

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG**

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan seseorang sehingga dapat mengembangkan potensi dirinya menjadi lebih baik. Pendidikan biasanya diberikan oleh orang dewasa kepada anak, dengan harapan adanya perubahan perilaku anak kearah yang lebih baik. Untuk mencapai kedewasaannya bukan berarti anak harus dididik seperti orang dewasa, melainkan anak dididik agar lebih dewasa dari kondisi yang sebelumnya dengan memberikan layanan pendidikan yang sesuai dengan karakteristik perkembangannya.

Anak adalah amanah yang Allah SWT titipkan kepada orang tua, orang tua berkewajiban mendidik serta membimbing anak. Namun orang tua pun tidak bisa mendidik dan membimbing anak dengan maksimal, karena keterbatasan yang dimiliki, sehingga orang tua menitipkan anaknya ke sekolah. Di sekolah pendidiklah yang akan menggantikan tanggung jawab orang tua untuk mendidik dan membimbing anak. Melalui pendidikan di sekolah anak dapat mengembangkan pengetahuan dan potensi yang dimilikinya sehingga memperoleh pengetahuan baru dan pengetahuan sikap kearah yang lebih baik.

Pendidikan juga bisa dilakukan menggunakan dua cara sebagai berikut, yaitu pendidikan secara formal serta pendidikan secara non formal. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang dilakukan berdasarkan aturan yang diselenggarakan oleh lembaga pemerintah yakni melalui sekolah, sementara pendidikan non formal adalah aktivitas yang tidak terkait pada lembaga pemerintahan seperti dengan melakukan aktivitas sendiri yaitu membaca buku bahkan bisa juga dengan belajar melalui kegiatan sehari-hari serta pengalaman dari orang lain maupun pengalaman sendiri, sebagaimana yang tertera pada tujuan pendidikan nasional.

Tujuan pendidikan nasional tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Depdiknas (2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 secara tegas menyatakan:

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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.

Sedangkan dalam jurnal Dahlan, dkk (2017, hlm: 55) menyebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian mandiri, maju, tangguh, cerdas, kreatif, produktif, serta sehat jasmani dan rohani.

Cara untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut yaitu dengan mengikuti pendidikan formal yang disiapkan oleh pemerintah yaitu sekolah. Melalui kegiatan sekolah peserta didik bisa belajar berdasarkan dengan pencapaian tujuan dari kegiatan belajar yang sudah diuraikan dan diterapkan sebelumnya. Kegiatan belajar mengajar akan berjalan secara efektif dan efisien jika peserta didik memiliki minat yang tinggi untuk belajar. Indikator minat belajar menurut Djamarah (dalam Inggriyani, dkk. 2019 hlm: 29) terdiri dari, 1) Perasaan senang terhadap suatu kegiatan tanpa paksaan untuk mempelajarinya, 2) Ketertarikan peserta didik pada kegiatan atau bisa berupa pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri, 3) Perhatian peserta didik dengan melakukan konsentrasi atau aktivitas terhadap pengamatan tertentu, dan 4) Keterlibatan peserta didik pada suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang untuk belajar dan merasa tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan pembelajaran yang diberikan. Sedangkan pengertian belajar menurut Susanto (2013, hlm: 4) “merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam pikiran, merasa, maupun dalam bertindak”.

Perubahan perilaku, pikiran atau tindakan kearah yang lebih baik merupakan suatu gambaran keberhasilan siswa saat melakukan kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan peserta didik merupakan peran aktif dari pendidik sehingga mampu memberikan inovasi pada proses pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan dan juga mampu memberikan semangat kepada peserta didik sehingga tujuan dari kegiatan belajar bisa tercapai.

Proses pembelajaran dapat berlangsung optimal melalui peran aktif pendidik, sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 tahun 2013 juga menyebutkan tentang “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”. Mendiknas (2013, hlm: 4). Sejalan dengan teori Piaget (dalam Nurani, 2012) anak usia SD (7-12 tahun) berada pada tahap perkembangan kognitif “operasional konkret”. Anak akan mudah membangun pengetahuannya melalui pengalaman nyata. Selanjutnya, secara psikologis anak usia SD berada dalam dunia bermain.

