

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah seperangkat proses belajar dan mengajar atau komunikasi dua arah yang dilakukan oleh Pendidik dan Peserta didik dalam lingkungan yang nyaman untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Ahmadi (2011: 1) mengatakan bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara anak dengan anak, anak dengan sumber belajar dan anak dengan pendidik serta kegiatan pembelajaran akan bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan aman. Interaksi yang baik antara guru dengan peserta didik akan memudahkan peserta didik dalam memahami setiap pelajaran yang disampaikan oleh guru. Sama halnya dengan proses pembelajaran di sekolah dasar (SD), minat belajar menjadi hal yang penting.

Peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi akan dengan mudah menerima pelajaran dengan baik. Slameto (2010: 57) menjelaskan bahwa minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, maka peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya sebab tidak ada daya tarik baginya. Ia segan-segan untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat Peserta didik lebih mudah dipelajari dan disimpan karena minat menambah kegiatan belajar. Kaitannya dengan proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik

diperlukan sebuah strategi pembelajaran yang tepat agar minat belajar peserta didik dapat meningkat secara signifikan.

Suprijono (2013: 83) mengatakan bahwa Strategi pembelajaran merupakan kegiatan yang dipilih yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran berupa urutan kegiatan yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan tertentu. Strategi pembelajaran mencakup juga pengaturan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Penerapan strategi pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, khususnya pada pelajaran IPS. Menurut Ahmadi (2011: 10) IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di Sekolah Dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. IPS adalah mata pelajaran yang memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS anak diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Dalam proses pembelajaran, guru dalam menyampaikan materi pelajaran IPS masih secara konvensional, yaitu dengan ceramah dan peserta didik diminta untuk mencatat apa yang telah dijelaskan oleh guru. Hal ini membuat peserta didik cepat merasa bosan dan tidak bersemangat ketika belajar IPS. Dalam pembelajaran materi IPS yang banyak tersebut, dalam penyampaian materi pelajaran harus dikemas semenarik mungkin, sehingga

peserta didik tidak cepat merasa bosan. Penyampaian materi pelajaran yang tidak menarik juga dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru dalam menyampaikan materi pelajaran harus dengan strategi pembelajaran yang menarik dan tepat sesuai materi pelajaran. Permasalahan tersebut telah banyak kita jumpai di sekolah yang berkedudukan di desa maupun kota. Seperti halnya, salah satu sekolah dasar di desa yaitu SD Negeri 07 Nibung.

Berdasarkan hasil Pra observasi pada hari rabu tanggal 14 februari 2022 yang telah peneliti lakukan di SDN 07 Nibung dikelas IV banyak hal yang penulis temukan yaitu, dalam proses pembelajaran IPS dianggap kurang efektif. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas IV banyak siswa beranggapan pelajaran IPS sangat membosankan dan tidak menarik dengan pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode atau strategi ceramah, menurut Slameto (2010: 57) menjelaskan bahwa minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, maka peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya sebab tidak ada daya tarik baginya. Ia segan-segan untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat Peserta didik lebih mudah dipelajari dan disimpan karena minat menambah kegiatan belajar. Kaitannya dengan proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik diperlukan sebuah strategi pembelajaran yang tepat agar minat belajar peserta didik dapat meningkat secara signifikan.

Hal tersebut merupakan penyebab rendahnya hasil belajar. Selanjutnya wawancara dengan guru kelas IV dari SDN 07 Nibung, diperoleh fakta bahwa hasil belajar siswa pada muatan IPS tema 1 subtema 1 pembelajaran 1 setelah diberikan ulangan harian terdapat 18 siswa yakni 46,51% belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 70. Hal ini dikarenakan materi diberikan secara ceramah tanpa memberikan kesempatan pada siswa untuk beraktifitas dan bekerja sama dalam melakukan tanya jawab,serta kurang penggunaan media yang menarik perhatian siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Sehingga siswa duduk secara pasif menerima informasi pengetahuan dan keterampilan.

