

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya memenuhi sumber daya manusia terutama dalam pengembangan intelektual dan kepribadian seseorang. Mengembangkan intelektual dilakukan dengan proses pembelajaran jangka panjang yang terencana dan terstruktur untuk peningkatan pengetahuan dan wawasan agar menjamin kelangsungan hidup. Pada pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 Alenia ke IV tertera kalimat mencerdaskan kehidupan bangsa yang mengartikan bahwa pendidikan mampu memanifestasikan potensi manusia berkualitas sehingga menjadikan bangsa yang memperoleh kemajuan. Pendidikan adalah dasar yang menjadi tolak ukur kemajuan manusia sebagai makhluk multidimensi menuju kesempurnaanya seiring perkembangan zaman (Mahendra, 2019).

Pada UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 mengindikasikan adanya upaya dilakukan secara teratur dalam mengembangkan kepribadian yang berakhlak mulia dan kemampuan yang ada pada diri siswa agar beriman, berilmu, mandiri, kreatif, cakap, dan bertanggung jawab. Diartikan bahwa suatu proses pembelajaran yang dikatakan berhasil apabila guru mampu melibatkan fisik, sosial, maupun mental siswa secara aktif dalam proses belajar sehingga meningkatkan hasil pembelajaran. Menurut Yamin (2007) aktivitas belajar merupakan upaya individu untuk mengembangkan pengetahuan yang ada dalam dirinya. Menurut Sardiman (2018) aktivitas dalam kegiatan pembelajaran menekankan interaksi yang

seimbang, interaksi tersebut meliputi hubungan atau komunikasi antara guru dan siswa yang melibatkan fisik maupun psikis. Aktivitas belajar merupakan prinsip penting dalam korelasi guru dan siswa dengan mengaitkan aspek fisik dan mental karena keduanya saling terkait dalam kegiatan pembelajaran (Nuraini et al., 2018).

Aktivitas dan hasil belajar siswa sangat penting dalam pembelajaran. Pengajaran yang menyenangkan dapat memperoleh siswa aktif selama mengikuti proses pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya (Prasanti & Purnomo, 2019). Semakin aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, diharapkan akan semakin optimal hasil belajarnya. Hasil belajar siswa adalah pencapaian akademik yang diperoleh siswa melalui keaktifan dalam bertanya, menanggapi, serta mengikuti ujian atau latihan (Dakhi, 2020). Pembelajaran yang baik dilalui dengan siswa belajar secara aktif dan mencari agar memperdalam pemahamannya dan bukan hanya menerima informasi secara pasif (Ekawati et al., 2020).

Adanya pembaharuan pada proses pembelajaran yang sesuai pada zamannya diharapkan mampu mengoptimalkan aktivitas dan hasil belajar. Proses pembelajaran yang efektif dapat menghasilkan perubahan positif seperti peningkatan dalam kemampuan, pengetahuan, dan kemahiran yang dimiliki. Kontribusi siswa saat mengerjakan tugas, menanggapi, dan bertanya selama pembelajaran berlangsung digunakan untuk menilai aktivitas belajarnya (Amalia & Sutisnawati, 2022). Menurut As'ari (2000) perilaku pembelajaran yang optimal seharusnya sebagai berikut: 1) penyampaian informasi dan pertanyaan oleh guru mestinya hanya sekitar 10-30%, selebihnya pembelajaran berpusat pada siswa; 2) siswa mencari, memilih, dan menggunakan sumber informasi; 3) siswa mengambil

inisiatif lebih banyak; 4) siswa menanggapi dan mengajukan pertanyaan; 5) siswa berkontribusi dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran; dan 6) ada penilaian diri dan penilaian sejawat.

Menurut UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 Pasal 37 Ayat 1 menyatakan bahwa pada kurikulum pendidikan terutama pendidikan dasar dan menengah wajib mencantumkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dengan tujuan untuk menyempurnakan pengetahuan dan interpretasi siswa mengenai lingkungan alam sekitarnya. Mata pelajaran IPA di SD memuat konsep-konsep yang menyesuaikan perkembangan dan kecakapan dasar siswa yang bersifat pengenalan sederhana (Andriana et al., 2020). Pembelajaran ini memuat bidang ilmu yang memahami semua yang terkait peristiwa yang terjadi di alam diantaranya pada materi tentang ekosistem. Saat siswa tidak berperan serta dalam proses pembelajaran, maka sulit bagi siswa untuk memahami materi dan memecahkan persoalan ketika pembelajaran IPA. Pada saat pengajaran IPA memerlukan penggambaran nyata suatu entitas karena mempelajari semua yang ada di alam, suatu cara agar mampu mengekspos pengetahuan yang lebih efektif dan menyenangkan saat pembelajaran IPA dapat dilakukan dengan adanya inovasi dalam pembelajaran (Rohmani, 2019).

Kunci utama keberhasilan pendidikan adalah guru, sebagai agen pembelajaran guru memiliki tanggung jawab penuh bagi baik buruknya kualitas pendidikan (Elizar, 2017). Dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif yang bertujuan agar menarik perhatian siswa. Pengajaran yang menyenangkan dapat memperoleh siswa aktif selama mengikuti proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajarnya (Prasanti & Purnomo,

2019). Guru berperan penting dalam aktivitas belajar siswa dengan memberikan bimbingan, arahan, dan evaluasi yang sesuai (Wahyudi & Neviyarni, 2021). Selain itu, pembelajaran akan berjalan dengan baik jika adanya kolaborasi antara guru dan siswa. Siswa cepat merespons segala informasi pengetahuan yang ditransfer oleh guru. Namun, kenyataan yang terjadi dilapangan menunjukkan bahwa masih adanya siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru ketika pembelajaran dalam kelas.

Kenyataan yang terjadi berdasarkan pengamatan yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Rejosari, dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 22 Agustus 2023. Pada kelas V B mata pembelajaran IPA tema ekosistem. Proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran konvensional. Setelah dievaluasi, data nilai ulangan harian untuk tema Ekosistem mata pelajaran IPA pada tahun pelajaran 2023/2024 menunjukkan bahwa banyak nilai siswa tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) (*Lampiran 14, hal 123*). Didapati bahwa dari 32 orang siswa kelas V B di SDN 1 Rejosari, siswa yang memperoleh nilai di atas KKM yaitu ≥ 70 hanya 8 orang atau 25% dan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM yaitu < 70 berjumlah 24 orang atau 75%. Dari pemaparan tersebut, disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah.

Berlandaskan hasil wawancara bersama dengan Ibu Wirna Lentiani, S.Pd.SD selaku guru wali kelas V B didapatkan bahwa pada proses pembelajaran, siswa cepat merasa bosan dilihat dari siswa kurang menyimak saat guru menjelaskan materi pembelajaran. Ketika proses pembelajaran tidak menarik perhatian siswa dan tidak berpusat pada siswa, hal ini menyebabkan bidang kemampuan bertanya dan menjawab pertanyaan bagi siswa masih dalam kategori kurang. Pada saat pembelajaran secara berkelompok terdapat siswa yang tidak berkontribusi dalam

berdiskusi, mengerjakan tugas, dan memecahkan masalah yang akan diselesaikan. Saat ditugaskan membaca materi terdapat siswa yang asik mengobrol dengan teman sebaya. Dari pemaparan tersebut, kondisi yang terjadi termasuk dalam indikator pembelajaran siswa yang kurang aktif. Hal inilah yang menyebabkan aktivitas siswa dalam belajar masih belum optimal sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang tergolong rendah.

