

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Poerwadarminta dalam Salahudin (2011) pendidikan dari segi bahasa berasal dari kata *didik* kemudian ditambahkan awalan *men*, menjadi mendidik, mendidik merupakan kata kerja yang memiliki arti memelihara dan memberi latihan (ajaran). Pendidikan sebagai kata benda memiliki arti suatu proses transformasi sikap atau tingkah laku yang dimiliki oleh masing-masing individu atau kumpulan dengan tujuan pendewasaan pada dalam diri manusia melalui usahapengajaran dan latihan. Dalam artian lain pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses pendewasaan melalui pengajaran dan latihan.

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan yang perlu mendapatkan perhatian khusus mengenai perkembangan dan kualitasnya. Pada dasarnya pendidikan memiliki peran penting dalam memajukan kualitas sumber daya manusia dan menjadikan usaha agar dapat mencapai cita negara Indonesia untuk dapat melaksanakan kesejahteraan umum serta mencerdaskan aktivitas bangsa. Pemerintah telah merumuskan hal tersebut kedalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang membahas bahwa satuan pendidikan harus bisa dilaksanakan agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan demi kemajuan bangsa, yaitu:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Pasal 3 UU RI No 20/2003).

Penjelasan di atas memiliki arti bahwa pendidikan diadakan dengan tujuan untuk dapat membentuk sumber daya manusia yang memiliki iman dan taqwa pada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, sehat jasmani rohani,

memiliki ilmu, mandiri, kreatif, dan dapat menjadi warga yang memiliki jiwa demokratis dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi. Maka pada nantinya akan ada potensi pada sumber daya, yang mana mana sumber daya di sini dijadikan sebagai aset nasional sekaligus modal dasar dalam pembangunan bangsa. Potensi pada seseorang dapat dikembangkan dengan baik melalui penerapan strategi dan model pembelajaran pendidikan. Pada proses pembelajaran yang akan dipelajari haruslah sesuai dan terpadu, yang mana pada saat penerapannya harus dapat dikelola dengan baik dan seimbang serta selalu memperhatikan perkembangan para siswa sehingga siswa dapat tumbuh secara utuh dan optimal.

Pendidikan dapat dikatakan sebagai pondasi utama dalam mengelola, mencetak, dan meningkatkan sumber daya manusia yang memiliki nilai tinggi. Sehingga dengan adanya tingkat pendidikan, seseorang diharapkan mampu meningkatkan segala macam potensi yang dimiliki oleh manusia secara optimal, yaitu mengembangkan potensi individu yang setinggi-tingginya dalam baik itu dalam aspek fisik, aspek pengetahuan, aspek emosional, aspek sosial maupun aspek spiritual, dengan begitu pemerintah diminta untuk selalu berusaha agar dapat meningkatkan mutu pendidikan yang baik di jenjang pendidikan. Baik itu pendidikan dasar, menengah, ataupun jenjang pendidikan tinggi dengan begitu kita dapat mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas (Januati, 2017).

Dari pengertian pendidikan yang telah diuraikan di atas, maka dapat dipahami bahwasannya pendidikan merupakan suatu proses mendidik, membina, mengendalikan mengawasi, memengaruhi, dan mentransmisikan ilmu pengetahuan yang dilakukan oleh para pendidik kepada anak didiknya. Nantinya hasil tersebut akan dimanfaatkan sebagai suatu pegangan atau bekal guna membebaskan anak didik dari kebodohan, meningkatkan pengetahuan, dan membentuk pribadi seseorang yang lebih baik. Maka dari itu pendidik atau guru harus ditingkatkan lagi ilmu pengetahuannya agar ilmu yang diberikan merupakan ilmu baru dan mengikuti perkembangan zaman (Salahudin, 2011).

Seiring dengan berjalannya waktu perkembangan IPTEK memiliki kaitan dengan penguasaan materi pembelajaran IPA. Teknologi yang dapat kita nikmati pada saat ini sebagian besar tercipta melalui penerapan konsep dan prinsip IPA yang diwujudkan secara teknis dalam berbagai bentuk alat dan produk teknologi. Dalam pembelajarannya IPA mengandung tiga dimensi utama, yaitu dimensi produk, proses, dan sikap ilmiah. Dimensi produk mata pembelajaran IPA mencakup pembahasan hukum, prinsip, konsep, fakta, serta teori mengenai IPA. Dimensi proses, maksudnya adalah bagaimana proses mendapatkan IPA. IPA diperoleh melalui penelitian dengan menggunakan langkah-langkah tertentu yang disebut metode ilmiah. Dimensi proses penguasaan IPA ini sangatlah penting dipelajari guna menunjang proses perkembangan para peserta didik saat melakukan proses pembelajaran, dengan begitu anak tidak hanya mendapatkan ilmu pengetahuan saja, akan tetapi ia juga akan mendapatkan pengetahuan melalui pemahaman atau pengalaman yang ia miliki di alam bebas. Melalui dimensi proses IPA akan dapat mengembangkan sikap ilmiah (Januati, 2017).