Berdasarkan pra observasi terhadap peserta didik kelas IV SD Negeri 07 Nibung ini, masih ditemukan sebagian siswa yang hanya menunggu intruksi guru. Dimana terlihat pada saat guru mengajukan pertanyaan kepada siswa, sebagian siswa hanya diam dan menunggu hasil jawaban. Kemudian pada saat mengerjakan latihan, sebagian besar siswa enggan memikirkan jawaban dari soal tersebut. Padahal siswa bisa berusaha mencari jawaban dari sumber lain seperti membaca buku paket atau LKS. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru, siswa enggan bertanya dan hanya menerima serta siswa malas membaca, sehingga menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa masih tergolong rendah.

Aktivitas belajar yang rendah berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini diketahui bahwa masih banyak nilai siswa yang belum mencapai KKM. Rendahnya hasil belajar IPS ini disebabkan siswa tidak

memahami materi dengan baik dan mudah lupa dengan materi yang telah diajarkan. Mengakibatkan mereka sering tidak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Rendahnya aktivitas belajar berdampak pada rendahnya hasil belajar disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih didominasi oleh guru, sehingga mengakibatkan kurangnya aktivitas belajar siswa, siswa bersikap pasif dalam proses pembelajaran

Peserta didik kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran IPS dengan strategi pembelajaran yang masih konvensional. Selain itu, hasil belajar peserta didik masih rendah. Pembelajaran yang berpusat pada guru akan memberikan dampak yang kurang baik untuk perkembangan mental anak dalam menerima materi pelajaran IPS. Sehingga diperlukan adanya strategi pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar IPS Peserta didik. Salah satu strategi pembelajaran tersebut adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran *quick on the draw* berbantuan media komik.

Strategi pembelajaran *quick on the draw* yang dikenalkan oleh Paul Ginnis (2008: 163) ini merupakan sebuah strategi pembelajaran di mana di dalamnya terdapat aktivitas peserta didik dengan suasana permainan yang mengarah pada kerja kelompok dan kecepatan. Dengan suasana permainan dalam pembelajaran akan menarik dan menimbulkan efek rekreatif dalam belajar siswa. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam strategi pembelajaran ini memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Hal tersebut yang melatarbelakangi

dibuatnya judul “Penerapan Strategi Pembelajaran *Quick On The Draw* Berbantuan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan IPS Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 1 di Kelas IV SD Negeri 07 Nibung Tahun Pelajaran 2021/2022” dipilih berdasarkan masalah yang terjadi di lapangan.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian dalam penelitian kualitatif berkaitan erat dengan rumusan masalah, dimana rumusan masalah penelitian dijadikan acuan dalam menentukan fokus penelitian. Dalam hal ini fokus penelitian dapat berkembang atau berubah sesuai dengan perkembangan masalah penelitian di lapangan. Hal tersebut sesuai dengan sifat pendekatan kualitatif yang lentur, yang mengikuti pola pikir yang empirikal induktif, dimana segala sesuatu dalam penelitian ini ditentukan dari hasil akhir pengumpulan data yang mencerminkan keadaan yang sebenarnya.

Bungin (2013: 41), fokus penelitian mengandung penjelasan mengenai dimensi-dimensi apa yang menjadi pusat perhatian serta kelak dibahas secara mendalam dan tuntas. Dalam penelitian ini yang menjadi fokus penelitian adalah Penerapan Strategi Pembelajaran *Quick On The Draw* Berbantuan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan IPS Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 1 di Kelas IV SD Negeri 07 Nibung Tahun Pelajaran 2021/2022.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah ditulis untuk menspesifikasikan masalah yang akan dibahas dalam karangan karya ilmiah. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka pertanyaan dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana Penerapan Strategi Pembelajaran *Quick On The Draw* Berbantuan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan IPS Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 1 di Kelas IV SD Negeri 07 Nibung Tahun Pelajaran 2021/2022?” berdasarkan rumusan masalah penelitian tersebut maka sub-sub masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan strategi pembelajaran *quick on the draw* berbantuan media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan IPS tema 1 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV SD Negeri 07 Nibung tahun pelajaran 2021/2022?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada muatan IPS tema 1 subtema 1 pembelajaran 1 dengan menerapkan strategi pembelajaran *quick on the draw* berbantuan media komik di kelas IV SD Negeri 07 Nibung tahun pelajaran 2021/2022?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan strategi pembelajaran *quick on the draw* berbantuan media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan IPS tema 1 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV SD Negeri 07 Nibung tahun pelajaran 2021/2022?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan pada muatan IPS tema 1 subtema 1 pembelajaran 1 dengan menerapkan strategi pembelajaran *quick on the draw* berbantuan media komik di kelas IV SD Negeri 07 Nibung tahun pelajaran 2021/2022. Tujuan penelitian ini secara khusus adalah:

