

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk manusia yang memiliki karakter yang kuat, pengetahuan luas, dan kemampuan yang baik untuk bersaing di era global. Melalui pendidikan, siswa tidak hanya diarahkan untuk mengembangkan kemampuan kognitif, tetapi juga memahami dan menanamkan nilai-nilai moral, sosial, spiritual yang menjadi dasar dalam hidup bersama-sama dalam masyarakat (Pebriana et al., 2022). Dalam kehidupan sehari-hari, setiap individu tidak terlepas dari hubungan sosial, yaitu proses interaksi antara seseorang dengan individu lain maupun dengan kelompok dalam lingkungan masyarakat. Melalui hubungan sosial tersebut, individu perlu memiliki kemampuan untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan orang lain (Rahman et al., 2021). Pendidikan sekolah dasar merupakan tahap awal yang penting dalam membentuk karakter, kemampuan, dan sikap anak. Pendidikan pada tahap ini bertujuan mengembangkan akhlak, kepribadian, kecerdasan, kemandirian, serta kemampuan anak untuk berinteraksi dan hidup dalam kelompok (Allatif et al., 2024). Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses menumbuhkan personalitas (kepribadian) serta menanamkan rasa tanggung jawab pada diri siswa (Salahudin, 2025).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Berdasarkan tujuan pendidikan nasional tersebut, Pendidikan tidak hanya berfokus pada hasil belajar di sekolah, tetapi juga menanamkan norma-norma sosial dan

akhlak, serta melatih kemampuan bekerja sama dan saling mendukung dalam kehidupan sehari-hari (Handoko et al., 2024).

Pendidikan Pancasila adalah salah satu pelajaran yang sangat penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Pelajaran ini tidak hanya membantu memahami makna Pancasila, tetapi juga mendorong kita untuk menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, seperti kerja sama, tanggung jawab, kepedulian dan semangat gotong royong. Di kelas III, pembelajaran Pendidikan Pancasila bertujuan untuk melatih kemampuan siswa dalam berperilaku kerja sama melalui berbagai kegiatan kelompok, seperti berdiskusi, mengerjakan tugas bersama, dan saling membantu antar teman. Kerja sama dalam belajar adalah gabungan dari sikap masing-masing siswa dan sikap kelompok yang berbeda-beda (Jayanti et al., 2024).

Pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*) dapat mengurangi kesempatan siswa untuk berinteraksi dan terlibat aktif dalam kelompok. Kondisi tersebut dapat menyebabkan kemampuan kerja sama siswa belum berkembang secara optimal, terutama dalam hal partisipasi, pembagian tugas, tanggung jawab, dan interaksi antarsiswa selama proses pembelajaran. Peran seorang pendidik sangat penting dalam membantu siswa belajar bekerja sama dengan orang lain. Selain mengajar, pendidik juga berperan sebagai fasilitator, motivator, dan contoh bagi siswa. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang aktif, melibatkan interaksi, dan mendorong kerja sama, pendidik dapat mengajarkan nilai-nilai Pancasila secara nyata. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memahami konsepnya, tetapi juga mampu menerapkannya dalam aktivitas sehari-hari melalui kerja sama (Nababan et al., 2025). Namun, nilai-nilai kerja sama yang diinginkan belum sepenuhnya terlaksana dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di kelas III SDN Karangsari 03 menggunakan lembar observasi. Berdasarkan hasil pengamatan awal terhadap 26 siswa, diperoleh persentase keterampilan kerja sama sebesar 50,25% yang termasuk dalam kategori kurang sekali. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keterampilan kerja sama siswa dalam

pembelajaran Pendidikan Pancasila masih belum optimal sehingga perlu ditingkatkan melalui proses pembelajaran yang melibatkan kerja sama antarsiswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana kelas lebih aktif, partisipatif, dan interaktif.