Pendidik dapat memodifikasi pembelajaran dalam bentuk permainan. Dengan demikian dapat terciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang dan membuat anak aktif mengikuti pembelajaran yang melibatkan anak dalam aktivitas nyata (konkret). Aktivitas tersebut dapat memberikan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif dan psikologi anak yang hendaknya diterapkan pada semua pembelajaran.

Namun pada kenyataannya tidak semua pendidik memberikan layanan pendidikan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Tidak semua pendidik menciptakan suasana belajar sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif dan psikologi anak. Pada saat saya melakukan observasi magang, saya melihat dan menemukan beberapa hal diantaranya, pembelajaran yang terlaksanakan tampak kurang menyenangkan, dan siswa kurang menikmati proses belajar. Hal ini terlihat pada saat guru menerangkan materi pelajaran banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat pembelajaran, ada siswa yang berbicara dengan

temannya, aktif berlari kesana kemari tanpa menghiraukan apa yang dijelaskan guru, ribut, dan berteriak-teriak. Siswa yang ribut tersebut menyebabkan konsentrasi siswa yang lain terganggu dalam mengikuti pembelajaran dan membuat kelas menjadi gaduh dan tidak kondusif. Sehingga pada saat diberikan tes atau soal evaluasi masih ada peserta didik yang mendapatkan hasil belajar di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Sejalan dengan kajian jurnal Marniati & Tahir (2019, hlm: 45) dalam jurnalnya yang menyebutkan bahwa keberhasilan proses belajar mengajar benar-benar ditentukan oleh peran pendidik sebagai sutradara di dalam kelas. Sehingga, pemilihan strategi, model, atau metode pembelajaran yang akan digunakan merupakan suatu hal yang sangat penting. Berdasarkan penelitiannya selama melakukan observasi pada proses pembelajaran, rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh cara pendidik yang cenderung bersifat monoton, peserta didik hanya menerima informasi yang telah diberikan oleh pendidik. Sehingga, peserta didik tidak dapat mengembangkan pengetahuannya dengan mandiri dan membuat siswa kurang aktif serta merasa jenuh. Metode yang digunakan sudah bagus, namun kurangnya variasi pembelajaran menyebabkan kurangnya penguasaan materi dan pencapaian hasil masih jauh dari yang diinginkan.

Hal ini terjadi akibat dari belum melaksanakan model atau metode pembelajaran yang variatif ataupun inovatif yang menyesuaikan dengan kondisi siswanya, guru lebih sering memakai metode ceramah dan penugasan dan tidak memakai model atau metode yang lain, sehingga siswa kurang tertarik dan terlihat jenuh saat pembelajaran berlangsung. Padahal banyak model dan metode yang bisa digunakan untuk membuat peserta didik menjadi lebih aktif pada pembelajaran.

Hasil belajar siswa yang rendah juga dituliskan dari penelitian Afrina, dkk (2014, hlm: 4) bahwa pengamatannya selama melakukan observasi pada kenyataan di kelas, proses pembelajaran hanya didominasi oleh peserta didik yang berkemampuan tinggi, sedangkan peserta didik yang berkemampuan rendah kurang berperan dalam mengerjakan tugas. Hal ini menunjukkan kurangnya interaksi dan kerjasama antar siswa, sehingga hasil belajar belum menunjukkan peningkatan. Penelitian Fatmahningrum (2015, hlm: 4) juga

menyebutkan bahwa dalam penelitiannya nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran lebih banyak yang tidak tuntas mungkin hal ini disebabkan proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hal di atas peneliti akan melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Quick on The Draw*. Model ini sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif dan psikologi siswa SD yang senang bermain dan berlari. Diharapkan dengan model pembelajaran yang bervariasi dan sesuai pada karakteristik perkembangan kognitif dan psikologi siswa, siswa dapat belajar dengan optimal. Siswa dapat berpartisipasi aktif dan belajar melalui pengalaman sendiri dan interaksi sosial dalam kelompok belajarnya. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang akan dicapai bisa tercapai dengan optimal, dengan harapan terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa.

