakan soal evaluasi.

(3) Guru memberikan motivasi belajar kepada seluruh siswa untuk mempelajari kembali materi yang telah diberikan dan lebih giat belajar.

(4) Guru menutup pembelajaran.

3) Tahap Observasi

a) Melakukan pengamatan terhadap keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran PKn menggunakan model *Two Stay Two Stray* dengan media *Pizza Cerdas*.

b) Melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn menggunakan model *Two Stay Two Stray* dengan media *Pizza Cerdas*.

c) Memantau kerjasama siswa selama proses diskusi.

d) Mencatat hal-hal penting yang terjadi selama pelaksanaan tindakan.

4) Tahap Refleksi

- a) Mengkaji proses pelaksanaan tindakan pada siklus I melalui lembar hasil observasi, dan catatan lapangan.
- b) Menelaah hasil penilaian proses dan hasil pembelajaran PKn siklus I.
- c) Menganalisis keefektifan pembelajaran PKn pada siklus I.
- d) Menganalisis permasalahan yang muncul dalam pembelajaran PKn pada siklus I.
- e) Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus II bersama tim kolaborasi.

b. Siklus II

1) Tahap Perencanaan Tindakan

- a) Mengkaji materi yang akan diajarkan.
- b) Menyiapkan RPP tentang materi organisasi dan mengembangkan indikatornya, antara lain:
 - (1) Menguraikan bentuk-bentuk organisasi di lingkungan sekolah;
 - (2) Menyimpulkan peran siswa dalam koperasi sekolah;
 - (3) Menguraikan peran siswa dalam organisasi kelas.
- c) Menyiapkan sumber dan media pembelajaran berupa *power point*, *Pizza Cerdas* dan gambar.
- d) Menyiapkan soal evaluasi.
- e) Menyiapkan lembar observasi untuk keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

a) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan Awal

(1) Apersepsi

“Anak-anak masih ingatkah kalian dengan materi organisasi minggu kemarin? Hari ini kita akan mempelajari tentang organisasi dilingkungan sekolah”

(2) Memberikan motivasi kepada siswa untuk semangat belajar.

(3) Menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti

(1) Siswa mengamati gambar-gambar yang diperlihatkan guru. (eksplorasi)

(2) Siswa dan guru bertanya jawab mengenai gambaran organisasi yang akan dijelaskan guru. (eksplorasi)

(3) Siswa menyimak penjelasan guru mengenai bentuk-bentuk organisasi yang ada di lingkungan sekolah. (eksplorasi)

(4) Siswa membaca teks mengenai “koperasi sekolah sebagai bentuk organisasi kelas”. (eksplorasi)

(5) Siswa mengamati video mengenai “Kantin Kejujuran” yang di putarkan oleh guru. (eksplorasi)

(6) Siswa membentuk 8 kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 4 siswa. (elaborasi)

- (7) Setiap kelompok mendapatkan LKS dan *Pizza Cerdas* yang berisikan gambar mengenai permasalahan yang harus diselesaikan siswa dengan kelompoknya. (elaborasi)
- (8) Guru membimbing kelompok untuk melakukan identifikasi permasalahan dalam *Pizza Cerdas*, yaitu *dimulai* dengan menuliskan masalah yang terjadi dalam *Pizza Cerdas*, yaitu masalah tentang pelaksanaan rapat anggota koperasi yang tidak berjalan dengan baik. (elaborasi)
- (9) Kelompok untuk *berdiskusi* mengenai sebab, akibat, dan cara mengatasi permasalahan yang timbul dalam rapat tersebut. (elaborasi)
- (10) Siswa dengan kelompoknya berdiskusi mengenai sebab, akibat, dan cara mengatasi masalah tersebut dan menuliskan hasil diskusinya pada kertas yang telah disediakan. (elaborasi)
- (11) Perwakilan dari masing-masing kelompok maju untuk membacakan hasil diskusinya, dan kelompok lain diminta untuk menanggapinya. (elaborasi)
- (12) Guru meluruskan hasil diskusi siswa yang kurang tepat. (konfirmasi)
- (13) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. (konfirmasi)
- (14) Guru memberikan reward bagi siswa yang maju

mempresentasikan hasil diskusinya dengan baik. (konfirmasi)

Kegiatan Akhir

- (1) Siswa bersama guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran.
- (2) Siswa mengerjakan soal evaluasi.
- (3) Guru memberikan motivasi belajar kepada seluruh siswa untuk mempelajari kembali materi yang telah diberikan dan lebih giat belajar.
- (4) Guru menutup pembelajaran.