1. Mendeskripsikan penerapan strategi pembelajaran *quick on the draw* berbantuan media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan IPS tema 1 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV SD Negeri 07 Nibung tahun pelajaran 2021/2022.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada muatan IPS tema 1 subtema 1 pembelajaran 1 dengan menerapkan strategi pembelajaran *quick on the draw* berbantuan media komik di kelas IV SD Negeri 07 Nibung tahun pelajaran 2021/2022.
3. Mendeskripsikan respon siswa terhadap penerapan strategi pembelajaran *quick on the draw* berbantuan media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan IPS tema 1 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV SD Negeri 07 Nibung tahun pelajaran 2021/2022.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian adalah untuk memberikan sumbangan pemikiran atau secara teoritis kepada pihak yang terkait dengan masalah pendidikan

tentang pentingnya strategi pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas khususnya di tingkat Sekolah Dasar.

2. Manfaat praktis

Dari pernyataan di atas maka manfaat yang di harapkan sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif mengatasi kesulitan belajar siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar serta meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar baik secara individu maupun kelompok.

- b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini kiranya dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran IPS, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar dengan menerapkan strategi pembelajaran *quick on the draw* berbantuan media komik bagi guru kelas di tingkat Sekolah Dasar.

- c. Bagi Penulis

Penulis sebagai calon guru akan menjadi lebih memahami terhadap permasalahan-permasalahan yang terjadi pada pembelajaran IPS menggunakan strategi pembelajaran *quick on the draw* berbantuan media komik. Hasil penelitian dapat dijadikan acuan untuk melanjutkan atau menyempurnakan permasalahan yang belum atau kurang dibahas.

d. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa

Hasil penelitian ini dapat mengembangkan teori dibidang IPS dan dapat menjadi referensi dalam penerapan strategi pembelajaran *quick on the draw* berbantuan media komik.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah sangat diperlukan dalam suatu penelitian karena definisi istilah merupakan titik tolak dalam kegiatan penelitian yang hendak dilakukan oleh peneliti dalam rangka memperjelas pemahaman dan pengertian dari sebuah variabel kepada pembaca sehingga tidak terjadi kesalahpahaman dalam mengartikan sebuah variabel dalam penelitian. Definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Strategi Pembelajaran *Quik on The Draw*

Suatu pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas dan kerja sama siswa dalam mencari, menjawab dan melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam sebuah suasana permainan yang mengarah pada pacuan kelompok melalui aktivitas kerja tim dan kecepatannya.

2. Media Komik

Suatu bentuk seni yang menggunakan gambar- gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehinggamembentuk jalinan cerita. Gambar dalam hal ini, menggambar sebuah karakter kartun (karakter bisa merupakan seseorang binatang, tumbuhan ataupun sesuatu obyek benda mati).biasanya, komik dicetak diatas kertas dan dilengkapi dengan

teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam Koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri.

3. Hasil Belajar

Hasil akhir pengambilan keputusan mengenai tinggi rendahnya nilai yang diperoleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran Hasil belajar kognitif yang diukur dalam penelitian ini adalah ranah kognitif yaitu berkenaan dengan hasil belajar kognitif intelektual yang terdiri dari empat aspek, yakni pengetahuan atau ingatan (C1), pemahaman atau *comprehension* (C2), penerapan atau aplikasi (C3), analisis (C4).