



**KEEFEKTIFAN TEKNIK PEMBELAJARAN *QUICK ON THE DRAW*  
TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PKN  
SISWA KELAS V SD NEGERI TEMBOKLUWUNG 01  
KABUPATEN TEGAL**

**SKRIPSI**

disajikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

oleh

Aulia Kuntum Arfani

1401412253

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2016**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa isi skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Tegal, 29 Juni 2016



Aulia Kuntum Arfani  
1401412253

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan ke Sidang Panitia  
Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

di : Tegal


hari, tanggal : Jum'at, 17 Juni 2016

Dosen Pembimbing 1



Drs. Sigit Yulianto, M.Pd.  
19630721 198803 1 001

Dosen Pembimbing 2



Ika Ratnaningrum, S.Pd, M.Pd.  
19820814 200801 2 008

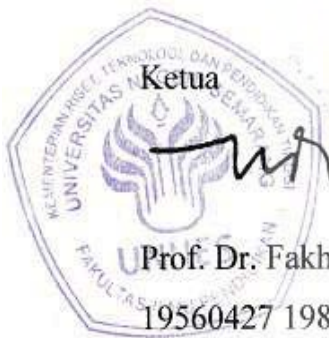


**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Keefektifan Teknik Pembelajaran Quick on The Draw Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Negeri Tembokluwung 01 Kabupaten Tegal* oleh Aulia Kuntum Arfani1401412253, telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FIP UNNES pada tanggal 29 Juni 2016.

### PANITIA UJIAN



Ketua

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.

19560427 198603 1 001

Sekretaris

Drs. Utoyo, M.Pd.

19620619 198703 1 001

Penguji Utama

Drs. Utoyo, M.Pd.

19620619 198703 1 001

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Penguji Anggota 1

Ika Ratnaningrum, S.Pd, M.Pd.

19820814 200801 2 008

Penguji Anggota 2

Drs. Sigit Yulianto, M.Pd.

19630721 198803 1 001

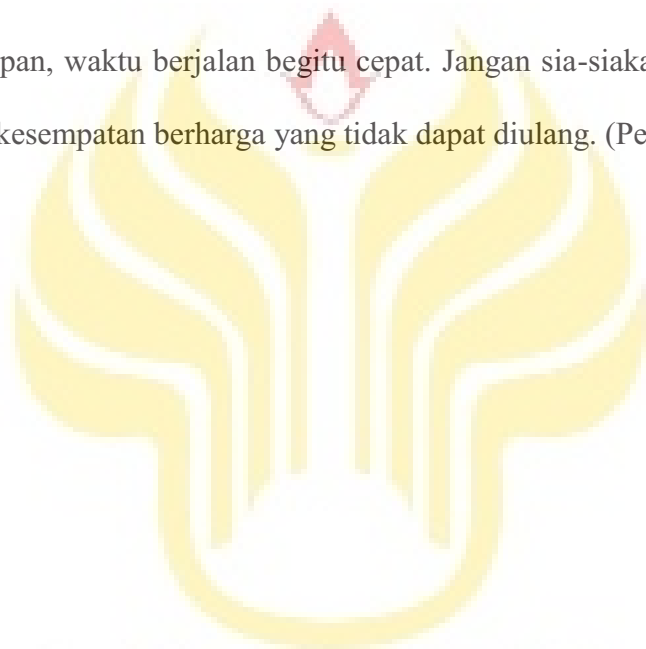
## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

**Motto:**

Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan (Al-Insyiroh: 6)

Pendidikan adalah eskalator yang mampu mengangkat seseorang menuju tangga berikutnya. (Anies Baswedan)

Dalam kehidupan, waktu berjalan begitu cepat. Jangan sia-siakan waktumu karena waktu adalah kesempatan berharga yang tidak dapat diulang. (Penulis)



**UNNES**

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**Persembahan:**

Untuk kedua orangtua saya Ibu Sri Ningsih dan Bapak Rasmono, adik saya Melina Rosyida, serta sahabat-sahabat saya Kos AKPJ, Zahro, Sekar, Shofiy, Heni, dan Avi yang selalu mendoakan, memotivasi, mendukung, menyayangi, dan mencintai.

## PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Teknik Pembelajaran *Quick on The Draw* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Negeri Tembokluwung 01 Kabupaten Tegal”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Penyusunan skripsi ini melibatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memfasilitasi untuk melakukan penelitian.
5. Drs. Sigit Yulianto, M.Pd dan Ika Ratnaningrum, S.Pd, M.Pd dosen pembimbing, serta Drs. Utoyo, M.Pd dosen penguji utama yang telah membimbing, mengarahkan, menyarankan, dan memotivasi penulis selama penyusunan skripsi, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah banyak membekali penulis dengan ilmu pengetahuan.
7. Kepala SD Negeri Tembokluwung 01 Ibu Rini Uniyati S.Pd dan Kepala SD Negeri Tembokluwung 02 Ibu Endang Sih Prapti S.Pd.SD yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.

8. Guru-guru kelas V SD Negeri Tembokluwung 01 dan SD Negeri Tembokluwung 02 Kabupaten Tegal yang telah banyak membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.

Semoga semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan pahala dari Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi penulis sendiri.

Tegal, 29 Juni 2016

Penulis



## ABSTRAK

Arfani, Aulia K. 2016. *Keefektifan Teknik Pembelajaran Quick on The Draw Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Negeri Tembokluwung 01 Kabupaten Tegal*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I. Drs. Sigit Yulianto, M.Pd. dan II. Ika Ratnaningrum, S.Pd, M.Pd.

**Kata Kunci:** hasil belajar; motivasi; pembelajaran kooperatif; *Quick on The Draw*.

PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa. Dalam pembelajaran PKn, guru masih menggunakan model konvensional seperti ceramah dan diskusi, sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik dengan pelajaran PKn. Model pembelajaran kooperatif dapat dijadikan alternatif dalam mata pelajaran PKn untuk menciptakan suasana belajar yang berbeda, salah satunya melalui penerapan teknik pembelajaran *Quick on The Draw*. Teknik pembelajaran *Quick on The Draw* akan memotivasi siswa untuk aktif dan saling bekerjasama dalam tim agar mencapai hasil belajar yang optimal serta menciptakan pembelajaran yang bermakna. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan serta untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V pada materi keputusan bersama antara kelas yang menggunakan teknik pembelajaran *Quick on The Draw* dengan kelas yang menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan diskusi.

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri Tembokluwung 01 Kabupaten Tegal tahun ajaran 2015/2016. Jumlah populasi sebanyak 64 siswa yang terdiri dari 33 siswa di kelas VA dan 31 siswa di kelas VB. Pengambilan *sample* menggunakan teknik *sampling* jenuh, yaitu siswa kelas VA sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas VB sebagai kelompok kontrol. Desain penelitian ini menggunakan *nonequivalent control group design*. Analisis statistik yang digunakan yaitu *Cronbach's Alpha* untuk menguji validitas dan reliabilitas instrumen. Uji *Lilliefors* untuk menguji normalitas data, uji *Levene's* untuk uji homogenitas serta uji *t* dan uji pihak kanan untuk menguji hipotesis. Semua penghitungan diolah dengan menggunakan program SPSS versi 20.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji hipotesis perbedaan motivasi belajar siswa dengan menggunakan *Independent Sample T Test*, nilai  $t_{hitung}$  (2,923) >  $t_{tabel}$  (1,999) dengan signifikansi ( $0,005 < 0,05$ ) dan uji hipotesis keefektifan menggunakan *One Sample T Test* dengan hasil  $t_{hitung}$  (3,923) >  $t_{tabel}$  (1,694). Adapun hasil penelitian uji hipotesis perbedaan hasil belajar siswa, nilai  $t_{hitung}$  (2,030) >  $t_{tabel}$  (1,999) dengan signifikansi ( $0,047 < 0,05$ ) dan uji hipotesis keefektifan menggunakan *One Sample T Test* menghasilkan nilai  $t_{hitung}$  (2,746) >  $t_{tabel}$  (1,694). Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar PKn siswa kelas V pada materi Keputusan Bersama antara kelas yang menggunakan teknik pembelajaran *Quick on The Draw* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional berupa ceramah dan diskusi. Selain itu, teknik pembelajaran *Quick on The Draw* efektif terhadap motivasi dan hasil belajar PKn siswa kelas V materi Keputusan Bersama.