Untuk mengatasi rendahnya kerja sama siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III, Model pembelajaran yang interaktif merupakan metode pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi dengan menciptakan suasana belajar yang aktif dan edukatif. Dalam prosesnya, pembelajaran melibatkan interaksi antara guru dan siswa, antarsiswa, serta penggunaan berbagai sumber belajar untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran (Hidayat et al., 2021). Salah satunya adalah model *Quick on The Draw* dengan penguatan *reward* bintang. Model *Quick on The Draw* adalah suatu proses belajar mengajar yang menekankan pada keterlibatan siswa dan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencari, menjawab, serta melaporkan informasi terkait sejumlah pertanyaan dengan cepat secara bersama-sama dalam suasana permainan (Wiratama, 2020).

Untuk meningkatkan keterlibatan dan kerja sama siswa, setiap kelompok akan menerima *reward* sebagai bentuk penghargaan atas usaha dan keberhasilan mereka selama proses pembelajaran. Pemberian *reward* berupa bintang dapat menumbuhkan perasaan berhasil dan meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dalam berkontribusi ketika bekerja sama dengan kelompok, penghargaan ini berperan sebagai penguat positif yang mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam menyelesaikan tugas bersama. Oleh karena itu, penguatan *reward* bintang diharapkan dapat untuk meningkatkan partisipasi, kerja sama, dan penanaman nilai-nilai Pancasila dalam kegiatan pembelajaran (Pratiwi, E. F., & Nurjaman, A. R, 2023).

Penerapan model *Quick on The Draw* dengan penguatan *reward* bintang diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kerja sama siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Model *Quick on The Draw* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam

kegiatan kelompok dan menyelesaikan tugas secara bersama-sama, sedangkan *reward* bintang digunakan sebagai bentuk penguatan terhadap keterlibatan dan keberhasilan siswa selama proses pembelajaran. Menggunakan kedua strategi tersebut diharapkan bisa membuat suasana pembelajaran yang lebih aktif, mendorong partisipasi siswa, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Berdasarkan masalah yang ditemukan melalui studi pendahuluan dan kebutuhan untuk pembelajaran yang bisa meningkatkan kerja sama siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENERAPAN MODEL *QUICK ON THE DRAW* DENGAN PENGUATAN *REWARD* BINTANG UNTUK MENINGKATKAN KERJA SAMA SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS III ” (Penelitian Tindakan Kelas di SDN Karangsari 03).

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kerja sama siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III di SDN Karangsari 03 sebelum diterapkan model *Quick on The Draw* dengan penguatan *reward* bintang ?
2. Bagaimana proses penerapan model pembelajaran *Quick on The Draw* dengan penguatan *reward* bintang untuk meningkatkan kerja sama siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III di SDN Karangsari 03 pada setiap siklusnya?
3. Bagaimana kerja sama siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III di SDN Karangsari 03 setelah diterapkan model *Quick on The Draw* dengan penguatan *reward* bintang pada setiap siklusnya?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kerja sama siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III di SDN Karangsari 03 sebelum diterapkan model *Quick on The Draw* dengan penguatan *reward* bintang.
2. Untuk mengetahui proses penerapan model pembelajaran *Quick on The Draw* dengan penguatan *reward* bintang untuk meningkatkan kerja

sama siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III di SDN Karangsari 03 pada setiap siklusnya.

3. Untuk mengetahui kerja sama siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III di SDN Karangsari 03 setelah diterapkan model *Quick on The Draw* dengan penguatan *reward* bintang pada setiap siklusnya.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis bagi pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

1. Manfaat teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan bisa membantu perkembangan ilmu PGMI, terutama dalam hal penerapan model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kerja sama siswa, serta penerapan model *Quick on The Draw* yang dipadukan dengan pemberian *reward* bintang dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan bisa membantu meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Penelitian ini bisa menjadi acuan dalam merancang kebijakan pembelajaran yang mendukung penggunaan model pembelajaran inovatif serta memperkuat karakter siswa.

- b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan bisa membantu guru dalam menerapkan model pembelajaran *Quick on The Draw* dengan penguatan *reward* bintang, sehingga bisa menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa.

- c. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan bisa membantu siswa meningkatkan kemampuan bekerja sama, berpartisipasi dalam kelompok, serta

menumbuhkan motivasi belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menerapkan model *Quick on The Draw* dengan penguatan *reward* bintang.

d. Bagi peneliti

Peneliti ini diharapkan bisa memperkaya pemahaman dalam melakukan penelitian dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK) di bidang pendidikan. Selain itu, hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai acuan oleh peneliti lain yang ingin mempelajari penerapan model pembelajaran berbasis *reward* dalam meningkatkan kerja sama siswa.