3) Tahap Observasi

- a) Melakukan pengamatan terhadap keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran PKn menggunakan model *Two Stay Two Stray* dengan media *Pizza Cerdas*.
- b) Melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn menggunakan model *Two Stay Two Stray* dengan media *Pizza Cerdas*.
- c) Memantau kerjasama siswa selama proses diskusi.
- d) Mencatat hal-hal penting yang terjadi selama pelaksanaan tindakan.

4) Tahap Refleksi

- a) Mengkaji proses pelaksanaan tindakan pada siklus I melalui lembar hasil observasi, dan catatan lapangan.
- b) Menelaah hasil penilaian proses dan hasil pembelajaran PKn siklus I.
- c) Menganalisis keefektifan pembelajaran PKn pada siklus I.

- d) Menganalisis permasalahan yang muncul dalam pembelajaran PKn pada siklus I.
- e) Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus II bersama tim kolaborasi.

K. Metode Analisis Data

Menurut Arikunto (2010: 131) mengatakan bahwa dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, ada dua jenis data yang dapat dikumpulkan peneliti, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Sedangkan teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskripsi kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data observasi yang diperoleh dihitung kemudian dideskripsikan. Demikian dapat diketahui sejauh mana peningkatan *civic disposition* yang dicapai dalam pembelajaran PKn.

Data kuantitatif dapat dianalisis secara deskriptif. Peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif, yaitu dengan menjumlah, merata-rata, mencari presentasi. Hasil perhitungan nilai siswa kemudian dibandingkan antara hasil pra siklus dan siklus sebelumnya. Hasil ini akan memberikan gambaran mengenai presentasi peningkatan *civic disposition* siswa dengan media pizza cerdas. Pada mata pelajaran PKn di SD Negeri Jambewangi, siswa dikatakan tuntas belajar PKn apabila mendapatkan nilai minimum 75 dengan ketuntasan belajar secara klasikal 75%. Pengamatan *civic disposition* diadakan untuk setiap siklusnya, dengan skor total 100. Kemudian diadakan perbandingan presentasi hasil pengamatan *civic disposition* siswa sebelum dan sesudah menggunakan media

pizza cerdas dalam pembelajaran *two stay two stray*. Menurut Purwanto (2010: 102) untuk menghitung ketuntasan belajar siswa dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan (\%)} = \frac{R}{JS} \times 100\%$$

Keterangan :

R = Banyak siswa yang tuntas (> 75)

JS = Jumlah keseluruhan siswa

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Peningkatan *Civic Disposition*

Interval	Kategori
81 – 100	Sangat baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
< 40	Kurang

Analisis data kualitatif dilakukan secara deskriptif kualitatif, yaitu dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber. Sumber yang di maksud adalah data kualitatif yang terdapat pada lembar pengamatan *civic disposition*. Proses analisis data ini dilakukan secara bertahap, pertama dengan reduksi data, yaitu dengan menyeleksi dan mengelompokkan dan mengelola data ke dalam pola yang lebih terarah. Tahap kedua, memaparkan atau mendeskripsikan data hasil reduksi. Tahap terakhir menarik kesimpulan dalam bentuk pernyataan yang didasari paparan atau deskripsi yang telah dibuat (Wardani, 2009: 206:231).

Tindakan dikatakan berhasil jika meningkatnya skor dalam setiap aspek penilaian terkait dengan keterlaksanaan model pembelajaran dan *civic disposition* siswa. Selain itu, ada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi kebebasan berorganisasi yang ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar siswa mencapai nilai >75.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *two stay-two stray* dengan media pizza cerdas pada siswa kelas V SD Negeri Jambewangi, Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang disimpulkan sebagai berikut:

1. Teoritis

Civic disposition merupakan kompetensi yang paling substantif dan esensial dalam mata pelajaran PKn. Kompetensi watak kewarganegaraan dapat dipandang sebagai “muara” dari pengembangan dua kompetensi sebelumnya yaitu *civic knowledge* dan *civic skills*. Kegiatan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan membuat siswa merasa senang dan mudah menerima materi pelajaran merupakan salah satu cara menumbuhkan watak kewarganegaraan. Salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media pizza cerdas. Media pizza cerdas tersebut adalah sebuah media yang dibuat menyerupai sebuah pizza yang mana di setiap potongan pizza terdapat permasalahan yang harus didiskusikan oleh siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, bahwa dengan penerapan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media pizza cerdas untuk meningkatkan *civic disposition* siswa berhasil.

