

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagian masyarakat menganggap bahwa pendidikan selalu berkaitan dengan sekolah, dimana terdapat seorang guru yang mengajar dan siswa yang belajar. Jika dilihat secara akademik, istilah pendidikan memiliki arti luas. Pendidikan adalah proses mengangkat harkat kemanusiaan untuk mengembangkan potensi kognitif, afektif dan psikomotorik siswa (Danim, 2010:2). Pendidikan bagi kehidupan manusia merupakan kebutuhan penting yang harus dipenuhi sepanjang hidupnya, tanpa adanya pendidikan manusia sulit untuk berkembang maju mencapai cita-citanya (Ihsan, 2011:2). Pendidikan merupakan suatu usaha yang sengaja dilakukan oleh umat manusia untuk mempersiapkan diri menuju masa depan.

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi manusia, hal tersebut sesuai dengan UU sistem pendidikan Nasional yaitu “Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan” oleh karena itu semua manusia berhak mendapatkan pendidikan baik orang kaya, miskin, cacat fisikpun juga berhak mendapatkan pendidikan yang layak. Pendidikan pertama kali didapatkan yaitu di lingkungan keluarga, kemudian di sekolah dan lingkungan masyarakat. Pendidikan dilakukan tanpa adanya batasan usia, waktu dan tempat.

Salah satu tujuan pendidikan nasional yang terkait dengan pendidikan yaitu dalam Undang Undang Dasar 1945 “Mencerdaskan Kehidupan Bangsa” dari kutipan

tersebut, peningkatan usaha pendidikan dalam suatu negara merupakan cara yang tepat untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusianya. Mengingat begitu pentingnya pendidikan, maka kualitas pendidikan harus diperhatikan secara serius dan juga harus lebih ditingkatkan. Mulai dari cara pandang yang dipakai, manajemen pendidikan kurikulum, model pembelajaran, dan penekanan tujuan pendidikan. Sehingga nantinya jika kualitas pendidikan berjalan dengan baik akan dapat menghasilkan manusia yang berkualitas.

Menurut Ihsan (2011:11) fungsi pendidikan dalam arti mikro (sempit) adalah membantu (secara sadar) perkembangan jasmani dan rohani siswa. Fungsi pendidikan secara makro (luas) adalah sebagai pengembangan pribadi, pengembangan warga negara, pengembangan kebudayaan dan pengembangan bangsa. Kedudukan guru dalam dunia pendidikan adalah sebagai tokoh yang paling banyak bergaul dan berinteraksi dengan siswa dibandingkan dengan personel lainnya yang ada di sekolah. Oleh karena itu guru memiliki kewajiban untuk membantu kesulitan siswa dalam proses pembelajaran di kelas (Segala, 2013:6).

Sebagaimana bagusnya pendidikan beserta sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah jika tidak diimbangi dengan kemampuan guru dalam mengajar, maka pembelajaran masih kurang bermakna. Guru sekolah diberikan sebuah kebebasan dalam mencari model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran. Sehingga dengan adanya model pembelajaran yang diberikan oleh guru dapat menumbuhkan minat, keterampilan proses, perhatian, dan keaktifan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Anwar dan Segala (2013:12) mengatakan bahwa saat ini banyak guru yang tidak ingin melihat siswa menjadi sukses, sehingga menjadi sampah bagi masyarakat. Hal ini dapat dilihat dari cara guru memperlakukan siswanya. Guru kurang mempedulikan hambatan yang terjadi pada siswa saat proses pembelajaran, seperti mengabaikan kesulitan siswa belajar saat kondisi cuaca panas, atau kondisi ruang kelas yang gelap, sakit dan lain-lain. Guru hanya fokus pada pelayanan yang ia berikan atas tanggung jawabnya sebagai guru. Menurut Tanlain (dalam Segala, 2013:13) menyebutkan terdapat beberapa poin yang harus menjadi tanggung jawab seorang guru seperti mematuhi norma dan nilai kemanusiaan, menerima tugas pendidik tanpa adanya beban, tetapi dijalani dengan gembira dan sepenuh hati, menyadari perbuatan yang dikerjakan dan timbal balik dari setiap perbuatannya itu, belajar dan mengajar memberikan penghargaan kepada orang lain termasuk pada siswa, bersikap arif bijaksana, menjaga sopan santun, dan sebagai orang beragama melakukan semua hal tersebut berdasarkan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Pada saat ini banyak sekali terlihat bahwa guru kurang memperhatikan/peduli pada aktivitas siswa di kelas. Hal tersebut diketahui oleh peneliti saat melakukan beberapa kali observasi ke SD yang ada di kecamatan kamal. Dalam observasi tersebut peneliti sering menemukan guru yang mengajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Guru tidak memperhatikan apakah dengan menggunakan model tersebut siswa bisa menerima materi atau tidak, tak terkecuali dalam pembelajaran PKn. Dimana guru selalu ditempatkan sebagai pihak yang “serba bisa”, yang bertugas mentransfer berbagai ilmu pengetahuan. Sementara itu siswa