E. Kerangka berpikir

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih dilakukan dengan fokus pada guru, sehingga interaksi sosial antar siswa terbilang rendah dan keterampilan kerja sama belum berkembang dengan baik (Maryati et al., 2024). Kondisi itu membuat kemampuan kerja sama siswa dalam kegiatan belajar menjadi kurang baik. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran inovatif yang mampu melibatkan siswa secara aktif. Salah satu alternatif pendekatan yang dapat digunakan adalah pembelajaran yang menekankan aktivitas dan interaksi antar siswa selama proses belajar.

Pembelajaran kooperatif adalah cara belajar yang memfokuskan pada kerja sama dalam kelompok, di mana para siswa dengan kemampuan yang berbeda untuk menyelesaikan tugas bersama. Dengan pendekatan kooperatif ini, siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman materi, tetapi juga belajar cara berkomunikasi, saling mendukung dan tanggung jawab terhadap kelompok. Salah satu model yang bisa diterapkan dalam pembelajaran kooperatif adalah model kooperatif tipe *Quick on The Draw* yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Pendekatan ini menggabungkan permainan dalam proses belajar, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi, aktif, dan terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar.

Menurut Ginnis (2008) langkah-langkah penerapan model *Quick on The Draw* dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

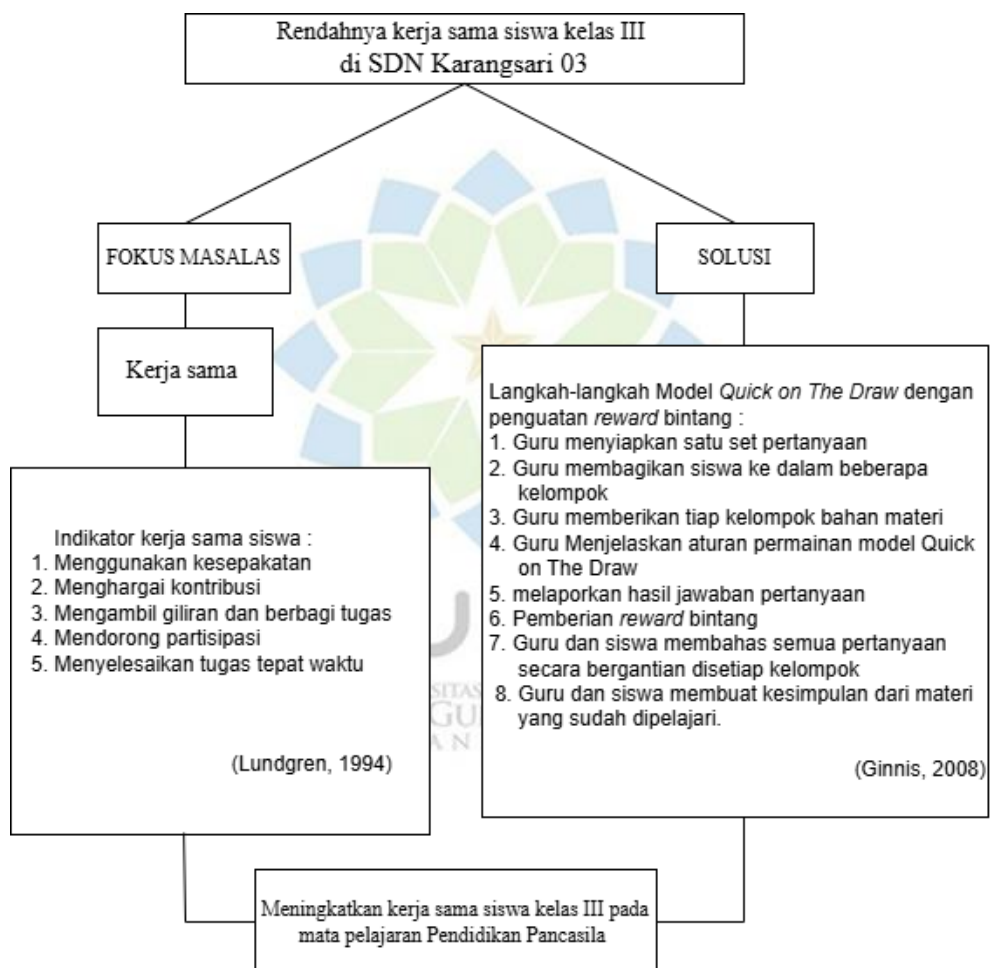
- a. Pendidik menyiapkan satu set pertanyaan
- b. Pendidik membagikan siswa ke dalam beberapa kelompok
- c. Pendidik memberikan tiap kelompok bahan materi
- d. Pendidik menjelaskan aturan permainan model *Quick on The Draw*
- e. Melaporkan hasil jawaban pertanyaan kelompok
- f. Pemberian *reward* bintang
- g. Pendidik dan siswa membahas setiap semua pertanyaan secara bergantian disetiap kelompok
- h. Pendidik dan siswa membuat kesimpulan dari materi yang sudah dipelajari