## DAFTAR ISI

Judul .....	i
Pernyataan Keaslian Tulisan .....	ii
Pesetujuan Pembimbing .....	iii
Pengesahan .....	iv
Motto Dan Persembahan .....	v
Prakata .....	vi
Abstrak .....	viii
Daftar Isi .....	ix
Daftar Tabel .....	xiv
Daftar Gambar .....	xvi
Daftar Lampiran .....	xvii
<b>BAB</b>	
1. PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	10
1.3 Pembatasan Masalah.....	10
1.4 Identifikasi Masalah.....	11
1.5 Tujuan Penelitian .....	12
1.5.1 Tujuan Umum .....	12
1.5.2 Tujuan Khusus .....	12
1.6 Manfaat Penelitian .....	13
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	13
1.6.2 Manfaat Praktis .....	13
1.6.2.1 Bagi Siswa .....	13
1.6.2.2 Bagi Guru.....	14
1.6.2.3 Bagi Sekolah.....	14
1.6.2.4 Bagi Peneliti.....	14

2.	KAJIAN PUSTAKA	15
2.1	Kajian Teori .....	15
2.1.1	Belajar .....	15
2.1.2	Pembelajaran Efektif .....	17
2.1.3	Motivasi Belajar.....	18
2.1.4	Hasil Belajar .....	20
2.1.5	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar .....	22
2.1.6	Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar.....	23
2.1.7	Hakikat Pembelajaran PKn di SD.....	25
2.1.8	Materi Keputusan Bersama.....	28
2.1.8.1	Keputusan Pribadi.....	28
2.1.8.2	Keputusan Bersama .....	28
2.1.9	Strategi, Metode, dan Teknik Pembelajaran.....	32
2.1.9.1	Strategi.....	32
2.1.9.2	Merode.....	33
2.1.9.3	Teknik.....	34
2.1.10	Model Pembelajaran Efektif.....	34
2.1.11	Pembelajaran Teknik <i>Quick on The Draw</i> .....	38
2.2	Penelitian yang Relevan .....	40
2.3	Kerangka Berpikir .....	45
2.4	Hipotesis .....	47
3.	METODE PENELITIAN	49
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian .....	49
3.2	Desain Penelitian .....	50
3.3	Populasi dan Sampel .....	51
3.3.1	Populasi .....	51
3.3.2	Sampel .....	52
3.4	Variabel Penelitian .....	53
3.4.1	Variabel Terikat.....	54
3.4.2	Variabel Bebas.....	54

3.5	Definisi Operasional Variabel .....	54
3.5.1	Variabel Teknik Pembelajaran <i>Quick on The Draw</i> .....	54
3.5.2	Variabel Motivasi Belajar Siswa .....	55
3.5.3	Variabel Hasil Belajar Siswa .....	56
3.6	Teknik Pengumpulan Data .....	57
3.6.1	Wawancara Tidak Terstruktur .....	57
3.6.2	Dokumentasi .....	58
3.6.3	Tes.....	58
3.6.4	Observasi .....	59
3.6.5	Kuoesioner(Angket) .....	60
3.7	Instrumen Penelitian .....	60
3.7.1	Variabel Motivasi Belajar.....	61
3.7.1.1	Uji Validitas.....	63
3.7.1.2	Reliabilitas .....	64
3.7.2	Variabel Hasil Belajar.....	65
3.7.2.1	Uji Validitas Instrumen Tes.....	66
3.7.2.2	Pengujian Reliabilitas Instrumen Tes .....	67
3.7.2.3	Analisis Tingkat Kesukaran Soal.....	68
3.7.2.4	Analisis Daya Beda Soal .....	69
3.7.3	Variabel Teknik <i>Quick on The Draw</i> .....	71
3.7.3.1	Lembar Pelaksanaan Teknik untuk Guru .....	71
3.7.3.2	Lembar Pelaksanaan Teknik untuk Siswa .....	72
3.8	Teknik Analisis Data.....	73
3.8.1	Analisis Deskripsi Data .....	73
3.8.1.1	Variabel Teknik Pembelajaran <i>Quick on The Draw</i> .....	73
3.8.1.2	Varibel Motivasi Belajar.....	74
3.8.1.3	Analisis Deskriptif Data Variabel Hasil Belajar .....	74
3.8.2	Uji Prasyarat Analisis .....	75
3.8.2.1	Uji Normalitas .....	75
3.8.2.2	Uji Homogenitas .....	76
3.8.2.3	Uji Kesamaan Rata-rata.....	76

3.8.3	Analisis Tahap Akhir .....	77
3.8.3.1	Uji Perbedaan.....	77
3.8.3.2	Uji Kegektifan .....	77
3.8.3.3	<i>Mann Whitney U-Test</i> .....	78
4.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	79
4.1	Objek Penelitian .....	79
4.1.1	Gambaran Umum Objek Penelitian.....	79
4.1.2	Kondisi Responden.....	79
4.2	Analisis Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	81
4.2.1	Analisis Deskriptif Variabel Teknik Pembelajaran <i>Quick on the Draw</i> .....	81
4.2.2	Hasil <i>PreTest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol (Data Awal) .....	83
4.2.3	Analisis Deskriptif Data Variabel Motivasi Belajar Siswa .....	85
4.2.3.1	Deskripsi Data Variabel Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen ....	90
4.2.3.2	Deskripsi Data Variabel Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	93
4.2.4	Deskripsi Data Variabel Hasil Belajar Siswa .....	96
4.3	Analisis Statistik Data Hasil Penelitian .....	98
4.3.2	Uji Kesamaan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> PKn Siswa (Data Awal) .....	99
4.3.2	Uji Prasyarat Analisis .....	101
4.3.2.1	Hasil Uji Normalitas Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	101
4.3.2.2	Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar PKn Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	102
4.3.2.3	Hasil Uji Homogenitas Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	103
4.3.2.4	Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar PKn Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	104
4.3.3	Uji Hipotesis .....	105
4.3.3.1	Uji t (Pengujian Hipotesis Perbedaan) .....	105
4.3.3.2	Uji Pihak Kanan (Pengujian Hipotesis Keefektifan) .....	108
4.4	Pembahasan .....	110

4.4.1	Perbedaan Penerapan Teknik <i>Quick on The Draw</i> dan Model Pembelajaran Konvensional terhadap Motivasi Belajar Siswa.....	111
4.4.2	Perbedaan Penerapan Teknik <i>Quick on The Draw</i> dan Model Pembelajaran Konvensional terhadap Hasil Belajar Siswa.....	117
4.4.3	Keefektifan Teknik Pembelajaran <i>Quick on The Draw</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa.....	120
4.4.4	Keefektifan Teknik <i>Quick on The Draw</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa .....	127
5.	PENUTUP	132
5.1	Simpulan .....	132
5.2	Saran .....	134
	DAFTAR PUSTAKA .....	137
	LAMPIRAN .....	142



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1	Langkah-langkah pelaksanaan teknik pembelajaran <i>Quick on The Draw</i> ..... 38
3.1	Indikator Motivasi Belajar ..... 56
3.2	Kriteria Penilaian Angket Motivasi Belajar ..... 62
3.3	Kisi-kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar ..... 62
3.4	Kisi-kisi Instrumen Indikator Guru dalam Pelaksanaan Teknik <i>Quick on The Draw</i> ..... 71
3.5	Kisi-kisi Instrumen Indikator Siswa dalam Pelaksanaan Teknik <i>Quick on The Draw</i> ..... 72
4.1	Data Responden Berdasarkan Umur ..... 80
4.2	Nilai Pengamatan Teknik Pembelajaran <i>Quick on The Draw</i> untuk Guru..... 82
4.3	Nilai Pengamatan Teknik Pembelajaran <i>Quick on The Draw</i> untuk Siswa ..... 82
4.4	Hasil <i>Pretest</i> PKn ..... 83
4.5	Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> PKn ..... 84
4.6	Deskripsi Data Variabel Motivasi Belajar ..... 86
4.7	Distribusi Frekuensi Nilai Motivasi Belajar PKn ..... 87
4.8	Indeks Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen..... 91
4.9	Indeks Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol ..... 94
4.10	Deskripsi Data Nilai <i>Posttest</i> PKn ..... 96
4.11	Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> ..... 97
4.12	Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> ..... 99
4.13	Hasil Uji Homogenitas Nilai <i>Pretest</i> ..... 100
4.14	Hasil Uji Kesamaan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> ..... 100
4.15	Hasil Uji Normalitas Data Motivasi Belajar Siswa..... 102
4.16	Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa ..... 102
4.17	Hasil Uji Homogenitas Motivasi Belajar Siswa..... 103

4.18	Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	104
4.19	Hasil Uji t Motivasi Belajar Siswa.....	106
4.20	Hasil Uji t Hasil Belajar .....	107
4.21	Hasil Uji Keefektifan Teknik <i>Quick on The Draw</i> terhadap Motivasi Belajar PKn .....	108
4.22	Hasil Uji Keefektifan Teknik <i>Quick on The Draw</i> terhadap Hasil Belajar PKn.....	109



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	47
3.1 Desain Penelitian.....	50
4.1 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	84
4.2 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	85
4.3 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Motivasi Belajar Kelas Eksperimen .....	87
4.4 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Motivasi Belajar Kelas Konvensional.....	88
4.5 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	97
4.6 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	98





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1	Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen ..... 142
2	Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol ..... 143
3	Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba Soal ..... 144
4.	Silabus Pembelajaran ..... 145
5.	Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Eksperimen..... 147
6.	Pengembangan Silabus Pembelajaran Kelas Kontrol ..... 154
7.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen..... 158
8.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol ..... 171
9.	Materi Keputusan Bersama ..... 190
10.	Media Pembelajaran ..... 191
11.	Pedoman Observasi Pelaksanaan Teknik Pembelajaran Kooperatif <i>Quick on The Draw</i> Untuk Guru ..... 197
12.	Lembar Observasi Pelaksanaan Teknik Pembelajaran Kooperatif <i>Quick on The Draw</i> Untuk Guru ..... 200
13	Pedoman Observasi Pelaksanaan Teknik Pembelajaran Kooperatif <i>Quick on The Draw</i> Untuk Siswa..... 202
14.	Lembar Observasi Pelaksanaan Teknik Pembelajaran Kooperatif <i>Quick on The Draw</i> Untuk Siswa ..... 204
15.	Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar (Uji Coba) ..... 206
16.	Angket Uji Coba Motivasi Belajar Siswa ..... 207
17.	Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar..... 211
18.	Angket Motivasi Belajar Siswa..... 212
19.	Lembar Validasi Angket Motivasi ..... 213
20.	Output Uji Validitas Angket Motivasi Belajar(Uji Coba) ..... 218
21.	Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes Uji Coba ..... 220
22	Output Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar(Uji Coba)..... 221
23.	Tabulasi Uji Coba Angket Motivasi Belajar ..... 222
24.	Tabulasi Uji Coba Soal Tes..... 226

25.	Kisi-kisi Soal Tes Uji Coba.....	230
26.	Kisi-kisi Soal Pretest dan Postest.....	233
27.	Soal Uji Coba Instrumen Tes .....	236
28.	Soal Pretest dan Postest.....	246
29.	Telaah Soal Pilihan Ganda Tim Ahli 1 .....	251
30.	Telaah Soal Pilihan Ganda Tim Ahli 2 .....	255
31.	Output Data SPSS Uji Validitas Soal Tes.....	259
32.	Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes Uji Coba.....	260
33.	Output Uji Reliabilitas Soal Tes (Uji Coba) .....	261
34.	Rekapitulasi Kesukaran Soal.....	262
35.	Rekapitulasi Daya Beda Soal .....	263
36.	Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Siswa Kelas Eksperimen .....	265
37.	Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i> Siswa Kelas Konvensional .....	267
38.	Tabel Nilai Indeks Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	269
39.	Tabel Nilai Indeks Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	271
40.	Output SPSS Uji Kesamaan Rata-rata .....	273
41.	Hasil Uji Normalitas Data Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	274
42.	Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	275
43.	Uji Homogenitas Data Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	276
44.	Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	277
45.	Hasil Uji Hipotesis <i>Independent-Samples T Test</i> Motivasi Belajar .....	278
46.	Hasil Uji Hipotesis <i>Independent-Samples T Test</i> Hasil Belajar.....	279
47.	Penghitungan <i>One Sample T-Test</i> Uji Pihak Kanan Data Motivasi Belajar Siswa.....	280
48.	Penghitungan <i>One Sample T-Test</i> Uji Pihak Kanan Data Hasil Belajar Siswa .....	281
49.	Dokumentasi Kelas Eksperimen .....	282

50.	Dokumentasi Kelas Kontrol.....	285
51.	Surat Izin Penelitian .....	287
52.	Surat Keterangan Pengambilan Data.....	290
53.	Perhitungan Manual .....	292



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

Pendahuluan merupakan kajian pertama dalam penelitian. Pendahuluan terdiri dari: (1) latar belakang masalah; (2) identifikasi masalah; (3) pembatasan masalah; (4) rumusan masalah; (5) tujuan penelitian; dan (6) manfaat penelitian. Pembahasan lebih mendalam mengenai pendahuluan akan diuraikan dalam penjelasan dibawah ini.

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal yang paling penting dan mendasar dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas kehidupan manusia pada masa sekarang dan yang akan datang. Pendidikan juga dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki manusia secara optimal, baik dalam segi fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual, sesuai dalam tahap perkembangan serta karakteristik lingkungan fisik dan lingkungan sosial budaya dimana individu itu tinggal. Menurut Munib, dkk (2012:31) Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan.

Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan pola pikir dan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal untuk kehidupan yang lebih baik. Pernyataan ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan

Nasional Pasal 3 yang menyatakan:

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 bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, pendidikan yang bermutu dapat diwujudkan oleh pihak-pihak terkait. Upaya peningkatan kualitas pendidikan menjadi tanggung jawab seluruh komponen bangsa yakni meliputi orang tua, sekolah dan pemerintah. Semuanya memiliki peranan penting dan tidak terpisahkan satu sama lain.

Pemerintah terus berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh guna mewujudkan kehidupan bangsa yang cerdas dan bermartabat, salah satunya melalui pendidikan formal. Pendidikan formal merupakan jalur pendidikan yang berkesinambungan. Pendapat ini mengacu pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 11, yaitu “Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi”. Salah satu pendidikan dasar di jalur formal adalah Sekolah Dasar (SD).

Sekolah dasar adalah lembaga pendidikan formal melalui penyampaian materi pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa dalam bentuk kegiatan belajar mengajar. Guru adalah faktor kunci dalam kegiatan belajar anak di sekolah. Guru sebagai komponen pendidikan dan pengajaran di sekolah menjalankan tugas dan fungsinya di dalam proses belajar dan mengajar atas dasar

kemampuan mengajar yang dimiliki (Hariwung, 1989) dalam Darmadi (2012: 35).

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam keseluruhan program pendidikan di sekolah. Pada proses belajar mengajar, guru memiliki peran utama dalam menentukan kualitas pengajaran yang dilakukannya. Peranan itu diantaranya memberikan pengetahuan (kognitif), sikap dan nilai (afektif) serta keterampilan (psikomotor). Jadi, dapat dikatakan bahwa tugas dan peran guru sangat beragam terutama dalam hal mendidik dan mengajar.

Darmadi (2012: 36) mengemukakan bahwa seorang guru dituntut untuk dapat mengelola (manajemen) kelas, penggunaan metode mengajar, strategi mengajar, maupun sikap dan karakteristik guru dalam mengelola proses belajar mengajar yang efektif, mengembangkan bahan pengajaran dengan baik, meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menyimak pelajaran dan menguasai tujuan pendidikan yang harus mereka capai. Selain itu, guru juga harus bisa memotivasi dan membantu tiap anak untuk mencapai prestasi belajar secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangan dan kesempatan yang dimiliki anak. Guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga bisa membuat siswa merasa nyaman, aktif dan termotivasi mengikuti proses pembelajaran yang nantinya bisa berpengaruh terhadap perolehan hasil belajar siswa. Dijelaskan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Bab IV pasal 19 yaitu proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai

dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pembelajaran ditekankan atau berorientasi pada aktivitas siswa.

Pendidikan yang berorientasi atau berpusat pada siswa tentunya membutuhkan kreatifitas dari guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran, sehingga diperlukan penggunaan model pembelajaran yang agar siswa tidak merasa jenuh dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Joyce dan Weil (1980) dalam Rusman (2010: 133) menyatakan bahwa “model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain”.

Model yang akan diterapkan dalam suatu pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan dan dirancang sesuai dengan karakteristik siswa SD, karena tidak semua model, metode, dan teknik dapat digunakan dalam semua materi. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar dimana materi pelajaran berhubungan dengan berbagai peristiwa dalam kehidupan bermasyarakat. Cakupan materi PKn yang tidak sedikit dan luas menjadi alasan perlunya menggunakan model pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Menurut Susanto (2013: 227), pendidikan kewarganegaraan adalah usaha sadar dan terencana dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, kecakapan, keterampilan serta kesadaran tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara,

penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, serta ikut berperan dalam percaturan global.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi dan Standar Kompetensi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah juga mengemukakan bahwa:

Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Seiring dengan perkembangan zaman, tujuan mata pelajaran Pkn dalam paradigma baru yaitu mengembangkan pendidikan demokrasi yang mengemban tiga fungsi pokok, yakni mengembangkan kecerdasan warga negara (*civic intelligence*), membina tanggung jawab warga negara (*civic responsibility*), dan mendorong partisipasi warga negara (*civic participation*). Kecerdasan warga negara yang dikembangkan untuk membentuk warga negara yang baik bukan hanya dalam dimensi rasional, melainkan juga dalam dimensi spiritual, emosional, dan sosial sehingga paradigma baru Pkn bercirikan multidimensional (Winataputra, 2009: 1.1).

Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Ruminiati (2007: 2-21) juga menjelaskan bahwa mata pelajaran PKn mempunyai misi membina nilai, moral, dan norma secara utuh bulat dan berkesinambungan. Tujuan PKn adalah untuk membentuk watak warga negara yang baik, yaitu yang tahu, mau dan sadar akan hak dan kewajibannya. Dengan demikian kelak siswa diharapkan dapat menjadi bangsa yang terampil, cerdas, bersikap baik, serta mengikuti kemajuan teknologi-



teknologi modern.

Pada proses pembelajaran PKn di SD sering kali muncul suatu permasalahan, yaitu keberhasilan pembelajaran yang kurang optimal. Proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila masukan merata, menghasilkan output yang banyak dan bermutu tinggi, serta sesuai dengan kebutuhan, perkembangan masyarakat, dan pembangunan (Susanto, 2013: 54). Karakteristik materi pelajaran PKn yang sangat luas, menjadikan siswa tidak termotivasi dan mudah merasa bosan dalam pembelajaran PKn, sehingga diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dan meningkatkan interaksi siswa yaitu melalui model pembelajaran kooperatif.

Suprijono (2012: 54) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Sedangkan menurut Johnson dan Johnson (1994) dalam Isjoni (2010: 17), pembelajaran kooperatif adalah mengelompokkan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut. Empat unsur penting dalam pembelajaran kooperatif yaitu adanya : (1) peserta dalam kelompok; (2) aturan kelompok; (3) upaya belajar setiap anggota kelompok; (4) tujuan yang harus dicapai.

Pada pembelajaran kooperatif, siswa bekerjasama untuk membangun pengetahuan sendiri. Siswa berdiskusi dan saling membantu dalam memecahkan masalah. Jadi, selain dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, pembelajaran kooperatif juga bermanfaat melatih keterampilan

sosial siswa dalam kelompok, sehingga cocok digunakan dalam pembelajaran PKn. Teknik *Quick on The Draw* merupakan salah satu teknik pembelajaran yang berlandaskan konsep pembelajaran kooperatif yang digagas oleh Paul Ginnis. Teknik *Quick on The Draw* termasuk dalam pembelajaran kooperatif serta memuat unsur-unsur penting yang ada dalam pembelajaran kooperatif.

Ginnis (2008: 163) menyatakan bahwa teknik *Quick on The Draw* merupakan suatu aktivitas riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan. Penerapan proses ini pada proses pembelajaran akan melibatkan siswa secara aktif bekerjasama untuk menjadi pemenang yang berhasil dengan cepat menjawab satu set pertanyaan. Teknik pembelajaran *Quick on The Draw* ini sangat sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar. Seperti yang telah diketahui bahwa karakteristik siswa SD diantaranya yaitu senang bermain dan senang bergerak. Pembelajaran dengan teknik *Quick on The Draw* ini juga dapat sekaligus melatih kemampuan motorik siswa dengan cara belajar sambil bermain. Harapannya dengan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa.

Pentingnya peranan motivasi dalam proses pembelajaran perlu dipahami oleh guru agar dapat melakukan berbagai bentuk tindakan atau bantuan kepada siswa. Menurut Suciati dkk (2007: 3.8) motivasi dirumuskan sebagai dorongan, baik diakibatkan oleh faktor dari dalam maupun luar siswa, untuk mencapai tujuan tertentu guna memenuhi atau memuaskan suatu kebutuhan. Pada konteks pembelajaran maka kebutuhan tersebut berhubungan dengan kebutuhan untuk belajar.

Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan terlibat secara aktif dalam proses belajar sehingga siswa tersebut akan mencapai hasil belajar yang diharapkan. Apabila tujuan atau hasil belajarnya tercapai, maka motivasi siswa untuk belajar lebih lanjut akan semakin tinggi pula. Namun pada kenyataannya teknik pembelajaran *Quick on The Draw* belum banyak diterapkan pada pembelajaran di sekolah, karena masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran. Pembelajaran konvensional disebut juga pembelajaran tradisional. Pada pembelajaran tradisional, guru hanya menggunakan metode mengajar yang relatif tetap (monoton). Selain itu, guru terkesan lebih aktif dan memegang peranan penting dalam pembelajaran (Gunawan, 2013: 58).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Tembokluwung 01 Kabupaten Tegal yaitu Bapak Dodi Irawan dan Ibu Saidah pada tanggal 23 Desember 2015, diperoleh keterangan bahwa selama ini guru masih menggunakan model konvensional yang didominasi ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Oleh karena itu, hasil belajar siswa kurang optimal dan menghasilkan nilai yang kurang memuaskan. Selain itu, siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, karena siswa lebih banyak mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru sehingga siswa cenderung cepat bosan dan jenuh.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran PKn di sekolah tersebut, sudah seharusnya dilakukan perbaikan mengenai pembelajarannya. Perbaikan dalam pembelajaran dapat diaplikasikan dengan menerapkan berbagai teknik pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan menerapkan teknik pembelajaran *Quick*

*on The Draw*. Selain dengan adanya penerapan teknik juga diperlukan dorongan atau motivasi dari orang tua serta guru agar siswa dapat lebih percaya diri serta merasa senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PKn.

Pembelajaran kooperatif teknik *Quick on The Draw* sebelumnya telah diteliti oleh Andri Wahyu Wibowo (2012) dari Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan judul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick on The Draw* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika”. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII A SMP N 3 Jatioso tahun ajaran 2011/2012. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Untuk aktivitas meliputi beberapa indikator yaitu antusias menjawab pertanyaan dari guru sebelum tindakan 39,28%, pada siklus I 60,71% dan pada siklus II meningkat menjadi 77,77%, 2) antusias mengajukan pertanyaan sebelum tindakan 10,71%, pada siklus I menjadi 21,42% dan siklus II meningkat menjadi 40,74%, 3) semangat untuk mengekspresikan pendapat sebelum tindakan 7,14%, pada siklus I menjadi 14,28% dan siklus II meningkat menjadi 25,92%, 3) antusias mempresentasikan hasil pekerjaan sebelum tindakan 14,28%, pada siklus I menjadi 25% dan siklus II meningkat sebesar 44,44%, 5) nilai rata-rata hasil belajar siswa  $\geq 71,42\%$  sebelum tindakan, pada siklus I menjadi 82,14%, dan siklus II meningkat menjadi 92,59%. Hasil tersebut menjadi bukti empiris terhadap penerapan teknik *Quick on The Draw* di kelas untuk menyelesaikan masalah-masalah pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Andri Wahyu Wibowo membuktikan bahwa teknik *Quick on The Draw* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa model

pembelajaran *Quick on The Draw* lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional. Atas dasar itulah peneliti tertarik dan ingin melakukan penelitian lebih lanjut, namun dengan variabel penelitian motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti ingin menguji keefektifan teknik *Quick on The Draw* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn khususnya materi Keputusan Bersama di kelas V.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- (1) Guru masih menggunakan model konvensional dalam menyampaikan materi pelajaran terutama dengan metode ceramah. Pembelajaran model konvensional mengakibatkan pembelajaran kurang bermakna dan sumber belajar hanya berasal dari guru.
- (2) Siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran, karena kegiatan pembelajaran yang dirancang guru kurang bervariasi.
- (3) Pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga siswa pasif dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran.
- (4) Materi PKn yang sangat luas dan cara penyampaian materi yang monoton membuat siswa mudah merasa bosan, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dapat diketahui bahwa masalah yang ada bersifat umum dan terlalu luas. Oleh sebab itu perlu adanya pembatasan masalah

agar penelitian lebih terarah dan terfokus. Pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- (1) Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Tembokluwung 01 Kabupaten Tegal tahun ajaran 2015/2016.
- (2) Materi yang dipelajari adalah pada mata pelajaran PKn materi Keputusan Bersama.
- (3) Variabel yang akan diteliti meliputi satu variabel bebas (independen) dan dua variabel terikat (dependen). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu teknik *Quick on The Draw* sedangkan variabel terikat yaitu motivasi belajar dan hasil belajar kognitif.
- (4) Penelitian ini memfokuskan pada keefektifan penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *Quick on The Draw*.
- (5) Model pembelajaran konvensional yang digunakan dalam penelitian ini adalah ceramah dan diskusi.
- (6) Hasil belajar dalam penelitian ini hanya mencakup ranah kognitif.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, permasalahan yang hendak diselesaikan melalui penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- (1) Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar PKn siswa kelas V antara kelas yang menggunakan teknik pembelajaran *Quick on The Draw* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
- (2) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar PKn siswa kelas V antara kelas yang menggunakan teknik pembelajaran *Quick on The Draw* dengan kelas yang

menggunakan model pembelajaran konvensional?