dijadikan sebagai objek penerima ilmu pengetahuan yang harus melaksanakan apa yang disampaikan oleh guru. Akibat dari hal ini pembelajaran terkesan monoton yang hanya bisa membuat siswa merasa bosan tinggal di kelas, tidak nyaman dalam belajar serta minat dalam belajar siswa kurang.

Dengan adanya masalah tersebut, peneliti ingin mengubah paradigma pembelajaran tersebut menjadi pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan, terutama dalam pelajaran PKn. Pembelajaran PKn akan mengubah dari kata bosan menjadi sesuatu yang menarik apabila penyampaianya sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Pada dasarnya pembelajaran di sekolah dasar hendaknya dilakukan sesuai dengan karakteristik siswa. salah satu karakteristik siswa SD yaitu siswa senang bermain, senang bergerak dan senang bekerja dalam kelompok (Mujtahidin, 2014:129).

Menurut Aulia (2016:4) pelajaran PKn memberikan pengalaman secara langsung pada siswa melalui pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Sikap ilmiah ini dapat diperoleh ketika siswa berdiskusi, mengeluarkan pendapat, dan melakukan kerjasama antara tim kelompok agar siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih luas. Hal ini harus dilakukan oleh para guru agar tercipta suatu pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan, dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman, serta kondusif sehingga siswa lebih berminat dalam mengikuti pembelajaran di kelas yang nantinya juga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh kondisi dan aktivitas siswa didalam kelas.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 31 Oktober 2017 di SDN Kamal 3 ditemukan beberapa kelemahan pada saat proses pembelajaran PKn. Pada saat pembelajaran PKn, siswa hanya melakukan kegiatan mendengarkan dan menerima apa yang telah disampaikan oleh guru PKn, Dengan kata lain guru hanya mengajar dengan menggunakan metode konvensional, dimana metode ini sering digunakan namun belum memiliki tempat untuk lingkungan belajar yang lebih aktif. Dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Siswa di kelas merasa bosan dan kurangnya minat dalam belajar. Kurangnya minat siswa dalam belajar ini terlihat pada saat pembelajaran berlangsung tidak sedikit siswa yang terlambat memasuki ruang kelas karena siswa terlalu asik bermain di luar bersama teman yang lain. Selain itu siswa kurang berpartisipasi, dalam pembelajaran banyak siswa yang enggan bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dan banyak siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya. Dalam menyelesaikan tugas dari guru masih banyak siswa yang mencontek pada teman sebangkunya.

Jika dilihat dari hasil belajar, banyak siswa yang masih mendapatkan nilai di bawah rata-rata. Kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah SDN kamal 3 adalah 70, namun siswa yang tuntas dalam pelajaran Pkn hanya 40%. Peneliti beranggapan bahwa ketidaktuntasan siswa pada pelajaran PKn dipengaruhi oleh kurangnya minat belajar siswa. Selain itu, kurangnya perhatian orang tua dalam pendidikan. Menurut guru kelas 3 hampir semua wali murid menyerahkan anak pada sekolah, artinya di rumah siswa tidak dibimbing untuk belajar. Jika masalah tersebut dibiarkan maka akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemahaman di atas peneliti bermaksud untuk menerapkan model yang bervariasi dalam dunia pendidikan yaitu model pembelajaran “Kooperatif tipe *quick on the draw*” pada pembelajaran PKn dengan tujuan agar siswa lebih senang, antusias, semangat dan tertarik dalam belajar PKn. Pelajaran PKn tidak lagi menjadi mata pelajaran yang membosankan melainkan menjadi mata pelajaran yang disenangi oleh peserta didik.