Model ini mendorong semua anggota kelompok untuk terlibat aktif dan saling membantu dalam menyelesaikan masalah (Pratiwi et al., 2025). Agar partisipasi siswa semakin meningkat, model *Quick on The Draw* dipadukan dengan penguatan *reward*. Menurut Askia et al. (2023), *Reward* adalah bentuk hadiah atau penghargaan yang diberikan kepada siswa atas perilaku positif yang ditunjukkan selama proses pembelajaran. *Reward* berupa bintang dapat menumbuhkan rasa berhasil dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam partisipasi aktif pada kegiatan kelompok. Kerja sama adalah cara bekerja sama antar siswa dengan saling berinteraksi secara positif dan berbagi ide dalam proses pembelajaran, sehingga membantu membentuk karakter siswa (Mandasari & Supriyadi, 2024).

Dalam konteks pembelajaran, kerja sama siswa dapat diukur melalui beberapa indikator. Menurut Lundgren (1994), kerja sama dalam pembelajaran kelompok memiliki 5 indikator sebagai berikut:

- a. Menggunakan kesepakatan
- b. Menghargai kontribusi
- c. Mengambil giliran dan berbagi tugas
- d. Mendorong partisipasi
- e. Menyelesaikan tugas tepat waktu

Penerapan model *Quick on The Draw* dengan penguatan *reward* bintang mendorong siswa untuk bertanggung dalam tugas kelompok, saling membantu dalam menyelesaikan proses belajar, serta menggunakan kemampuan mereka sebaik mungkin. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran *Quick on The Draw* dengan penguatan *reward* bintang bisa membantu meningkatkan kerja sama siswa saat belajar Pendidikan Pancasila kelas III.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang ingin diuji, untuk hipotesis dari penelitian ini yaitu, Penerapan Model *Quick on the Draw* dengan penguatan *reward* bintang diduga dapat meningkatkan kerja sama siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III.

G. Penelitian terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan sebagai bahan perbandingan dan acuan, sekaligus untuk menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki perbedaan yang jelas. Oleh karena itu, penelitian mencantumkan beberapa hasil penelitian sebelumnya sebagai berikut :

1. Skripsi karya Dede Nurul Aisyah (2025)

Dalam skripsi ini yang berjudul “ Penerapan model *Cooperative Learning tipe Think Talk Write (TTW)* untuk meningkatkan keterampilan kerja sama siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak: Penelitian *quasi experiment* di kelas VIII siswa MTs Ar-Rosyidiyah Bandung”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Penelitian menunjukkan bahwa keterampilan kerja sama siswa di kelas eksperimen meningkat lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata keterampilan kerja sama siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 67,00 menjadi 85,05, sedangkan pada kelas kontrol mengalami perubahan dari 56,80 menjadi 50,88. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,58 dengan kategori sedang pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh nilai 0,03 dengan kategori rendah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Think Talk Write(TTW)* berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan kerja sama siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak (Aisyah, 2025).

Persamaan : sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif, keterampilan kerja sama siswa.