2. Hasil Penelitian

Penulis melaksanakan perbaikan pembelajaran pada mata pelajaran PKn materi pokok kebebasan berorganisasi melalui model pembelajaran *two stay two stray* dengan media pizza cerdas untuk meningkatkan *civic disposition* siswa. Penulis dapat mengambil kesimpulan, penerapan pembelajaran *two stay two stray* dengan media pizza cerdas pada mata pelajaran PKn materi pokok kebebasan berorganisasi di SD Negeri Jambewangi, Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga *civic disposition* siswa mengalami peningkatan. *Civic disposition* meningkat berupa nilai rata-rata pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 61,2, kemudian meningkat pada Siklus I menjadi 76,7 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 85, presentase ketuntasan pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 48,8 lalu meningkat pada siklus I menjadi 66,67% dan meningkat lagi menjadi 87,5% pada akhir siklus II. Model pembelajaran *two stay two stray* juga dapat diterapkan pada materi pokok lainnya.

Berdasarkan kesimpulan di atas bahwa penerapan model pembelajaran *two stay two stray* dengan media pizza cerdas, dapat meningkatkan *civic disposition* siswa. Selain dapat meningkatkan *civic disposition* siswa, hasil belajar siswa juga meningkat.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Guru dapat mencoba untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* (TS-TS) dengan media pizza cerdas pada kompetensi dasar lain yang diharapkan dapat memicu *civic disposition* siswa dalam menghadapi kesulitan belajar dan pada akhirnya siswa memiliki motivasi yang lebih besar untuk berhasil dalam belajar.
- b. Guru dapat menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* (TS-TS) dengan media pizza cerdas agar tercipta kondisi belajar yang menyebabkan terjadinya interaksi diantara guru dan siswa agar tidak terjebak dengan kegiatan-kegiatan yang monoton dan mekanis.

2. Bagi Kepala Sekolah

- a. Kepala sekolah diharapkan dapat mendukung dengan memfasilitasi guru menggunakan media pizza cerdas melalui model pembelajaran *two stay two stray* terutama untuk pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada siswa sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan sekolah.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Bagi peneliti lain diharapkan para peneliti yang akan mengadakan penelitian sejenis hendaknya dapat menganalisis kembali faktor-faktor penyebab

masalah dalam pembelajaran *civic disposition* yang belum bisa diatasi seluruhnya dalam penelitian ini. Hasil penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengatasi berbagai faktor penyebab pembelajaran *civic disposition* yang masih rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Sekolah Dasar,SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asmani. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Laksana.
- Cholisin. (2010). Penerapan Civic Skills dan Civic Disposition dalam Mata Kuliah Prodi PKn. *Penelitian*, Hlm. 2-10.
- Daryanto. (2014). *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum2013)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hidayat, M. ., Basuki, I. ., & Akbar, S. (2018). Gerakan literasi Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(6), 810–817.
- Huda, M. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kunandar. (2013). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Lestari, R. Y. (2016). PERAN KEGIATAN EKSTRAKURIKULER DALAM MENGEMBANGKAN WATAK KEWARGANEGARAAN PESERTA DIDIK. *Civic Education Journal*, 1(2), 136–152.
- Lutfiana, F. G. (2015). Upaya Meningkatkan Partisipasi dan Tanggung Jawab Belajar IPA Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kolaboratif Learning Cycle 7E Kelas V SD. *Pendidikan*.
- Pangalila, T. (2017). Peningkatan civic disposition siswa melalui pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn). *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, Universitas Negeri Manado*, 7(1), 91–103.
- Poerwanti, E. (2009). *Assesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Rahadian, G., Rohanda, R., & Anwar, R. K. (2017). Peranan Perpustakaan Sekolah Dalam Meningkatkan Budaya Gemar Membaca. *Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 2(1), 47. <https://doi.org/10.24198/jkip.v2i1.11628>

- Rejeki, S. (2015). PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE (VCT) UNTUK MENINGKATKAN CIVIC DISPOSITION PADA MATA PELAJARAN PKN SISWA KELAS V SDN KALASAN 1 SLEMAN. *Pendidikan*, (April).
- Rusman. (2017). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Spear-Swerling, L., Brucker, P. O., & Alfano, M. P. (2005). Teachers' literacy-related knowledge and self-perceptions in relation to preparation and experience. *Annals of Dyslexia*, 55(2), 266–296. <https://doi.org/10.1007/s11881-005-0014-7>
- Sugiyono. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suprijono, A. (2015). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar Offset.
- Suryosubroto. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cpta.
- Sutikno, S. (2014). *Metode dan Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta: Holistica.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: PT Masmedia Buana Pustaka.
- Wardani, I. G. A. . (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winataputra, U. S. (2009). *Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka.