

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi manusia. Tuhan memberikan manusia suatu kelebihan yang berbeda dari makhluk lainnya yaitu akal pikiran dimana manusia memiliki kemampuan untuk berpikir, berbuat, dan bertindak sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Untuk menuju arah perkembangan manusia yang optimal sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya, maka perlu adanya pendidikan sebagai suatu proses untuk menjadikan manusia yang ideal yang memiliki nilai karakter yang baik.

Permendikbud No. 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa :

Lulusan SD/MI/SDLB/Paket A harus memiliki perilaku yang mencerminkan sikap :

1. Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Berkarakter, jujur, dan peduli
3. Bertanggung jawab
4. Pelajar sejati sepanjang hayat
5. Sehat jasmani dan rohani

Sesuai dengan perkembangan anak di dalam keluarga, sekolah, masyarakat, bangsa, maupun negara.

Terbentuknya generasi yang berkarakter merupakan peran daripada pendidikan. Departemen Pendidikan Amerika (dalam Samani & Hariyanto, 2011, hlm. 44) menjelaskan bahwa pendidikan karakter mengajarkan kebiasaan berpikir serta melakukan sesuatu yang dapat menolong orang lain untuk hidup dan bekerja sama sebagai keluarga, sahabat, tetangga, masyarakat, dan bangsa. Sedangkan Citra (thn. 2012, hlm. 238) menyatakan bahwa pendidikan karakter adalah sistem penanaman nilai karakter kepada warga sekolah berupa pengetahuan, kesadaran atau keinginan, dan perilaku untuk melaksanakan nilai-nilai karakter, baik kepada Tuhan, dirinya sendiri, sesama, lingkungan, maupun bangsa, sehingga menjadi manusia yang berkarakter. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan sistem penanaman nilai karakter yang dapat memberikan pembiasaan kepada siswa untuk berpikir serta berperilaku sesuai dengan nilai-

nilai karakter agar memiliki karakter yang baik serta mampu menerapkannya baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, sesama manusia, lingkungan, maupun bangsa.

Pendidikan karakter dalam kurikulum 2013 memiliki peranan untuk membentuk karakter siswa menjadi lebih baik sehingga mutu proses dan hasil pendidikan meningkat. Hal ini dibuktikan oleh Mulyasa (dalam Wijayanti & Djumali, 2018, hlm. 37) bahwa “Pendidikan karakter dalam kurikulum 2013 mempunyai tujuan agar dapat meningkatkan mutu proses serta hasil pendidikan, yang menuju pada pembentukan karakter siswa secara utuh sesuai dengan standar kompetensi lulusan setiap satuan pendidikan”. Melalui pendidikan karakter dalam kurikulum 2013 ini diharapkan siswa dapat meningkatkan pengetahuan serta mampu menerapkan nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan karakter ini sebaiknya dimulai dari sejak dini karena jika pendidikan karakter ini tidak ditanamkan sejak dini akan sulit akan sulit dirubah ketika dia sudah menuju dewasa.

Zulhijrah (2015) menjelaskan bahwa pendidikan karakter berlandaskan pada karakter dasar manusia, yang bersumber dari nilai moral yang sifatnya mutlak bersumber dari agama. Dengan begitu pendidikan karakter tersebut dapat memiliki tujuan yang jelas. Menurut para ahli psikolog (dalam Zulhijrah, 2015), beberapa nilai karakter dasar tersebut adalah cinta kepada Allah dan ciptaan-Nya, tanggungjawab, jujur, santun, kasih sayang, peduli, kerjasama, percaya diri, kreatif, kerja keras, pantang menyerah, keadilan dan kepemimpinan, baik dan rendah hati, toleransi, cinta damai, dan cinta persatuan. Dalam pendidikan karakter, Muslich Masnur (dalam Citra, thn. 2012, hlm. 238) menekankan ada tiga komponen karakter yang baik, yaitu pengetahuan moral, perasaan moral, serta perbuatan moral”. Hal ini sangat dibutuhkan agar siswa mampu memahami, merasakan serta melakukan nilai-nilai moral yang berlaku.

Di Indonesia, pendidikan karakter sebenarnya sudah lama diterapkan di sekolah, khususnya pada mata pelajaran agama, PPKn, dan sebagainya. Sekolah mempunyai peran penting dalam membentuk karakter siswa. Sekolah tidak hanya berperan untuk mengajarkan pengetahuan dan keterampilan saja. Melainkan sekolah juga harus mampu membentuk karakter siswa agar menjadi siswa yang berkarakter baik. Sehingga siswa akan memiliki kecerdasan baik secara akademik

maupun sikap. Karakter seseorang tidak bisa terbentuk dengan cepat, tetapi harus dilatih agar karakter dapat terbentuk dengan baik. Pendidikan karakter membutuhkan pembiasaan untuk berperilaku baik, berperilaku jujur, berani, takut melakukan kecurangan, dan lain-lain. Namun harus diakui bahwa penerapan pendidikan karakter di Indonesia masih jauh dari kata baik. Saat ini Indonesia sedang mengalami krisis penanaman nilai karakter terutama yang terjadi pada siswa akhir-akhir ini. Krisis tersebut diantaranya pergaulan bebas, kekerasan remaja, kecurangan seperti mencontek dan masalah-masalah sosial lainnya. Menurut tinjauan ESQ (dalam Budiman, 2018, hlm. 48), tujuh krisis moral yang sedang terjadi di Indonesia diantaranya krisis kejujuran, krisis tanggung jawab, tidak berpikir ke depan, krisis disiplin, krisis kebersamaan, serta krisis keadilan. Menurut Akhwan (2014, hlm. 61). Salah satu penyebabnya adalah dikarenakan pendidikan di Indonesia lebih berfokus kepada pengembangan kecerdasan akademik saja, sedangkan hal-hal lain di luar akademik seperti pendidikan karakter siswa kurang diperhatikan. Hal tersebut masih dianggap kurang penting dibanding dengan prestasi akademik siswa. Padahal penanaman karakterpun adalah hal penting yang harus terbentuk dalam pembelajaran. Ditakutkan ketika pendidikan Indonesia hanya memfokuskan pada kecerdasan akademik saja, maka pendidikan Indonesia hanya akan melahirkan manusia yang pintar secara akademik namun tak bermoral. Thomas Lickona seorang pakar pendidikan dari Cortland University (dalam Purnomo, thn. 2014, hlm. 70-71) mencatat terdapat 10 tanda karakter generasi muda yang harus diwaspadai yang dapat membawa negara menuju keruntuhan diantaranya : meningkatnya kekerasan remaja, penggunaan bahasa yang kurang baik, pengaruh *peer group* yang kuat dalam kekerasan, meningkatnya perilaku yang merusak, seperti penggunaan narkoba, alkohol dan seks bebas, menghilangnya pedoman moral baik dan buruk, rendahnya etos kerja, rendahnya rasa hormat kepada orangtua dan guru, rendahnya rasa tanggung jawab, kurangnya perilaku tidak jujur, serta adanya rasa saling curiga dan benci. Maka dari itu pendidikan karakter sangat penting diterapkan sejak dini. Salah satu nilai karakter yang perlu ditanamkan pada siswa sekolah dasar adalah karakter tanggung jawab. Yaumi (dalam Sari, 2017, hlm.3) mengemukakan bahwa tanggung jawab merupakan kewajiban untuk melakukan atau menyelesaikan tugas

yang harus dipenuhi, serta memiliki resiko hukuman terhadap kegagalan. Sedangkan menurut Hasan (dalam Rahayu, 2016, hlm. 97-98) ‘Tanggung jawab merupakan perilaku seseorang untuk melakukan tugas dan kewajibannya terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan, Negara, dan Tuhan Yang Maha Esa’. Dengan demikian, dapat disimpulkan karakter tanggung jawab merupakan suatu sikap untuk melakukan kewajiban mengerjakan sesuatu terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan, bangsa, dan Tuhan Yang Maha Esa.

Dewasa ini, banyak sekali guru yang mengeluhkan siswa mereka yang seakan-akan kehilangan rasa tanggung jawab terhadap belajar mereka misalnya tidak mengerjakan tugas, acuh pada saat pembelajaran, dsb. Penanaman nilai tanggung jawab ini merupakan hal yang sangat penting dalam pendidikan. Siswa jaman sekarang cenderung terbagi perhatiannya akan hal-hal lain selain belajar. Padahal, pada masa bersekolah inilah, tanggung jawab belajar siswa perlu dibina sebaik mungkin. Hal ini sejalan dengan pendapat Siregar (2017, hlm.109) bahwa kenyataan yang terjadi saat ini, siswa kurang memiliki rasa tanggung jawab di sekolah, tidak mengerjakan tugas, mencoret bangku, pada saat upacara bendera tidak tertib, tidak berpakaian rapi, sering datang terlambat, menyerahkan tugas tidak tepat waktu, selalu mengganggu teman, sering berkelahi, kurang hormat pada guru.

Sebagai suatu proses, pendidikan tentunya tidak bisa lepas dari kegiatan pembelajaran. Dalam menempuh pendidikan di sekolah banyak sekali pelajaran yang harus diterima oleh siswa, salahsatunya adalah pelajaran IPS. IPS di sekolah dasar memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Djahiri (dalam Sapriya, 2006, hlm.7) menjelaskan bahwa pembelajaran IPS merupakan ilmu pengetahuan yang menggabungkan sejumlah cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan serta didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat pendidikan dasar dan menengah.

Sekaitan dengan penanaman pendidikan karakter di sekolah, agar siswa dapat hidup di masyarakat dengan baik sesuai dengan nilai dan norma yan berlaku pada masyarakat tersebut, maka pembelajaran IPS ini mampu membekali pendidikan karakter terhadap siswa sebelum terjun langsung di dalam masyarakat. Menurut Armyanti & Wijayanti (2014, hlm. 24) bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial

diperlukan bagi kesuksesan kehidupan menuju pada kehidupan yang lebih baik dalam upaya membentuk karakter bangsa yang sesuai dengan prinsip dan semangat nasional. Dalam pembelajaran IPS ini para siswa mempelajari nilai dan norma yang berlaku di masyarakat tersebut sehingga ketika siswa masuk ke dalam lingkungan masyarakat tersebut siswa tidak akan merasa canggung dan bingung karena mereka sudah mengetahui bagaimana kondisi masyarakat tersebut dan mengetahui bagaimana cara untuk hidup di masyarakat tersebut agar sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto (2016, hlm. 138) bahwa pendidikan IPS itu hendaknya dikembangkan berdasarkan realita kondisi sosial budaya yang ada di lingkungan siswa, sehingga dapat membina warga Negara yang baik yang mampu memahami dan menelaah secara kritis kehidupan sosial di sekitarnya, serta dapat berpartisipasi aktif dalam lingkungan, baik lingkungan keluarga, masyarakat, maupun Negara. Demi tercapainya hal tersebut, maka pembelajaran yang dilakukan di sekolahpun harus dirancang sebaik mungkin agar pembelajaran tersebut mampu membekali siswa dalam segi pengetahuan, keterampilan dan sikap. Hal ini sesuai dengan pernyataan Bloom (dalam Siregar & Hartini, 2011, hlm.8-10) bahwa terdapat tiga domain belajar yaitu domain kognitif, domain afektif, serta domain psikomotor. Ketiga domain tersebut harus muncul dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Pembentukan karakter tanggung jawab dapat dilakukan melalui proses pembelajaran IPS. Zubaedi (dalam Sari, 2017, hlm. 4) Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki tugas dan menjadi fondasi penting bagi pengembangan intelektual, emosional, kultural, serta social siswa sehingga mampu menumbuhkan cara berpikir, bersikap, serta bertindak yang bertanggung jawab terhadap diri sendiri, lingkungan, negara, dan dunia.

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari kualitas pembelajaran itu sendiri. Maesaroh (2013, hlm.151) menjelaskan bahwa pendidikan dikatakan berhasil apabila proses pembelajarannya berjalan dengan baik serta memberikan hasil yang berkualitas. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Farkhana (2010) bahwa keberhasilan belajar siswa dipengaruhi cara mengajar guru, pemberian beasiswa untuk siswa berprestasi, fasilitas sekolah yang lengkap, suasana belajar

yang kondusif, motivasi belajar siswa, kondisi kesehatan siswa dan adanya perhatian orangtua terhadap siswa.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa cara mengajar guru sangatlah mempengaruhi kualitas belajar yang dihasilkan oleh siswa baik itu dalam segi akademik maupun moral. Namun pada kenyataan di lapangan masih banyak cara mengajar yang dilakukan oleh guru yang kurang mampu menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Hal tersebut tentunya akan membawa pengaruh pada hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Ismayati (dalam yuzarion, 2017, hlm.108) yang mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah sampai saat ini tidak ada perubahan, cara mengajar yang berpusat pada guru masih mendominasi dalam pembelajaran.

Selain cara mengajar guru, ketertarikan siswa pada suatu mata pelajaranpun sangat mempengaruhi siswa dalam belajar. Salahsatunya yaitu mata pelajaran IPS. Kebanyakan siswa menganggap pelajaran IPS itu merupakan pelajaran yang membosankan karena banyak sekali materi yang harus dihafalkan. Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan Hanifah,dkk (2009, hlm. 120) bahwa:

Pembelajaran mata pelajaran pengetahuan sosial sering dianggap sebagai suatu kegiatan yang membosankan, kurang menantang, tidak bermakna serta kurang terkait dengan kehidupan keseharian. Akibatnya banyak kritikan yang ditunjukkan kepada guru-guru yang mengajarkan pengetahuan sosial antar lain rendahnya daya kreasi guru dan siswa dalam pembelajaran, kurang dikuasanya materi-materi pengetahuan sosial oleh siswa dan kurangnya variasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi tanggal 20 Oktober 2018 yang dilakukan di SDN Panyingkiran 3 Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang pada materi keragaman suku dan budaya Indonesia, terdapat beberapa masalah yang muncul diantaranya sebagai berikut:

a. Kinerja guru

- 1) Pembelajaran masih berpusat pada guru, karena guru hanya sekedar menyampaikan materi yang ada pada buku kemudian meminta siswa untuk mengerjakan soal-soal yang ada pada buku tersebut.

- 2) Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang variatif. Guru hanya sebatas menggunakan buku yang ada dari sekolah saja.
 - 3) Pengelolaan kelas yang kurang, hal ini dapat dilihat ketika guru menjelaskan materi sebagian siswa mengobrol dengan siswa lainnya dan ketika diminta untuk mengerjakan soal-soal yang ada pada buku kebanyakan siswa keluar masuk kelas dengan alasan yang tidak jelas dan mengabaikan tugas yang diberikan oleh guru. Tidak ada tindakan apapun yang diberikan oleh guru.
- b. Aktivitas siswa
- 1) Siswa cenderung pasif karena siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru saja dan hanya sebatas mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru di dalam kelas.
 - 2) Siswa kurang fokus dalam pembelajaran karena cepat merasa jenuh sehingga banyak siswa yang keluar masuk kelas dengan alasan yang tidak jelas dan mengabaikan tugas yang diberikan oleh guru.
 - 3) Siswa banyak yang mencontek saat mengerjakan soal evaluasi.

Berdasarkan permasalahan yang muncul dari kinerja guru dan aktivitas siswa di atas menyebabkan kurangnya rasa tanggungjawab siswa dalam pembelajaran. Selain kurangnya rasa tanggungjawab yang ada pada diri siswa, permasalahan tersebut juga mempengaruhi hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS khususnya materi keragaman suku dan budaya Indonesia yang diajarkan oleh guru. Hal ini dapat diketahui dari Tabel 1.1 mengenai data awal hasil belajar siswa bahwa pembelajaran materi keragaman suku dan budaya Indonesia kelas IV B SDN Panyingkiran III, dirasakan harus ada perbaikan karena dilihat dari hasil belajar siswa sekitar 82 % siswa belum mencapai KKM di mana KKM untuk mata pelajaran IPS yaitu 75.

Tabel 1.1

Hasil Pemerolehan Data Awal Siswa Kelas IV SDN Panyingkiran III

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	Ana Sri Mulyati	50		√
2	Andrian Syaputra	35		√
3	Azarine Putri Dwi Arisa	80	√	
4	Cantika Aina Queensya	50		√
5	Cindy Oktaviany	40		√
6	Dian Nurdiana	35		√
7	Fahmi Ahmad Muhaimin	75	√	
8	Fairuz Mohamad Dzikri	75	√	
9	Faisal Dafa Prasetio	45		√
10	Farel Ramdan Putra R	60		√
11	Heryawan Abdul Latif	75	√	
12	Ikhsal Dizkri	40		√
13	Irna Nathania Damayanti	70		√
14	M. Reza Aditya	50		√
15	Muhamad Alpina	35		√
16	Muhamad Rapa Darul. H	75	√	
17	Muhamad Rivan	40		√
18	Muhammad Anwar Dolyubi A	50		√
19	Muhammad Rafli Fadilah	50		√
20	Nadya Sakira	50		√
21	Naima Kasih	40		√
22	Revan Firmansyah	45		√
23	Ridho Jawata Afnan	50		√
24	Saskia Yasmindi	55		√
25	Shilvia Noviyanti Putri	30		√
26	Silvia Nuranggraeni	50		√
27	Zaki Nur Diana Zaidan	40		√
28	Reva	25		√
Jumlah			5	23
Persentase			18%	82%
Keterangan KKM=75				

Berdasarkan hal tersebut, untuk menciptakan pembelajaran yang mampu meningkatkan rasa tanggung jawab siswa serta mampu meningkatkan hasil belajar

siswa, guru perlu merancang suatu pembelajaran yang inovatif agar siswa lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Inovasi yang dilakukan bisa berupa penerapan model pembelajaran yang variatif. Terdapat banyak model pembelajaran yang bisa diterapkan oleh guru salahsatunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw*.

Slavin (dalam Solihatin & Raharjo, 2005, hlm. 4) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil yang anggotanya terdiri dari 4 - 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang heterogen. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Suprijono (2009, hlm. 54) yang menyataka bahwa dalam pembelajaran kooperatif siswa bertanggungjawab atas belajar mereka sendiri dan berusaha menemukan informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dihadapkan pada siswa.

Quick On The Draw merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dalam proses pembelajarannya siswa belajar sambil bermain sehingga suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswapun tidak mudah merasa jenuh pada saat pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Ginnis (2008, hlm.162) bahwa *Quick On The Draw* adalah suatu model pembelajaran yang mengedepankan kepada aktivitas dan kerjasama siswa dalam mencari, menjawab dan melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam sebuah permainan yang mengarah pada pacuan kelompok melalui aktivitas kerja tim dan kecepatannya. Model pembelajaran *Quick On The Draw* ini mampu membentuk siswa agar memiliki rasa tanggung jawab dalam belajar. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa Model pembelajaran *Quick On The Draw* mampu meningkatkan rasa tanggung jawab siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil penelitian Nesvihani & Sukmawati (2018, hlm.53) dalam penelitiannya yang berjudul kemampuan komunikasi matematis dan karakter tanggung jawab siswa dalam implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw*. Penelitian ini menyatakan bahwa selama pembelajaran yang dilakukan sebanyak lima kali pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* terdapat peningkatan nilai rata-rata karakter tanggung jawab siswa, yaitu dari 52 menjadi 79 dari kualifikasi mulai berkembang menjadi sudah berkembang.

Berdasarkan hal tersebut, maka untuk meningkatkan karakter tanggung jawab dan hasil belajar siswa pada materi IPS keragaman suku dan budaya Indonesia, dalam penelitian ini dilakukan suatu inovasi pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Quick On The Draw*.

Oleh karena itu penelitian ini mengambil judul “**Penerapan Model Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* Untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab dan Hasil Belajar Siswa** “ (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV B SDN Panyingkiran III Kabupaten Sumedang Pada Materi IPS Keragaman Suku Dan Budaya Indonesia).

1.2 Perumusan dan Pemecahan Masalah

1.2.1 Perumusan Masalah

1. Bagaimana perencanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* untuk meningkatkan karakter tanggung jawab dan hasil belajar siswa kelas IV B SDN Panyingkiran III?
2. Bagaimana pelaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* untuk meningkatkan karakter tanggung jawab siswa kelas IV B SDN Panyingkiran III?
3. Bagaimana peningkatan karakter tanggung jawab siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *Quick On The Draw* pada kelas IV B SDN Panyingkiran III?
4. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *Quick On The Draw* pada kelas IV B SDN Panyingkiran III?

1.2.2 Pemecahan Masalah dan Target Penelitian

1. Pemecahan Masalah

Permasalahan yang terjadi di kelas IV B SDN Panyingkiran III Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang dimana dalam proses pembelajaran siswa hanya sebatas memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru tanpa adanya peran aktif siswa selama proses pembelajaran, selain itu guru hanya sekedar meminta siswa untuk mengerjakan soal- soal yang ada pada buku siswa dan guru hanya duduk di meja guru, hal itu menyebabkan banyak siswa yang kurang antusias mengikuti pembelajaran. Selama proses pembelajaran

banyak siswa yang pergi keluar masuk kelas tanpa alasan yang jelas dan mengabaikan tugas yang diberikan oleh gurunya serta banyak siswa yang mencontek saat mengerjakan soal evaluasi. Hal itu juga disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan kurang menarik bagi siswa, sehingga banyak siswa lebih memilih keluar kelas untuk menghilangkan kejenuhan daripada harus mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Hal tersebut menyebabkan berkurangnya rasa tanggung jawab siswa, hilangnya rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran bisa dilihat dari perilaku yang dilakukan oleh siswa banyak siswa yang mengobrol pada saat pembelajaran, banyak siswa yang keluar masuk kelas tanpa alasan yang jelas pada saat pembelajaran serta banyaknya siswa yang mencontek saat mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.

Ada beberapa langkah pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* menurut Ginnis (2008, hlm. 163-164), yaitu sebagai berikut:

- a. Siapkan satu set pertanyaan mengenai materi yang akan disampaikan. Tiap kelompok memiliki satu set pertanyaan dan setiap pertanyaan harus di kartu terpisah.
- b. Bagi kelas ke dalam kelompok-kelompok kecil. Beri identitas berupa warna untuk setiap kelompok sehingga mereka dapat mengenali set pertanyaan mereka.
- c. Setiap kelompok diberi materi sumber yang terdiri dari jawaban untuk semua pertanyaan,
- d. Pada kata “mulai”, satu orang (orang pertama) dari tiap kelompok berjalan ke meja guru, mengambil pertanyaan pertama menurut warna mereka dan kembali membawanya ke kelompok.
- e. Setiap kelompok berdiskusi mencari jawaban, kemudian jawaban ditulis di lembar kertas terpisah.
- f. Setelah selesai, jawaban diberikan kepada guru oleh orang kedua. Guru memeriksa jawaban. Jika jawabannya tepat, pertanyaan kedua dari tumpukan warna mereka dapat diambil. Begitu seterusnya. Jika ada

jawaban yang tidak tepat, siswa harus memperbaiki jawabannya. Siswa yang menulis, mengambil pertanyaan, dan mengembalikan jawaban harus bergantian.

- g. Saat satu siswa sedang mengembalikan jawaban, siswa yang lain menandai sumbernya dan membiasakan diri dengan isinya, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan selanjutnya dengan lebih efisien.
- h. Kelompok yang menang adalah yang pertama menjawab semua pertanyaan dengan tepat.
- i. Guru bersama siswa menjawab semua pertanyaan dan siswa membuat catatan tertulis.

2. Target Penelitian

a. Target Proses

Pada pembelajaran IPS materi keragaman suku dan budaya Indonesia diharapkan kinerja guru dalam tahap perencanaan mencapai 100%, pelaksanaan 100%. Serta aktivitas siswa dimana siswa mampu meningkatkan rasa tanggung jawabnya pada saat proses pembelajaran sebesar 85%.

b. Target Hasil

Dalam pembelajaran IPS materi keragaman suku dan budaya Indonesia diharapkan 85% siswa mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan. KKM yang ditetapkan adalah 75. Sehingga ditargetkan sekitar 23 siswa yang tuntas dari 28 siswa kelas IV B SDN Panyingkiran III Kabupaten Sumedang.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan perencanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* untuk meningkatkan karakter tanggung jawab dan hasil belajar siswa kelas IV B SDN Panyingkiran III.

2. Mendeskripsikan pelaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* untuk meningkatkan karakter tanggung jawab dan hasil belajar siswa kelas IV B SDN Panyingkiran III.
3. Mendeskripsikan peningkatan karakter tanggung jawab siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *Quick On The Draw* pada siswa kelas IV B SDN Panyingkiran III.
4. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *Quick On The Draw* pada siswa kelas IV B SDN Panyingkiran III.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, diantaranya yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan karakter tanggung jawab dan hasil belajar setelah pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw*.
 - b. Memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna pada siswa karena diberikan model pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan karakter tanggung jawab pada siswa.
2. Bagi Guru
 - a. Guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw*.
 - b. Guru dapat memberikan suasana belajar yang inovatif dan menyenangkan.
 - c. Guru dapat mengembangkan potensi dan mengeksplor belajar siswa agar lebih aktif dan bertanggungjawab.
3. Bagi Lembaga (Sekolah)

Hasil penelitian bisa dijadikan sebagai acuan sekaligus masukan untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dalam mata pelajaran lainnya, sehingga berdampak baik bagi peningkatan kualitas sekolah tersebut.

4. Bagi Peneliti
 - a. Memberikan pengalaman bagaimana melakukan penelitian untuk meningkatkan tanggung jawab siswa dalam pembelajaran.
 - b. Menambah wawasan mengenai teori dan model pembelajaran yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada.
 - c. Menambah wawasan mengenai kondisi nyata yang terjadi di dunia pendidikan yang menimbulkan masalah bagi siswa ataupun guru ditingkat sekolah dasar.
5. Bagi Peneliti Lainnya
 - a. Menjadi bahan rujukan bagi peneliti berikutnya yang mungkin akan melakukan penelitian sejenis ini.
 - b. Menjadi tolak ukur bagaimana mendesain penelitian yang lebih baik dari penelitian ini.

1.4 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini terdiri dari tiga bab yaitu bab pertama pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan dan pemecahan masalah penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, struktur organisasi, dan batasan istilah, inti dari bab pertama ini yaitu bagaimana penulis melakukan penelitian dan apa yang diberikan untuk menyelesaikan masalah yang diteliti.

Kemudian pada bab ke dua yaitu kajian pustaka yang terdiri dari hakikat IPS, teori belajar, model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw*, karakter tanggung jawab, hasil belajar, materi keragaman suku dan budaya Indonesia, hasil penelitian yang relevan, serta hipotesis tindakan. Bab ini menjelaskan beberapa teori yang mendukung pada penelitian yang dilakukan, kemudian melihat juga dari beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain terkait penelitian yang serupa sebagai referensi.

Dan bab ke tiga yaitu metode penelitian yang membahas lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, metode dan desain penelitian, prosedur penelitian, teknik pengolahan analisis data, dan validasi data. Bab ke tiga dalam skripsi ini menjelaskan terkait rencana untuk penelitian mulai dari lokasi, waktu hingga bagaimana mengolah maupun memvalidasi data yang didapat.

1.5 Batasan Istilah

Adapun fokus pada penelitian ini, penulis memberikan batasan istilah yaitu sebagai berikut:

1.5.1 Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Quick On The Draw*

Menurut Roger (dalam Huda, thn. 2011, hlm. 29) ‘Pembelajaran kooperatif adalah aktivitas belajar kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok belajar yang di dalamnya bertanggungjawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain’.

Ginnis (2008, hlm.162) mengatakan bahwa *Quick On The Draw* adalah suatu model pembelajaran yang mengedepankan kepada aktivitas dan kerjasama siswa dalam mencari, menjawab dan melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam sebuah permainan yang mengarah pada pacuan kelompok melalui aktivitas kerja tim dan kecepatannya.

1.5.2 Karakter Tanggung Jawab

Hasan (dalam Rahayu, thn. 2016, hlm. 97-98) menyatakan bahwa tanggung jawab adalah sikap seseorang untuk melakukan kewajiban yang harus dilakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan, negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Indikator penilaian sikap tanggungjawab menurut Direktorat Tenaga Kependidikan (dalam Salimi, Nurhasanah, Ardila, 2017, hlm. 81):

1. Menyelesaikan semua tugas dan kewajiban
2. Melakukan instruksi sebaik mungkin
3. Bisa mengatur waktu dengan baik
4. Serius mengerjakan sesuatu
5. Fokus
6. Rajin

1.5.3 Keragaman Suku dan Budaya Indonesia

Materi IPS kelas IV Semester 1 Keragaman Suku dan Budaya Indonesia untuk KD 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan

agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Keberagaman adalah kondisi dalam masyarakat dimana terdapat perbedaan-perbedaan dalam berbagai bidang terutama suku bangsa, ras, agama, budaya.

Keberagaman budaya ini disebabkan karena beberapa faktor, seperti suku bangsa beserta adat istiadat yang menjadi identitasnya, agama, bahasa. Oleh karena itu Negara Indonesia memiliki keragaman suku bangsa dan budaya.

Suku Bangsa adalah sekumpulan manusia yang anggotanya mengidentifikasi dirinya dengan sesamanya berdasarkan garis keturunan yang dianggap sama. Keberagaman suku bangsa ini menjadikan banyak pula budaya di Indonesia. Kebudayaan berasal dari bahasa latin "*Colore*" yang artinya mengolah, mengerjakan, mengembangkan. Ditinjau dari sudut Bahasa Indonesia, kebudayaan berasal dari bahasa Sansekerta "*Budhayah*" yang artinya bentuk jamak hasil dari budhi yang berarti budi atau akal. Indonesia memiliki kebudayaan yang berbeda di setiap daerah seperti rumah adat, tarian adat, pakaian adat, nyanyian adat, senjata tradisional dan makanan khas.