Semiawan, dkk dalam Bandu (2006) mengemukakan pentingnya penguasaan proses IPA di bangku sekolah dasar, yaitu: (1) perkembangan ilmu pengetahuan berlangsung sangat cepat sehingga tidak mungkin lagi mengajarkan fakta dan konsep kepada siswa, (2) konsep abstrak akan lebih mudah dipahami oleh siswa dengan belajar melalui benda-benda konkret dan langsung melakukan sendiri, (3) penemuan ilmu pengetahuan sifat kebenarannya relatif. Suatu teori yang dianggap benar hari ini, belum tentu benar di masa datang jika teori tersebut tidak lagi didukung oleh fakta ilmiah, (4) dalam proses belajar mengajar pengembangan konsep tidak bisa dipisahkan dari pengembangan sikap dan nilai. Keterampilan proses akan menjadi wahana penghubung antara pengembangan konsep dan pengembangan sikap dan nilai.

Trianto (2009) mengemukakan bahwasannya proses pembelajaran dapat dikatakan tuntas atau berhasil jika dalam suatu kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya. Maka pembelajaran di dalam kelas dapat dikatakan berhasil apabila hasil pembelajarannya dapat menghasilkan performa yang lebih banyak dan memiliki kualitas tinggi secara merata dan dapat

menyesuaikan dengan kebutuhan pada masyarakat dan proses pembangunan sekitar.

Berdasarkan beberapa pemaparan yang telah disebutkan di atas, untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dibutuhkan suatu perencanaan dan perangkat pembelajaran yang baik pula. Hal tersebut belum sepenuhnya diterapkan dengan baik pada satu kelas yakni Kelas IV MI Bahrul Ulum Kab. Garut. Hal ini dibuktikan dengan adanya tindakan observasi yang dilakukan oleh penulis, penulis menemukan bahwasannya hasil belajar kognitif siswa di Kelas IV Mi Bahrul Ulum pada mata pelajaran IPA masih tergolong rendah. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di MI Bahrul Ulum Kab. Garut membuktikan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA masih kurang. Hal ini dapat kita lihat dari presentase keberhasilan hasil belajar siswa sebelumnya, siswa yang berhasil mencapai KKM pada hasil belajar di mata pelajaran IPA ada 17 siswa (68%) dari 25 siswa, sedangkan ada 8 siswa (32%) dari 25 siswa yang belum mencapai KKM.

Setelah penulis melakukan observasi dengan cara melakukan wawancara dengan pihak wali kelas, rendahnya hasil belajar kognitif siswa disebabkan karena perangkat pembelajaran yang digunakan dalam melakukan proses pembelajaran masih bersifat konvensional. Pada pembelajaran konvensional pembelajarannya hanya berpusat pada guru saja, guru akan mengendalikan penyajian pembelajaran atau bisa dikatakan dengan ceramah. Siswa hanya akan mendengarkan dan kurang berperan aktif dalam melakukan proses pembelajarannya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka peneliti akan mencoba untuk menerapkan model pembelajaran yang nantinya akan melibatkan siswa belajar secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa berperan secara aktif adalah model pembelajaran cooperative tipe *Quick on The Draw* (QoD) yang dikenalkan oleh Paul Ginnis. Model tipe ini melibatkan para siswa untuk dapat berperan aktif dengan suasana permainan yang mengarah pada kerja kelompok dan kecepatan antar anggota kelompok. Dengan suasana seperti bermain maka dalam pembelajaran maka

pembelajaran yang dilakukan dapat menarik dan menciptakan kreatifitas siswa dalam proses belajar.

Menurut Ginnis (2008) Model Pembelajaran *Quick on The Draw* merupakan salah satu model pembelajaran yang diterapkan dimana teknik pembelajarannya lebih negutamakan kecepatan dan kerjasama tim di dalam suasana permainan. Dengan memberikan pengalaman belajar dalam permainan ini akan lebih menarik perhatian siswa untuk lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajarannya. Aktivitas belajarpun akan dengan terasa lebih rileks, lebih bertanggung jawab, mempererat kerjasama antar satu sama lain, persaingan sehat dan terlibat dalam proses belajar.

Dari latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING TIPE QUICK ON THE DRAW* (QoD) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa di kelas IV MI BHRUL ULUM Kabupaten Garut pada mata pelajaran IPA sebelum menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe Quick on The Draw* (QoD)?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *cooperative learning tipe quick on the draw* di kelas IV MI BHRUL ULUM Kabupaten Garut pada setiap siklusnya?
3. Bagaimana hasil belajar siswa di kelas IV MI BHRUL ULUM Kabupaten Garut pada mata pelajaran IPA setelah menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe Quick on The Draw* (QoD) pada setiap siklusnya?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk dapat mengetahui bagaimana hasil belajar siswa di kelas IV MI BHRUL ULUM Kabupaten Garut pada mata pelajaran IPA sebelum

menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Quick on The Draw* (QoD).

2. Untuk dapat mendeskripsikan bagaimana penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Quick on The Draw* (QoD) di kelas IV MI BAHRUL ULUM Kabupaten Garut pada setiap siklusnya.
3. Untuk dapat mengetahui bagaimana hasil belajar siswa di kelas IV MI BAHRUL ULUM Kabupaten Garut pada mata pelajaran IPA setelah menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Quick on The Draw* (QoD) pada setiap siklusnya.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu peneliti berharap dengan adanya penelitian yang dilakukan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan kajian dalam usaha meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar kedepannya.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak:

- a. Bagi Siswa, dengan menggunakan model pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan aktivitas belajar, menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap pembelajaran, dan menumbuhkan kemandirian belajar siswa.
- b. Bagi Guru, dengan menggunakan model pembelajaran yang digunakan dapat menyelenggarakan pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif.
- c. Bagi Peneliti, untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Quick on The Draw* (QoD) pada mata pelajaran IPA.

E. Kerangka Berpikir

Menurut Anwar (2016) pendidikan adalah salah satu usaha yang dilaksanakan atau dilakukan oleh para orang dewasa (pendidik) dalam membimbing, mengarahkan, dan mendewasakan anak manusia (anak didik) untuk mencapai kedewasaan. Kedewasaan yang ada di dalam diri anak sebagai hasil pendidikan ditandai dengan adanya perubahan ke arah yang lebih baik lagi dari sebelumnya, baik itu sikap, pengetahuan, dan perilaku.

Guru memiliki peran yang amat sangat penting ketika melakukan pembelajaran di kelas. Guru bisa menggunakan model pembelajaran apapun guna mencapai tujuan pembelajaran dan dapat menciptakan proses pembelajar yang baik serta hasil belajar yang akan dihasilkanpun baik juga. Agar dapat mencapai tujuan pembelajaran, maka guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Dalam pembelajaran IPA, guru diharapkan mampu menerapkan suatu model pembelajaran yaitu *Quick on The Draw* (QoD). Yang mana pada proses penerapannya akan membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Ginnis (2008) Model Pembelajaran *Quick on The Draw* (QoD) merupakan salah satu model pembelajaran yang diterapkan dimana teknik pembelajarannya lebih negutamakan kecepatan dan kerjasama tim di dalam suasana permainan. Dengan memberikan pengalaman belajar dalam permainan ini akan lebih memusatkan perhatian siswa untuk lebih bersemangat ketika sedang mengikuti proses pembelajarannya. Aktivitas belajarpun akan dengan terasa lebih rileks, lebih bertanggung jawab, mempererat kerjasama antar satu sama lain, persaingan sehat dan terlibat dalam proses belajar.

Hasil belajar memiliki arti suatu pengalaman yang akan diterima oleh siswa selama ia mengikuti proses pembelajaran di kelas. Sama halnya dengan yang dikatakan oleh Febryananda (2019), ia mengatakan bahwasannya hasil belajar merupakan sebuah pemahaman yang telah dikuasai dan didapatkan oleh seseorang atau siswa selepas ia mengalami atau merasakan pengalaman belajar. Pendapat lain mengatakan, Rusman (2014) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan salah satu pengalaman yang didapatkan siswa yang mencakup kepada ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Belajar di sini tidak hanya tentang penguasaan konsep teori pada pelajaran saja, namun ini juga memiliki keterkaitan dalam menguasai suatu kebiasaan, kesenangan, persepsi, penyesuaian sosial, minat-bakat, cita-cita, keterampilan, harapan, dan lain-lain.

Dapat disimpulkan yaitu hasil belajar ialah sebuah pengalaman yang diperoleh meliputi kemampuan kognitif, efektif, serta psikomotor. Adapun

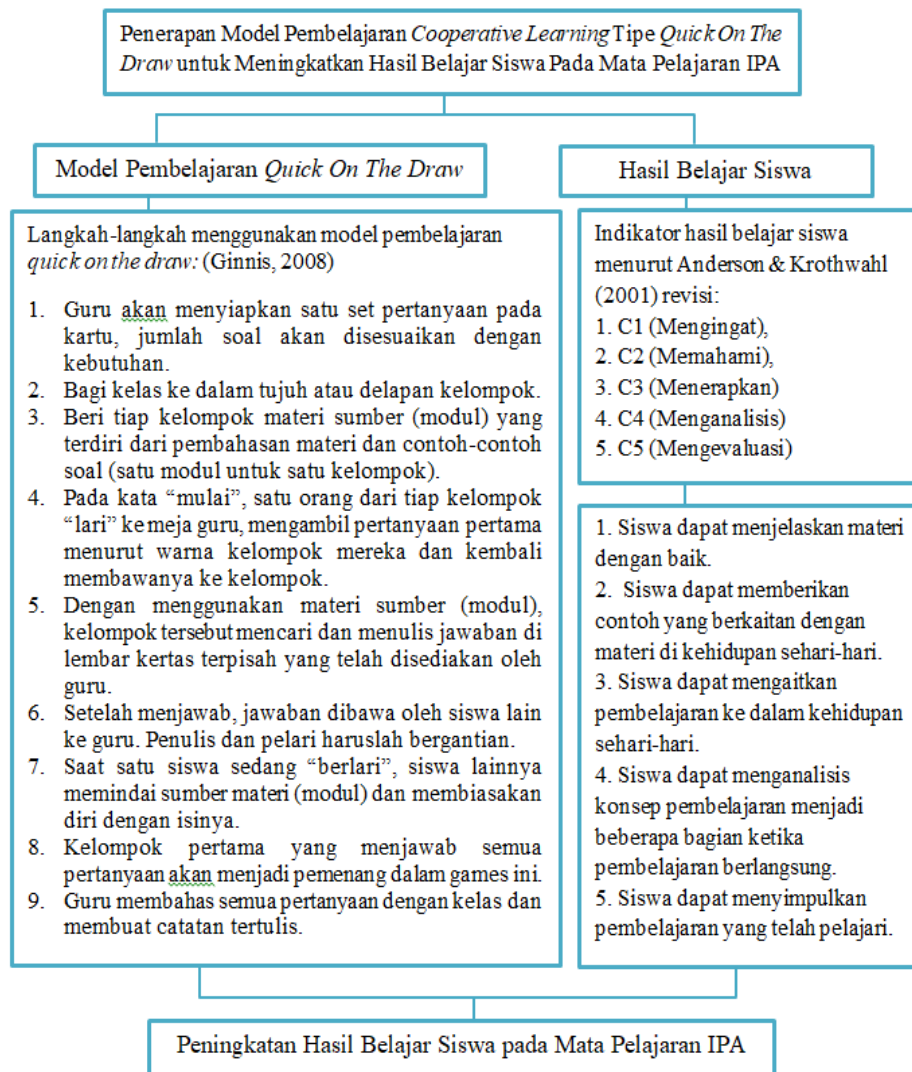
indicator atau indeks hasil belajar yang dikemukakan oleh Straus, Tetroe, & Graham dalam Meilani (2017) yaitu sebagai berikut:

- 1) Ranah kognitif lebih memusatkan fokus siswa tersebut dapat mendapatkan pengetahuan atau pemahaman dibidangnya akademik dalam penerapan metode pelajaran maupun penyampaian tentang informasi.
- 2) Ranah afektif berkaitan dengan nilai, sikap, dan keyakinan siswa yang nantinya akan memiliki peran penting dalam merubah tingkah lakunya.
- 3) Ranah psikomotorik, pengembangan diri dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa yang mana nantinya akan digunakan dalam mengembangkan keterampilan praktik.

Dari ketiga indikator yang telah disampaikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar terbagi menjadi 3, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Peran guru dalam membentuk aktivitas belajar yang menyenangkan, efektif, dan menarik sangat diperlukan dalam, karena dalam pembelajaran materi IPA siswa diharapkan mampu mempelajari diri dan alam sekitar sehingga ia dapat menerapkannya ke dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini aktivitas belajar yang dilakukannya oleh siswa akan lebih menyenangkan, karena dengan memberikan pengalaman langsung kepada siswa maka ia akan mengembangkan kompetensi yang ia miliki sehingga dapat berkelana menjelajahi alam sekitar secara ilmiah. Konteks pembelajaran IPA di MI/SD menurut Mallinson dalam (2006) memiliki dua tujuan utama yaitu mengembangkan dimensi pengetahuan siswa dan mengembangkan dimensi performa siswa.

Dengan adanya dimensi tersebut, maka hal ini bisa dilakukan agar dapat membantu siswa melakukan hal yang lebih baik bukan hanya mengetahui yang lebih pada pengetahuan. Oleh karena itu, dengan menggunakan model pembelajaran *Quick on The Draw* (QoD) dalam proses pembelajaran IPA diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Kerangka berpikir tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Jika dilihat dari penjelasan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis tindakan pada penelitian ini dapat dirumuskan bahwasannya dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* Tipe *Quick On The Draw* diduga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPA dengan pembahasan materi mengenai energi di sekitar kita.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian terdahulu tentang penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Quick on The Draw* (QoD) tentu saja tidak terlepas dari peran peneliti terdahulu, dengan adanya penelitian terdahulu dapat membantu peneliti untuk mengetahui apa saja yang dibahas pada penelitiannya, baik itu dilihat dari segi pembaharuan, gagasan baru, dan yang lainnya. Adapun penelitian terdahulu penggunaan model pembelajaran *Quick on The Draw* (QoD), yaitu:

1. Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nur, dkk (2020) dengan judul “Peningkatan Minat Belajar Akidah Akhlak Anak Kelas V MI/SD Melalui Metode *Quick on The Draw* (QoD)” menyatakan bahwa dengan penggunaan strategi *quick on the draw* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V MI Darul Hidayah Tulungan Sidoarjo. Dari 45 orang siswa/i yang ada di kelas V MI Darul Hidayah Tulungan Sidoarjo, hanya ada 46,67 % siswa yang berhasil mencapai KKM. Sedangkan 53,33 % siswa yang lainnya dinyatakan belum berhasil. Namun, setelah diterapkannya metode *quick on the draw* terdapat peningkatan, yaitu sebesar 88,89 % siswa yang berhasil mencapai KKM.

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah, keduanya sama-sama menggunakan *quick on the draw* dalam penelitiannya. Sedangkan, untuk perbedaannya ada pada variabel Y, disini peneliti melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan pada penelitian terdahulu untuk meningkatkan minat belajar siswa.

2. Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fitria, dkk (2020) dengan judul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Quick On The Draw* Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II D SDN 69 Kota Bengkulu” menyatakan bahwa dengan menerapkan strategi pembelajaran *quick on the draw* dapat meningkatkan hasil dan minat belajar siswa matematika. Bertambahnya pengalaman dengan menerapkan model pembelajaran *quick on the draw* dapat mengembangkan hasil belajar matematika siswa kelas II D di SDN 69 Kota Bengkulu. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata pada siklus I yaitu 66,4 (SD = 32,5), kemudian meningkat pada

siklus II khususnya nilai normal 69,4 ($SD = 24,2$) dan pada siklus III nilai normal meningkat lagi menjadi 80,6 ($SD = 16,4$).

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah, keduanya sama-sama menggunakan *quick on the draw* dalam penelitiannya. Sedangkan perbedaannya terletak pada jumlah variabel tambahan. Jika penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini adalah menggunakan tambahan satu variabel yaitu variabel Y (hasil belajar siswa), sedangkan pada penelitian terdahulu menambahkan dua variabel yaitu variabel Y (minat belajar) dan variabel X (hasil belajar). Selain itu pada penelitian terdahulu dilakukan di kelas rendah yaitu kelas 2, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti saat ini adalah di kelas tinggi yaitu kelas 4.

3. Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ilham, dkk (2021) dengan judul “Penerapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw* pada siswa kelas II SD Muhammadiyah Kleco III Yogyakarta” dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Peneliti melakukan penelitian sebanyak tiga siklus, dengan 31 siswa sebagai objek yang akan diteliti. Informasi dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi dan pertemuan. Selain itu, informasi diolah dengan menggunakan pemeriksaan yang jelas subjektif. Hasil yang diperoleh pada Siklus I tingkat tindakan belajar siswa sebesar 70,51% (sangat baik), Siklus II sebesar 78,56% (sangat baik) dan Siklus III sebesar 87,095% (sangat baik). Mengingat hasil pertemuan tersebut, diperoleh informasi bahwa secara keseluruhan siswa tertarik dan merasa senang dalam belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran *quick on the draw*.

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah, keduanya sama-sama menggunakan *quick on the draw* dalam penelitiannya. Sedangkan, untuk perbedaannya ada pada variabel Y yang digunakan, disini peneliti melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan pada penelitian terdahulu untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.