Solusi permasalahan di atas adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat memacu aktivitas belajar siswa. Model pembelajaran merupakan wadah dari suatu rangkaian pengajaran yang sebelum, sedang, dan setelah dilakukan guru dalam mendidik siswa belajar secara aktif (Prihatmojo & Rohmani, 2020). Pemilihan model pembelajaran yang tepat memungkinkan siswa aktif dalam belajar dan memperoleh hasil yang optimal. Model pembelajaran yang berperan aktif untuk melibatkan siswa adalah pembelajaran kooperatif (Sumargiyani, 2014). Pembelajaran kooperatif ialah pengajaran yang dilakukan dalam kelompok yang terdiri dari empat hingga lima orang, aktivitas dalam pembelajaran dapat meningkat apabila siswa memahami semua informasi yang diberikan guru dan interaksi dalam kelas berjalan dengan baik (Sudarsana, 2018).

Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai tipe, diantaranya adalah *Quick on The Draw* yang diintroduksikan oleh Paul Ginnis pada tahun 2008. Menurut Paul Ginnis dalam Amin & Sumendap (2022) model pembelajaran *Quick on The Draw* ialah pengajaran yang memfokuskan aktivitas siswa dalam membaca, mencari, bertanya, dan melaporkan jawaban dari materi sumber sebagai pedoman dengan format permainan yang mengacu pada kerja sama dan kecepatan kelompok. Model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* adalah suatu pengajaran

yang meningkatkan aktivitas belajar yang dihasilkan dari kerja tim atau berkelompok dan kecepatan dalam berpikir berdasarkan sumber untuk menyelesaikan permasalahan atau pertanyaan dalam pembelajaran (Damayanti et al., 2020). Pengajaran dengan menggunakan model ini mewujudkan situasi pembelajaran yang menyenangkan lantaran diintegrasikan dengan format permainan, aktivitas belajar siswa yang meningkat akan mengoptimalkan hasil belajarnya. Model pembelajaran ini bertujuan mengindikasikan siswa untuk belajar dari sumber bukan dari guru semata karena menekankan pada aktivitas, keahlian, serta mandiri dalam belajar untuk memaksimalkan keterampilan menjawab pertanyaan dan membaca sehingga meningkatkan hasil belajarnya (Wiratama, 2020).

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang mendukung solusi dari pemecahan masalah ini diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Surmayani (2013) menunjukkan bahwa penelitian PTK dengan penerapan pembelajaran *Quick on The Draw* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPA kelas IV SDN 007 Kampung Baru Kabupaten Kuantan Singingi. Perbedaan penelitian terletak pada variabel penelitian, subjek, tempat, dan waktu penelitian. Penelitian yang relevan juga dilakukan oleh Utami (2018) menyimpulkan bahwa model pembelajaran tipe *Quick on The Draw* berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas III SDN 1 Kowangan Temanggung. Perbedaan penelitian terletak pada metode penelitian, subjek, waktu, dan tempat penelitian.

Berlandaskan pengamatan dan pemaparan di atas menunjukkan terdapat masalah dalam aktivitas dan hasil belajar siswa, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* diduga dapat menjadi solusi dari permasalahan

tersebut. Maka dari itu, akan dilakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* dalam Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Rejosari Tahun Pelajaran 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut.

1. Apakah penyebab aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 1 Rejosari masih belum optimal?
2. Apakah penyebab hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN 1 Rejosari berada pada kategori rendah?
3. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V di SDN 1 Rejosari tahun pelajaran 2023/2024?

1.3 Batasan Masalah

Berlandaskan identifikasi masalah, batasan masalah dalam penelitian ini ialah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V di SDN 1 Rejosari tahun pelajaran 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan batasan masalah, rumusan masalah dalam penelitian ialah bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw*

dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V di SDN 1 Rejosari tahun pelajaran 2023/2024.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* pada mata pelajaran IPA siswa kelas V di SDN 1 Rejosari tahun pelajaran 2023/2024.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan dari hasil penelitian ini diantaranya sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA tema ekosistem dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw*.

2. Bagi Guru

Menginformasikan kepada guru bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* dapat dipergunakan sebagai model pembelajaran dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Hal ini dimaksudkan agar sekolah mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* dalam peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa.