

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting yang harus dilaksanakan sebaik-baiknya agar memperoleh hasil yang diharapkan. Karena pendidikan, manusia mampu memiliki bekal bagi kehidupannya yang akan datang. Ihsan (2011: 2) menyatakan bahwa "pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat".

Menurut Henderson (1958) dalam Sadulloh (2009:55), "Pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan, sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan fisik, berlangsung sepanjang hayat sejak manusia lahir". Selanjutnya Maslow (tt) dalam Rifa'i dan Anni (2009:147) berpendapat tentang "tujuan pendidikan adalah aktualisasi diri, atau membantu individu menjadi yang terbaik, sehingga mereka mampu menjadi yang terbaik".

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap manusia berhak memperoleh pendidikan, karena sesuai dengan tujuan utama pendidikan yakni membentuk manusia baik dan meningkatkan potensi diri pada setiap manusia. Hal ini dipertegas pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yang menyatakan bahwa:

"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.”

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi manusia. Oleh karena itu, diperlakukan keterlibatan pemerintah dalam mewujudkan fungsi pendidikan tersebut. Keterlibatan pemerintah tercermin pada prinsip penyelenggaraan pendidikan sesuai Undang-Undang tersebut Bab III Pasal 4 Ayat 4 bahwa “Pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran”.

Berdasarkan prinsip tersebut, dapat disimpulkan bahwa untuk mewujudkan proses pembelajaran yakni dengan menyelenggarakan pendidikan. Pendidikan yang diselenggarakan pemerintah meliputi pendidikan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Lebih lanjut pada Undang-Undang yang sama Bab I Pasal 1 Ayat 11 dijelaskan bahwa pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat 20, “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran akan berlangsung optimal, jika guru dan siswa terlibat dalam pembelajaran dengan intensif (Abimanyu dkk. 2008: 4-8).

Namun, pada kenyataannya pengajaran yang ada secara umum di sekolah dasar belum sepenuhnya sesuai dengan hasil yang diharapkan oleh tujuan pembelajaran. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang

dilakukan oleh penulis pada tanggal 5 Oktober 2018 yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa untuk mata pelajaran IPS rendah, karena siswa malas untuk belajar dan memahami materi serta guru kelas IV di SD Negeri Cikadu masih menggunakan pembelajaran konvensional, yakni guru menerangkan materi pelajaran, siswa diberi tugas untuk membaca, dan meringkas bacaan tersebut. Selain itu, siswa kelas IV termasuk pasif ketika menerima pelajaran IPS. Selanjutnya hasil observasi itu juga menunjukkan bahwa dari 22 siswa hanya 45 % siswa yang nilai ulangan IPS nya bagus dibandingkan dengan pelajaran yang lainnya. Hal ini disebabkan karena IPS memiliki materi yang kompleks berupa Sejarah, Politik, Ekonomi, Sosiologi, dan Geografi, serta untuk di kelas IV materi IPS dominan berupa sejarah yang memerlukan pemahaman yang lebih sehingga siswa malas untuk membaca. Selain itu, juga menimbulkan kebosanan pada diri siswa dan tidak sesuai dengan perkembangan siswa.

Untuk menyelesaikan masalah tersebut, diperlukan suatu inovasi baru dalam melaksanakan proses pembelajaran, terutama pembelajaran IPS. Inovasi pembelajaran tersebut tidak terlepas dari prinsip-prinsip pembelajaran. Berdasarkan penjelasan Sugandi dan Haryanto (2006: 10), pembelajaran yang dapat menimbulkan proses belajar yang baik yakni bila belajar (siswa) berpartisipasi secara aktif, penggunaan strategi *student centered learning* yang dilakukan dengan belajar aktif, belajar mandiri, kooperatif, dan kolaboratif, bahan pelajaran disesuaikan dengan perkembangan siswa, dan menimbulkan aktivitas yang melibatkan keterampilan motorik. Menurut Danim (2010: 62), “keterampilan

motorik adalah kemampuan berperilaku atau kemampuan melakukan gerak motorik”. Keterampilan motorik siswa SD misalnya suka berlari, melompat, melempar, menangkap, memanjat, dan keseimbangan (Danim 2010: 62). Untuk dapat menyalurkan keterampilan motorik siswa dan membantu siswa dalam bekerjasama, dibutuhkan kreativitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Kreativitas guru dapat dilihat dari penggunaan media, model, metode, atau teknik pembelajaran. Salah satu teknik pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran IPS yaitu teknik *quick on the draw*. Ginnis (2008: 163) menyatakan bahwa teknik *quick on the draw* merupakan suatu aktivitas riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji masalah keefektifan pembelajaran IPS dengan menggunakan teknik *quick on the draw* terhadap hasil belajar siswa dengan judul penelitian yaitu Pengaruh Strategi Pembelajaran *Quick On The Draw* Terhadap Prestasi Belajar Dan Keefektifan Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPS Materi Indahnya Keberagaman Negeriku Di Sd Negeri Cikadu.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPS masih bersifat konvensional, sehingga hasil belajar siswa, rendah.
2. Pembelajaran IPS yang masih konvensional menyebabkan siswa pasif dan mengalami kebosanan, walaupun guru telah menggunakan media gambar.

3. Guru belum pernah menggunakan teknik *quick on the draw* yang dapat melibatkan siswa secara aktif bersama kelompoknya pada proses pembelajaran.
4. Materi IPS terutama sejarah menyebabkan siswa kurang tertarik untuk belajar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang masih terlalu luas di atas, perlu ada pembatasan masalah. Peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Prestasi yang akan diteliti adalah prestasi belajar siswa pada pelajaran Indahnya Keberagaman di Negeriku.
2. Materi yang digunakan peneliti merupakan materi yang telah diajarkan disemester ganjil.
3. Materi IPS yang akan disajikan adalah keberagaman suku bangsa, kepulauan di Indonesia, bahasa daerah, lagu daerah dan macam-macam agama di Indonesia.
4. *Treatment* yang dilakukan sebanyak 2 kali sesuai dengan sub materi.
5. Penelitian ini merupakan penelitian faktor prestasi eksternal yaitu kegiatan belajar mengajar.
6. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cikadu kelas IV.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana pengaruh strategi pembelajaran *quick on the draw* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS yaitu pada materi Indahnya Keberagaman Negeriku?

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran *quick on the draw* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS yaitu pada materi Indahnya Keberagaman Negeriku.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

- 1) Memberikan informasi mengenai penerapan teknik pembelajaran pada mata pelajaran IPS kepada Dinas Pendidikan khususnya satuan pendidikan di tingkat sekolah dasar.
- 2) Memberikan bahan kajian lebih lanjut kepada peneliti dan akademisi mengenai penerapan teknik pembelajaran, khususnya di bidang pendidikan dan penyelenggaraan pembelajaran.

2. Kegunaan Praktis

1) *Bagi Stakeholders*

Hasil dari penelitian ini semoga bisa dijadikan rujukan pelatihan strategi pembelajaran *quick on the draw* pada guru pendidikan sekolah dasar ataupun yang lainnya.

2) *Bagi Guru*

1. Memberikan informasi kepada guru tentang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan teknik *quick on the draw*.
2. Dapat mengembangkan keterampilan guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan.
3. Membantu guru dalam menunjang hasil belajar siswa.

3) **Bagi Sekolah**

1. Sebagai acuan penggunaan teknik pembelajaran alternatif dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS.
2. Menciptakan lulusan yang berkualitas baik.