Ketertarikan peneliti menggunakan model *Quick on The Draw* dikarenakan model pembelajar ini jarang digunakan oleh pendidik dan belum banyak pendidik yang tau dengan model *Quick on The Draw*. Seperti yang dikemukakan (Marniati & Tahir, 2019 hlm: 46) bahwa hasil proses mengajar model *Quick On the Draw*, siswa tidak hanya dapat meningkatkan prestasi belajarnya tetapi juga dapat meningkatkan kinerja dengan pengembangan pemahaman tentang belajar. Pada model ini siswa diharapkan dapat bekerjasama dengan anggota kelompoknya masing-masing dan dapat memunculkan sendiri pemahaman tentang materi yang diajarkan, karena proses pembelajaran berpusat pada siswa bukan guru. Sedangkan menurut Ginnis (2008, hlm: 163) menyatakan bahwa model *Quick on the draw* adalah model pembelajaran yang menyenangkan, mengedepankan siswa kepada aktivitas kerjasama dalam kelompok, melalui kegiatan membaca, berpikir dan bergerak dengan tujuan menanamkan nilai kerja sama, saling ketergantungan dan kemandirian. Antar kelompok berpacu untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan pertanyaan.

Pada saat kegiatan pembelajaran model *Quick On the Draw*, siswa dikondisikan untuk berpacu antar kelompok, tujuannya adalah untuk menjadi kelompok pertama yang dapat menyelesaikan satu set pertanyaan. Adapun langkah-langkah atau tahapan guru dalam mempersiapkan dan mengaplikasikan model *Quick On the Draw* menurut Ginnis (2008, hlm: 163), yaitu: 1) Membaca set pertanyaan dengan membaca materi sumber; 2) Melaporkan hasil temuan kepada guru; 3) Menyempurnakan jawaban yang belum tepat atau belum lengkap dengan membaca kembali materi sumber; 4) Bertanya jawab dengan guru membahas jawaban soal; 5) Menjelaskan penjelasan guru terkait materi; 6) Menyimpulkan dan membuat rangkuman dengan bimbingan guru. Pada langkah kedua dan ketiga siswa sudah disibukkan untuk bekerjasama dalam mencari jawaban sampai menemukan jawaban yang tepat, maka bagi siswa yang memiliki karakteristik aktif akan sangat tersalurkan apabila melakukan kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan daya ingat belajar anak dan meningkatkan hasil belajar.

Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berkaitan dengan model pembelajaran *Quick on The Draw* terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian peneliti mengangkat penelitian ini dengan judul “**Analisis Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Quick on The Draw* (Penelitian Studi Kepustakaan)**”.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

1. Bagaimana konsep model pembelajaran *Quick On the Draw*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Quick On the Draw*?
3. Bagaimana hubungan model pembelajaran *Quick On the Draw* terhadap hasil belajar siswa?

## **C. TUJUAN**

1. Untuk mengetahui konsep model pembelajaran *Quick On the Draw*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Quick On the Draw*.

3. Untuk mengetahui hubungan model pembelajaran *Quick On the Draw* terhadap hasil belajar siswa.

#### **D. MANFAAT**

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini yaitu untuk meningkatkan wawasan keilmuan di bidang pendidikan perihal analisis hasil belajar siswa melalui model *Quick On the Draw*.

##### 2. Manfaat Praktis

Peneliti berharap hasil penelitian ini bisa memberikan manfaat bagi berbagai pihak yaitu orang-orang yang berhubungan dengan dunia pendidikan seperti:

- a. Bagi pihak akademik Universitas Pasundan Bandung, hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan bagi bahan ajar perkuliahan serta bisa dijadikan panduan dalam mengartikan konsep pendidikan.
- b. Untuk mahasiswa program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, hasil penelitian diharapkan bisa menjadi sumber literatur bagi penelitian berikutnya yang berhubungan dengan konsep pendidikan.
- c. Untuk pembaca, penelitian ini diharapkan bisa meningkatkan wawasan serta rujukan saat memahami konsep pendidikan.
- d. Untuk penulis, penelitian ini adalah bahan latihan dalam menulis karya ilmiah sekaligus menjadi panduan serta refleksi dalam melakukan pendidikan pada kehidupan sehari-hari peneliti.