Kooperatif tipe *quick on the draw* adalah sebuah aktivitas yang mendorong kerja kelompok, semakin cepat kemajuannya. Kelompok dapat belajar bahwa pembagian tugas lebih produktif dari pada duplikasi tugas (Ginnis, 2016:164). *Quick on the draw* ini lebih mengedepankan aktivitas siswa dalam mencari, mengolah pertanyaan sesuai dengan konsep yang mereka pahami (Melvina, 2015:26). Dengan definisi di atas peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* memberikan pemahaman kepada siswa bahwa bekerja sama dengan tim akan mempermudah menyelesaikan tugas. Model pembelajaran ini mengandung unsur permainan karena langkah awal yaitu siswa diminta untuk mengisi soal sesuai dengan penjelasan yang mereka pahami. Apabila siswa berhasil menjawab maka siswa dapat mengambil kartu berikutnya. Bagi kelompok yang berhasil menjawab semua kartu dengan cepat akan mendapatkan sebuah *reward* dari guru. Model kooperatif tipe *quick on the draw* pertama kali dikenalkan oleh Paul Ginnis (Ginnis, 2008:165).

Kajian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh Melvina (2015), penelitian tersebut bertujuan untuk meneliti apakah terdapat

pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *quick on the draw* terhadap kemampuan komunikasi matematika pada kelas VIII di PGRI 35 Semprong. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti terdapat pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *quick on the draw* terhadap kemampuan komunikasi siswa kelas VIII di PGRI 35 Semprong. Penelitian tersebut menyatakan bahwa siswa yang diajarkan dengan menggunakan model kooperatif tipe *quick on the draw* memiliki kemampuan komunikasi matematis yang lebih tinggi. Hal ini dapat dilihat dari kesimpulan peneliti yang menyatakan bahwa kelas eksperimen mendapatkan nilai yang lebih tinggi pada aspek pertama yaitu menyatakan situasi, gambar atau diagram ke dalam model tematik, dengan nilai rata-rata 76,70. Pada aspek kedua yaitu menjelaskan ide, situasi, dan relasi matematika secara tulisan, kelas eksperimen juga mendapatkan nilai rata-rata lebih tinggi yaitu 73,64.

Dari penelitian relevan di atas, peneliti ingin melakukan sebuah penelitian yang sama namun variabelnya berbeda. Penelitian ini tentang pembelajaran PKN dengan judul **“Pengaruh Model Kooperatif Tipe Quick On The Draw terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di SDN Kamal 3”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran Kooperatif *quick on the draw* terhadap hasil belajar siswa pada materi mengenal kekhasan bangsa Indonesia di kelas III SDN Kamal 3 ?
- 2) Bagaimanakah minat siswa di kelas III SDN kamal 3 setelah diberikan model pembelajaran Kooperatif tipe *quick on the draw*?

1.3 Tujuan

- 1) Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran Kooperatif *quick on the draw* terhadap hasil belajar siswa pada materi mengenal kekhasan bangsa Indonesia di kelas III SDN Kamal 3.
- 2) Untuk mengetahui minat siswa di kelas III SDN kamal 3 setelah diberikan model pembelajaran Kooperatif tipe *quick on the draw*

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari kegiatan penelitian ini adalah.

- 1) Secara Teoritis, penelitian ini akan menguji pengaruh Kooperatif tipe *quick on the draw* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas III di SD Negeri Kamal 3. Sehingga diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama bidang PKn. Secara Praktis, penelitian ini akan bermanfaat bagi:
 - a) Bagi Prodi PGSD

Memberikan sumbangan pikiran sebagai pengetahuan yang dapat dijadikan sebagai bahan kajian para mahasiswa yang sedang mempelajari ilmu pendidikan khususnya model pembelajaran Kooperatif tipe *quick on the draw*

b) Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberi masukan pada guru kelas khususnya pada pembelajaran PKn untuk mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *quick on the draw* terhadap minat dan hasil belajar siswa.

c) Bagi Peneliti

Bagi peneliti, dapat pengalaman dengan terjun langsung ke sekolah dan menerapkan model pembelajaran *quick on the draw* kepada siswa

d) Bagi Siswa

Untuk memudahkan siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *quick on the draw* terhadap minat dan hasil belajar siswa.

1.5 Hipotesis

Hipotesis penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

Berikut hipotesis untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Kooperatif tipe *quick on the draw* terhadap hasil belajar siswa

Ho : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PKn siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *quick on the draw* di kelas III SDN Kamal 3

Ha : Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PKn siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *quick on the draw* di kelas III SDN Kamal 3