Perbedaan : model *Think Talk Write(TTW)*, quasi eksperimen, tidak menggunakan *reward* bintang, mata pembelajaran aqidah akhlak, jenjang kelas, tempat penelitian.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Zulniati, M. Syahrul Rizal, Rizki Ananda, Putri Hana Pebriana, Mufarizuddin (2024).

Dalam penelitian ini yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Quick on The Draw* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar”. Peneliti melakukan di kelas III di UPT SDN 001 Simalinyang. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Quick on The Draw* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara bertahap pada setiap siklus pembelajaran. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa meningkat dari 66,33 pada pertemuan pertama menjadi 73 pada pertemuan kedua, dengan persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 53,33% menjadi 60%. Selanjutnya, pada siklus II, nilai rata-rata siswa kembali meningkat dari 75 pada pertemuan pertama menjadi 82,66 pada pertemuan kedua, serta persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 70% menjadi 86,66%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Quick on The Draw* efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pancasila (Zulniati et al., 2024).

Persamaan : Sama-sama menggunakan model pembelajaran *Quick on The Draw*, jenjang kelas III, mata pelajaran Pendidikan Pancasila, metode PTK.

Perbedaan : hasil belajar(variabel Y), tempat penelitian.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Pai Datul Laili, Zainao Hartati, dan Nurul Hikmah (2025). Dalam penelitian yang berjudul “Implementasi Model *Quick on The Draw* untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah”, penelitian dilakukan pada siswa kelas XI MA Darul Ulum Palangka Raya menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas(PTK). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Quick on The Draw* mampu meningkatkan keterampilan kerja sama siswa secara bertahap pada siklus pembelajaran. Pada siklus I, rata-rata keterampilan kerja sama siswa mencapai 54%. Selanjutnya, pada siklus II rata-rata keterampilan kerja sama siswa meningkat menjadi 81%, sehingga terjadi peningkatan sebesar 27%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Quick on The Draw* dapat meningkatkan kerja sama siswa.

Persamaan : model *Quick on The Draw*, keterampilan kerja sama, metode PTK.

Perbedaan : jenjang pendidikan, mata pelajaran, tempat penelitian, serta penelitian ini menggunakan penguatan reward bintang dalam penerapan model *Quick on The Draw*.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Rahmadina, Iva Sarifah, dan Linda Zakiah (2025).

Dalam penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Matematika melalui Model *Cooperative Learning* Tipe *Quick on The Draw*”, penelitian dilakukan pada siswa kelas V-A SDN Kramat Pela 07 Kebayoran Baru yang berjumlah 23 siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Quick on The Draw* dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran Matematika. Pada siklus I, keterampilan kolaborasi siswa mencapai 65,2%, kemudian meningkat menjadi 82,6% pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Quick on The Draw* dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Persamaan: sama-sama menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Quick on The Draw*, metode PTK.

Perbedaan : kolaborasi, mata pelajaran.

5. Penelitian yang dilakukan Syifa Fauziah, Ani Hendriani, Kurniasih (2019).

Dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Keterampilan Kerja sama siswa”, penelitian dilakukan pada siswa kelas III SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan keterampilan kerja sama siswa secara bertahap setiap siklus pembelajaran. Pada siklus I, rata-rata keterampilan kerjasama siswa meningkat dari 49,87% pada pra siklus menjadi 68,29%. Selanjutnya, siklus II, keterampilan kerja sama siswa kembali meningkat menjadi 86,34%. Hasil

tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* efektif dalam meningkatkan kerjasama siswa (Fauziyah et al., 2019).

Persamaan : Sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif, kerja sama (variabel Y), jenjang kelas III, dan metode PTK.

Perbedaan : model *Teams Games Tournament*.

Berdasarkan pemaparan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* sudah dipakai untuk meningkatkan kerja sama, kolaborasi, serta hasil belajar para siswa. Namun, penelitian yang menggabungkan model *Quick on The Draw* dengan metode penguatan *reward* bintang untuk meningkatkan kerja sama siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III Sekolah Dasar belum pernah ditampilkan dalam penelitian sebelumnya yang telah disampaikan. Oleh karena itu, penelitian ini berbeda dalam penerapan model, cara penguatan *reward*, serta fokus dan subjek yang diteliti.