- (3) Apakah teknik pembelajaran *Quick on The Draw* efektif terhadap motivasi belajar PKn siswa kelas V materi Keputusan Bersama?
- (4) Apakah teknik pembelajaran *Quick on The Draw* efektif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V materi Keputusan Bersama?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian mengungkapkan apa yang ingin dicapai dalam penelitian. Perumusan tujuan penelitian sejajar atau harus sejalan dengan rumusan masalah yang sudah diuraikan sebelumnya. Paparan mengenai tujuan penelitian dijabarkan sebagai berikut:

### 1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum adalah tujuan yang memiliki skala lebih luas. Tujuan penelitian ini yaitu:

- (1) Meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di SD Tembokluwung 01.
- (2) Menguji keefektifan teknik pembelajaran *Quick on The Draw* pada mata pelajaran PKn di SD Tembokluwung 01.

### 1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk:

- (1) Mengetahui perbedaan motivasi belajar PKn siswa kelas V antara kelas yang menggunakan teknik pembelajaran *Quick on The Draw* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
- (2) Mengetahui perbedaan hasil belajar PKn siswa kelas V antara kelas yang menggunakan teknik pembelajaran *Quick on The Draw* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

- (3) Mengetahui keefektifan penerapan teknik *Quick on The Draw* terhadap motivasi belajar PKn siswa kelas V materi Keputusan Bersama.
- (4) Mengetahui keefektifan penerapan teknik *Quick on The Draw* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V materi Keputusan Bersama.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis bagi siswa, guru, dan sekolah, diantaranya yaitu:

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis berupa informasi tentang keefektifan penerapan teknik pembelajaran *Quick on The Draw* terhadap motivasi dan hasil belajar PKn materi Keputusan Bersama.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak yaitu siswa, guru, maupun sekolah tempat penelitian. Berikut uraian mengenai manfaat praktis dari penelitian ini.

#### 1.6.2.1 Bagi Siswa

- (1) Meningkatnya motivasi dan hasil belajar PKn melalui pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.
- (2) Melatih siswa untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah melalui kerja kelompok.
- (3) Melatih siswa untuk dapat mengembangkan kreativitas berfikir.
- (4) Menumbuhkan semangat belajar melalui pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.



### **1.6.2.2 Bagi Guru**

- (1) Menambah pengetahuan tentang pelaksanaan teknik pembelajaran *Quick on The Draw*.
- (2) Memberi masukan tentang alternatif model pembelajaran PKn yang bervariasi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

### **1.6.2.3 Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi sekolah dalam rangka memperbaiki pembelajaran PKn dan menambah inovasi dalam penggunaan teknik pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di kelas V SD Negeri Tembokluwung 01 Kabupaten Tegal.

### **1.6.2.4 Bagi Peneliti**

- (1) Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai teknik pembelajaran *Quick on The Draw*.
- (2) Meningkatkan keterampilan dalam mengajar PKn

## BAB 2

### KAJIAN PUSTAKA

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian. Uraian mengenai kajian pustaka yaitu sebagai berikut.

#### 2.1 Kajian Teori

Kajian teori merupakan dasar-dasar teori yang melandasi suatu penelitian. Teori yang digunakan diambil dari berbagai sumber yang relevan. Teori-teori yang disajikan dalam penelitian ini meliputi: (1) belajar, (2) pembelajaran efektif, (3) motivasi belajar, (4) hasil belajar, (5) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, (6) karakteristik perkembangan siswa SD, (7) hakikat pembelajaran PKn di SD, (8) materi keputusan bersama, (9) strategi, metode, dan teknik pembelajaran, (10) model pembelajaran, (11) model pembelajaran kooperatif, (12) pembelajaran dengan teknik *Quick on The Draw*. Kajian teori yang melandasi penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

##### 2.1.1 Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan dan dialami manusia sejak manusia di dalam kandungan, buaian, tumbuh berkembang dari anak-anak, remaja, hingga menjadi dewasa, sampai ke liang lahat sesuai dengan prinsip belajar sepanjang hayat. Menurut Slameto (2013: 2), belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam

interaksi dengan lingkungannya. Rifa'i dan Anni (2012: 66) juga berpendapat bahwa belajar merupakan proses penting dalam perubahan perilaku seseorang dan mencakup segala sesuatu yang dipikirkan serta dikerjakan oleh seseorang. Belajar berperan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi seseorang.

Suyono dan Hariyanto (2014 : 9) juga mendefinisikan bahwa belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Tidak jauh berbeda dengan pendapat para ahli sebelumnya, Susanto (2015: 4) mendefinisikan belajar adalah 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 berfikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Menurut Hamalik (2015: 27) belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan suatu pengubahan kelakuan. Belajar merupakan aktivitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu yang belajar, baik aktual maupun potensial (Nasution dalam Uno Hamzah dan Mohamad, 2012: 140).

Dari beberapa pengertian para ahli mengenai pengertian belajar, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu usaha yang dilakukan oleh

seseorang sebagai suatu proses untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, perubahan tingkah laku, dan kepribadian melalui pengalaman yang dialaminya. Perubahan tingkah laku yang dialami meliputi perubahan dalam kebiasaan, sikap, dan keterampilan serta bersifat permanen.

### 2.1.2 Pembelajaran Efektif

Suatu proses pembelajaran hendaknya dilakukan sebaik mungkin agar tercipta suasana pembelajaran yang efektif. Pembelajaran efektif dapat diwujudkan apabila komponen-komponen utama dalam pembelajaran terutama guru dan siswa dapat saling bekerjasama, sehingga mewujudkan motivasi dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Suprihatiningrum (2013: 75) berpendapat bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar. Huda (2014: 2) mendefinisikan pembelajaran sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Lebih detailnya menurut Miarso dalam Uno dan Mohamad (2012: 173-4) pembelajaran efektif merupakan pembelajaran yang dapat menghasilkan belajar yang memiliki manfaat bagi siswa dan lebih berpusat pada siswa (*student centered*) dengan menggunakan prosedur yang tepat. Pembelajaran efektif yaitu pembelajaran yang menuntut terjadinya belajar pada siswa dan bagaimana cara yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

Pembelajaran efektif dapat diwujudkan dengan memperhatikan beberapa aspek berikut, diantaranya:

- (1) Guru harus bisa membuat persiapan mengajar yang sistematis.
- (2) Proses belajar mengajar harus berkualitas tinggi yang ditunjukkan dengan

adanya penyampaian materi oleh guru secara sistematis dan menggunakan berbagai variasi di dalam penyampaian, baik itu media, metode, suara maupun gerak.

- (3) Waktu selama proses belajar mengajar digunakan secara efektif.
- (4) Motivasi mengajar guru dan motivasi belajar siswa cukup tinggi.
- (5) Hubungan interaktif antara guru dan siswa dalam kelas bagus sehingga setiap terjadi kesulitan belajar dapat segera diatasi (Susanto, 2015: 54-5).

Pembelajaran efektif akan tercipta apabila terjadi hubungan yang baik antara guru dengan siswa. Pembelajaran juga akan menjadi lebih bermakna jika siswa dijadikan sebagai subjek pendidikan dan pembelajaran berpusat kepada siswa (*student centered*), sehingga dapat mendorong motivasi dan hasil belajar siswa semakin meningkat.

### 2.1.3 Motivasi Belajar

Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang untuk bertingkah laku. Motivasi juga merupakan faktor penting bagi seseorang dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Artinya bahwa keinginan dalam mencapai suatu keberhasilan menjadi pendorong untuk bertingkah laku atau melakukan kegiatan belajar.

Menurut Mc. Donald dalam Sardiman (2014: 73) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Menurut Uno (2015: 3) motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Selanjutnya Uno menjelaskan bahwa hakikat motivasi belajar

adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Artinya motivasi mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.

Hull (1943) dalam Suciati dkk (2007: 3.3) berpendapat bahwa konsep motivasi sebagai dorongan untuk memenuhi atau memuaskan kebutuhan agar tetap hidup. Slavin (1994) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 135) menyatakan bahwa motivasi merupakan proses internal yang mengaktifkan, memandu, dan memelihara perilaku seseorang secara terus menerus. Fathurrohman dan Sutikno (2010: 19) mendefinisikan motivasi dalam kegiatan belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan yang ada dapat tercapai. Motivasi sendiri ada dua, yaitu (1) motivasi intrinsik, jenis motivasi ini timbul dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dorongan orang lain, tetapi atas dasar kemauan sendiri. Dan (2) motivasi ekstinsik, jenis motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian siswa mau melakukan sesuatu atau belajar.

Hamalik (2002) dalam Fathurrohman dan Sutikno (2010: 20) menyebutkan bahwa ada 3 fungsi motivasi yaitu:

- (1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan langkah penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- (2) Menentukan arah perbuatan kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan

demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.

- (3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan bagi tujuan tersebut.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli tentang motivasi, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang ada dalam diri individu maupun dari luar individu untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar. Motivasi juga sangat diperlukan seseorang agar lebih semangat dan aktif untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai.

#### **2.1.4 Hasil Belajar**

Langkah terakhir dari proses pembelajaran adalah melaksanakan evaluasi atau penilaian terhadap sejauh mana proses pembelajaran dapat mencapai tujuan. Hasil belajar merupakan salah satu komponen pendidikan yang disesuaikan dengan tujuan pendidikan, karena hasil belajar diukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pendidikan melalui proses belajar mengajar (Purwanto, 2014: 47). Menurut Susanto (2015: 5) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Hasil belajar yang telah diperoleh siswa juga perlu melalui tahap evaluasi. Evaluasi perlu dilakukan sebagai cerminan untuk melihat kembali apakah tujuan yang ditetapkan sudah tercapai dan apakah proses belajar mengajar telah berlangsung efektif untuk memperoleh hasil belajar (Purwanto, 2014: 47). Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem

Pendidikan Nasional pasal 58 ayat 1 menyatakan bahwa dalam melakukan evaluasi hasil belajar siswa, hal yang perlu dilakukan pendidik yaitu dengan memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil belajar siswa secara berkesinambungan.

Di dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, mengacu pada klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom (Sudjana 2014: 22-23) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni:

- (1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- (2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- (3) Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris yakni (1) gerakan refleks, (2) keterampilan gerakan dasar, (3) kemampuan perseptual, (4) keharmonisan atau ketetapan, (5) gerakan keterampilan kompleks, dan (6) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Dalam penelitian ini terbatas pada hasil belajar dalam ranah kognitif saja karena waktu penelitian hanya 2 kali pertemuan, sedangkan untuk ranah afektif dan psikomotor diperlukan waktu yang lebih lama dan berkesinambungan untuk melihat hasil atau



reaksi yang maksimal.

### **2.1.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar yang didapatkan oleh masing-masing siswa di sekolah tentu berbeda. Perbedaan ini disebabkan oleh beberapa faktor. Menurut Rifa'i dan Anni (2012: 80) menyatakan bahwa faktor-faktor yang memberikan pengaruh terhadap proses dan hasil belajar meliputi kondisi internal dan eksternal siswa. Oleh sebab itu, keberhasilan suatu pembelajaran harus memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi. Djamarah dan Zain (2010: 109) merumuskan faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar, antara lain: (1) tujuan; (2) guru; (3) anak didik; (4) kegiatan pengajaran; (5) bahan dan alat evaluasi; serta (6) suasana evaluasi.

Slameto (2013: 54-72) menggolongkan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar ada dua yaitu faktor intern dan ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor intern yaitu terdiri dari: (1) jasmaniah yang meliputi kesehatan dan cacat tubuh; (2) psikologis terdiri dari: inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan; dan (3) kelelahan. Sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor ekstern terdiri dari: (1) faktor keluarga, meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan; (2) faktor sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah; dan (3) faktor masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan

bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan penjelasan, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar terdiri dari dua yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa, sedangkan faktor ekstern berasal dari luar diri siswa.

### **2.1.6 Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar**

Pada proses pembelajaran, guru terlebih dahulu harus mengetahui karakteristik siswa-siswanya, sehingga guru dapat lebih mudah merancang kegiatan pembelajaran dan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Seperti yang telah diketahui bahwa karakter siswa SD masih senang dengan kegiatan bermain, karena itu guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman serta menarik agar siswa tidak merasa bosan dan menciptakan pembelajaran yang bermakna.

Menurut Piaget dalam Rifa'i dan Anni (2012: 32-5) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif manusia dibagi menjadi empat tahap, yaitu:

(1) Tahap sensorimotorik (0-2 tahun)

Pada tahap ini bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengordinasikan pengalaman indera dengan gerakan motorik.

(2) Tahap praoperasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini pemikiran anak lebih bersifat simbolis, egoisentris, dan intuitif, sehingga tidak melibatkan pemikiran operasional.

(3) Tahap operasional kongkret (7-11 tahun)

Pada tahap ini anak mampu mengoperasikan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda kongkret.

(4) Tahap operasional formal (11-15 tahun)

Pada tahap ini anak sudah mampu berfikir abstrak, idealis, dan logis.

Berdasarkan teori Piaget, siswa usia SD berada pada tahap operasional kongkret. Pada tahap ini, siswa mampu mengoperasionalkan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda-benda kongkret. Penalaran logika menggantikan penalaran intuitif, namun hanya pada situasi konkrit dan kemampuan untuk menggolong-golongkan sudah ada namun belum bisa memecahkan masalah abstrak.

Sumantri (2005) dalam Susanto (2013: 70-1) mengemukakan pentingnya mempelajari perkembangan siswa bagi guru, yaitu (1) Akan memperoleh ekspektasi yang nyata tentang anak dan remaja; (2) pengetahuan tentang psikologi anak dapat membantu untuk merespon sebagaimana mestinya pada perilaku tertentu pada anak; (3) Pengetahuan tentang perkembangan anak akan membantu mengenali berbagai penyimpangan dari perkembangan yang normal; (4) dengan mempelajari perkembangan anak akan membantu memahami diri sendiri. Desmita (2012:35) juga menjelaskan ada empat karakteristik siswa SD, yaitu: senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tentang karakteristik siswa SD, maka guru hendaknya dapat mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, yaitu pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan siswa berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

### 2.1.7 Hakikat Pembelajaran PKn di SD

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang fokus pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan Undang Undang Dasar 1945 (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan). Selanjutnya menurut Susanto (2015: 225) PKn adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat dan makhluk Tuhan Yang Maha Esa.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 tahun 2006 tentang Pelaksanaan Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan, mata pelajaran PKn memiliki tujuan agar siswa memiliki beberapa kemampuan, yaitu:

- (1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- (2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi.
- (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- (4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan

komunikasi.

PKn di sekolah dasar memberikan pelajaran pada siswa untuk memahami dan membiasakan dirinya dalam kehidupan di sekolah atau di luar sekolah, karena materi PKn menekankan pada pengalaman dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari yang ditunjang oleh pengetahuan dan pengertian sederhana sebagai bekal untuk mengikuti pendidikan berikutnya (Susanto, 2015: 233). Usia anak SD merupakan usia dimana mereka harus akan pengetahuan, sangat penting dan tepat untuk memberikan konsep dasar tentang wawasan Nusantara dan perilaku yang demokratis secara benar dan terarah karena mereka adalah generasi penerus bangsa yang akan meneruskan cita-cita para pahlawan untuk memajukan bangsa ini.

Menurut Mulyasa dalam Ruminiati (2007: 1.27) ruang lingkup materi PKn SD terdiri dari beberapa aspek, yaitu meliputi:

- (1) Persatuan dan Kesatuan Bangsa, terdiri dari hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap NKRI, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- (2) Norma, Hukum, dan Peraturan, terdiri dari tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, dan hukum dan peradilan internasional.
- (3) Hak Asasi Manusia (HAM), terdiri dari hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan

mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, serta persamaan kedudukan warga negara.

- (4) Kebutuhan warga negara, terdiri dari gotong royong, harga diri sebagai masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.
- (5) Konstitusi Negara, terdiri dari proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunsksn di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- (6) Kekuasaan dan Politik, terdiri dari pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dan masyarakat demokrasi.
- (7) Kedudukan Pancasila, terdiri dari kedudukan Pancasila sebagai dasar negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka.
- (8) Globalisasi, terdiri dari globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hakikat pembelajaran PKn di sekolah adalah untuk mengajarkan siswa tentang konsep dasar wawasan nusantara, toleransi, kehidupan sebagai warganegara, dan lain-lain. Ruang lingkup materi PKn yang luas dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari penting dipelajari sebagai bekal

pengetahuan dan pendidikan di jenjang selanjutnya.

### **2.1.8 Materi Keputusan Bersama**

Keputusan merupakan suatu pilihan atau ketetapan yang diambil oleh seseorang atau sekelompok orang untuk dilakukan. Keputusan diambil berdasarkan pertimbangan dan pemikiran. Suatu keputusan akan sangat mempengaruhi diri orang yang mengambil keputusan. Namun, ada pula keputusan yang melibatkan banyak orang karena dampaknya juga mempengaruhi orang banyak, jika terjadi kesalahan dalam pengambilan keputusan, maka yang rugi bukan diri kita sendiri tetapi juga orang banyak. Harus diingat, bahwa dalam mengambil keputusan harus melalui pertimbangan yang baik agar tidak salah mengambil keputusan.

Dikutip dari BSE karangan Darmono dkk (2008: 93), secara umum keputusan dapat dibagi menjadi dua yaitu:

#### **2.1.8.1 Keputusan Pribadi**

Keputusan pribadi merupakan keputusan yang sifatnya pribadi atau individual, artinya keputusan tersebut hanya ditujukan untuk kepentingan diri sendiri dan tidak menyangkut orang lain.

#### **2.1.8.2 Keputusan Bersama**

Keputusan bersama merupakan keputusan yang diambil atas dasar persetujuan dan kesepakatan bersama. Keputusan bersama diambil untuk memutuskan sesuatu yang menjadi kepentingan orang banyak. Sebelum mengambil keputusan bersama biasanya dilakukan musyawarah untuk mempertimbangkan pendapat orang banyak.

Berikut merupakan ciri-ciri keputusan bersama: (1) keputusan yang diambil merupakan keputusan untuk kepentingan bersama yang melibatkan lebih dari satu orang secara langsung maupun tidak langsung, (2) hasil keputusan bersama diambil berdasarkan hasil musyawarah mufakat, (3) keputusan bersama bersifat mengikat, harus dilakukan dan tidak dapat diganggu gugat, (4) hasil keputusan bersama harus diterima oleh semua pihak dengan ikhlas, bertanggung jawab, dan lapang dada.

Cara pengambilan keputusan bersama ada 3 yaitu: musyawarah mufakat, voting, dan aklamasi. Pertama, musyawarah mufakat. Musyawarah merupakan cara untuk menyelesaikan setiap perselisihan atau pendapat untuk mencapai keputusan bersama. Mufakat adalah kebulatan pendapat berdasarkan hasil musyawarah. Jadi musyawarah mufakat berarti bentuk pengambilan keputusan yang mengedepankan kebersamaan sesuai dengan moral agama dan keadilan.

Pada pelaksanaan musyawarah juga terdapat prinsip-prinsip yang harus diperhatikan. Prinsip-prinsip ini akan memberikan pedoman atau pegangan agar musyawarah berjalan baik dan menghasilkan keputusan yang mufakat. Prinsip-prinsip yang ada dalam musyawarah diantaranya: (1) musyawarah bersumber pada paham sila keempat Pancasila, (2) mengutamakan kepentingan umum, (3) menghargai pendapat orang lain dan tidak memaksakan kehendak, (4) melaksanakan keputusan bersama dengan dilandasi itikad baik dan penuh rasa tanggung jawab, dan lain sebagainya.

Pelaksanaan musyawarah mufakat memberikan manfaat langsung, yaitu sebagai berikut: (1) mengatasi berbagai silang pendapat, (2) mengurangi kemungkinan terjadinya kekerasan atau pertikaian dalam memperjuangkan



kepentingan pribadi, (3) serta menghindari dan mengatasi kemungkinan terjadinya konflik.

Kedua, pengambilan suara terbanyak/ *voting*. Pengambilan keputusan secara musyawarah mufakat tidak selalu berhasil membuahkan keputusan yang memuaskan, karena adanya pendirian sebagian anggota masyarakat yang tidak mencapai titik temu dengan anggota lain. Maka dari itu langkah selanjutnya untuk mencapai keputusan bersama, dilakukanlah pemungutan suara terbanyak atau yang sering disebut dengan *voting*. Diharapkan dengan adanya *voting* semua anggota akan dapat menerima keputusan yang diambil berdasarkan suara terbanyak.

*Voting* tidak selalu dilakukan setelah musyawarah mufakat tidak menghasilkan keputusan. *Voting* juga dilakukan untuk mengambil keputusan yang tidak dapat dimusyawarahkan. Secara umum *voting* dibagi menjadi dua yaitu: (1) *Voting* terbuka, adalah *voting* yang dilakukan secara terbuka. Setiap peserta musyawarah menyebutkan secara langsung apa yang menjadi pilihannya. (2) *Voting* tertutup, adalah *voting* yang dilaksanakan secara tertutup, dimana setiap peserta musyawarah memberikan pilihannya pada selembar kertas.

Prinsip-prinsip atau hal yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan *voting* antara lain: (1) pelaksanaan musyawarah mufakat sudah dilaksanakan secara maksimal, (2) kata mufakat sudah tidak mungkin lagi dijalankan karena terjadi perbedaan pendapat yang tidak mungkin disatukan lagi, (3) waktu yang mendesak (keputusan harus segera diambil), (4) pengambilan keputusan berdasarkan suara terbanyak adalah sah bila dihadiri sekurang kurangnya 2/3 jumlah anggota rapat, (5) putusan yang diambil dengan suara terbanyak sebagai hasil musyawarah harus

dapat dipertanggungjawabkan, (6) serta tidak bertentangan dengan dasar negara Indonesia yaitu Pancasila.

Secara umum, keputusan bersama dapat dibagi dalam dua bentuk yaitu keputusan tertulis dan tidak tertulis atau lisan. Keputusan tertulis adalah keputusan yang diambil secara bersama-sama, yang didasarkan pada kesepakatan bersama dan dituangkan pada dokumen tertulis serta disahkan oleh pembuat keputusan tersebut. Keputusan tertulis mempunyai kekuatan hukum yang kuat. Oleh karena itu, siapapun wajib melaksanakan keputusan tersebut, bagi yang melanggar akan dikenai sanksi atau hukuman. Contoh: UUD 1945, Undang-Undang, Peraturan Pemerintah, Peraturan Daerah, Tata Tertib. Sedangkan keputusan tidak tertulis atau lisan adalah keputusan yang diucapkan secara lisan, yang berupa kata-kata dan tidak dituangkan secara tertulis dalam bentuk dokumen. Keputusan lisan tidak mempunyai kekuatan hukum seperti kekuatan tertulis. Contohnya keputusan kepala desa mengenai pembagian pengairan sawah, keputusan ketua RW mengenai jadwal ronda, keputusan ketua RT mengenai kerja bakti.

Bentuk-bentuk keputusan bersama dalam kehidupan sehari-hari dapat dijumpai di berbagai lingkungan, antara lain: (1) lingkungan keluarga, keluarga pada umumnya terdiri atas ayah, ibu, dan anak. Setiap anggota keluarga memiliki hak dan kewajiban. Hak dan kewajiban seorang anak berbeda dengan hak dan kewajiban orang tua. Contoh bentuk keputusan bersama di lingkungan keluarga yaitu keputusan mengenai pembagian tugas kerja di rumah. (2) lingkungan sekolah, warga sekolah terdiri dari kepala sekolah, guru, siswa, pegawai tata usaha, dan penjaga sekolah. Warga sekolah harus mematuhi peraturan-peraturan

yang sudah diputuskan bersama. Sebagai lembaga atau organisasi, sekolah juga tentu memiliki surat keputusan bersama yang diambil untuk kemajuan dan ketertiban lingkungan sekolah. Contoh keputusan bersama di sekolah yaitu keputusan bersama tentang seragam sekolah. (3) lingkungan masyarakat, kepentingan setiap anggota dalam masyarakat berbeda. Permasalahan di lingkungan masyarakat juga beraneka ragam. Masalah-masalah yang muncul dalam masyarakat biasanya menyangkut tentang kebersihan, keamanan, ketertiban, kerukunan, dan membicarakan program kegiatan yang akan datang. Masyarakat terdiri dari individu-individu dengan berbagai pemikiran dan kepentingan sehingga diperlukan suatu keputusan bersama untuk mewujudkan masyarakat yang tertib. Contoh bentuk keputusan bersama di masyarakat yaitu keputusan mengenai jadwal ronda.

### **2.1.9 Strategi, Metode, dan Teknik Pembelajaran**

Strategi, metode, dan teknik pembelajaran merupakan komponen dalam proses pembelajaran yang saling berkesinambungan. Berikut penjelasannya.

#### **2.1.9.1 Strategi**

Sebelum menetapkan strategi pembelajaran, guru terlebih dahulu harus menetapkan pendekatan yang akan digunakan. Pendekatan adalah suatu cara atau perbuatan dalam memandang permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran, apakah pendekatan yang berpusat pada guru atau pendekatan yang berpusat pada siswa. Jika dalam pembelajaran guru telah menetapkan pendekatan yang akan digunakan, maka langkah selanjutnya yaitu menetapkan strategi yang akan digunakan. Abimanyu (2008: 2.4) berpendapat bahwa “strategi menunjuk kepada pengaturan (memilih, menyusun, dan memobilisasi) cara, sarana/prasarana dan

tenaga untuk mencapai tujuan”. Pengertian strategi menurut Dimiyati dan Soedjono (1996) dalam Anitah, dkk (2012: 1.24), “strategi adalah kegiatan guru untuk memikirkan dan mengupayakan terjadinya konsistensi antara aspek-aspek dari komponen pembentukan sistem pembelajaran”. Lebih lanjut dijelaskan bahwa penentuan strategi pembelajaran tidak hanya dilakukan guru dalam pelaksanaan pembelajaran, tetapi juga dalam perencanaan pembelajaran. Dick and Carey (1985) dalam Sanjaya (2013: 126) juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.

Jadi, strategi adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk menentukan rencana dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Strategi pembelajaran juga merupakan pola umum meliputi metode, teknik, prosedur, cara, sarana atau prasarana, dan tenaga. Pola umum tersebut menitikberatkan pada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran.

#### **2.1.9.2 Metode**

Agar dapat merancang dan melaksanakan strategi pembelajaran yang optimal, guru harus memiliki pengetahuan yang luas tentang metode dalam pembelajaran. Menurut Joni (1992/1993) dalam Anitah, dkk (2012: 1.24), “metode adalah berbagai cara kerja yang relatif umum yang sesuai untuk mencapai tujuan tertentu”. Hamruni (2012: 6) mendefinisikan metode sebagai cara-cara menyajikan bahan pelajaran pada siswa untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Sanjaya (2013: 126) menjelaskan bahwa upaya untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal, ini yang disebut metode.

Jadi, metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Metode dilakukan sedemikian rupa untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

### **2.1.9.3 Teknik**

Wujud konkret dari penggunaan metode, strategi, dan pendekatan dalam pembelajaran adalah teknik pembelajaran. Menurut Majid (2013: 24), “teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik”. Lebih lanjut, Hamruni (2012: 7) menjelaskan bahwa teknik pembelajaran adalah cara yang dilakukan orang dalam rangka mengimplementasikan metode agar metode yang diterapkan dapat berjalan efektif dan efisien. Sedangkan istilah teknik menurut Sanjaya (2013: 127) adalah cara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengimplementasikan suatu metode.

Jadi, teknik pembelajaran adalah cara yang dilakukan guru untuk dapat mengimplementasikan suatu metode pembelajaran. Metode yang diterapkan harus dapat berjalan efektif dan efisien sehingga menghasilkan pembelajaran yang bermakna.

### **2.1.10 Model Pembelajaran Kooperatif**

Seiring dengan berjalannya waktu model pembelajaran saat ini mulai berkembang untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa, salah satunya melalui model pembelajaran kooperatif. Taniredja, dkk (2014: 55) berpendapat bahwa “pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan siswa lain

dalam tugas-tugas yang terstruktur”. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dengan konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru (Suprijono, 2013: 54).

Menurut Parker (1994) dalam Huda (2014: 9), “pembelajaran kooperatif adalah suasana pembelajaran di mana para siswa saling berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama”. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang merujuk pada penggunaan berbagai metode pengajaran di mana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi (Slavin, 2009: 4).

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar yang berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial (Suprijono, 2013: 61). Sejalan dengan pendapat Sudjono, Sharen (1990) dalam Isjoni (2010: 23) juga berpendapat bahwa siswa yang belajar menggunakan pembelajaran kooperatif akan memiliki motivasi yang tinggi karena didorong dan didukung oleh teman sebaya. Selain itu, pembelajaran kooperatif juga akan meningkatkan kemampuan akademik, berfikir kritis, dan keterampilan sosial.

Pada dasarnya, tujuan utama dari pembelajaran kooperatif yaitu agar siswa dapat belajar bekerjasama dalam sebuah kelompok untuk menyelesaikan masalah dalam rangka membangun pengetahuannya sendiri dengan cara mengutarakan pendapatnya dan menghargai pendapat antar anggota kelompok. Setiap anggota kelompok harus mampu memotivasi dan membantu teman satu timnya untuk

melakukan usaha yang maksimal agar kelompok mereka berhasil. Ketika para siswa bekerja bersama-sama untuk meraih tujuan yang sama, mereka mengekspresikan norma-norma yang baik dalam melakukan apapun yang diperlukan untuk keberhasilan kelompok.

Roger dan Johnson dalam Lie (2010: 31-6), mengemukakan ada lima unsur model pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan, yaitu:

(1) Saling Ketergantungan Positif

Dalam pembelajaran kooperatif, guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong siswa agar merasa saling membutuhkan untuk mencapai tujuan.

(2) Tanggungjawab Perseorangan

Dalam menyelesaikan tugas kelompok, masing-masing anggota mempunyai tugas dengan beban tanggung jawabnya sendiri. Setiap siswa harus bertanggung jawab terhadap penguasaan materi pembelajaran secara maksimal, karena hasil belajar kelompok didasari atas rata-rata nilai anggota kelompok. Dengan demikian diharapkan mampu menumbuhkan tanggung jawab pada masing-masing individu.

(3) Tatap Muka

Dalam pembelajaran kooperatif, semua anggota kelompok berinteraksi secara langsung untuk berdiskusi. Para anggota kelompok saling menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan masing-masing sehingga akan memperkaya pengetahuan antaranggota kelompok.

(4) Komunikasi Antaranggota

Komunikasi yang baik antaranggota kelompok menentukan keberhasilan

kelompok tersebut. Setiap anggota kelompok perlu untuk belajar mendengarkan pendapat anggota lain dan menghargai pendapatnya. Pendapat dari anggota kelompok ditampung kemudian didiskusikan bersama-sama.

#### (5) Evaluasi Proses Kelompok

Guru perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerjasama mereka, agar selanjutnya bisa bekerjasama dengan lebih efektif.

Johnson, dkk dalam Huda (2014: 66) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif di dalam kelas sudah ditekankan dalam berbagai penelitian di masa lalu. Pendapat ini juga sejalan dengan Tran (2014) yang menyatakan:

*The result showed that after approximately 8 weeks students who were instructed using cooperative learning achieved significantly higher scores on the achievement and knowledge retention post tests than did students who were instructed using lecture-based teaching.*

Penelitian tentang pembelajaran kooperatif yang telah dilakukan oleh Tran, menunjukkan hasil bahwa sekitar 8 minggu siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif, mencapai nilai lebih tinggi daripada prestasi dan pengetahuan siswa yang menggunakan model pembelajaran ceramah. Pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam teknik pembelajaran, salah satunya yaitu teknik *Quick on The Draw*.

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif sangat cocok diterapkan pada siswa. Melalui pembelajaran kooperatif siswa dilatih untuk dapat bekerjasama dalam kelompok, saling menghargai, memotivasi satu sama lain, dan mengembangkan keterampilan sosialnya untuk mencapai tujuan bersama.



### 2.1.11 Pembelajaran Teknik *Quick on The Draw*

Teknik *Quick on The Draw* merupakan salah satu teknik pembelajaran yang digagas oleh Paul Ginnis. Menurut Ginnis (2008: 163) teknik *Quick on The Draw* adalah suatu aktivitas riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan. Teknik pembelajaran ini berlandaskan konsep pembelajaran kooperatif yang bisa dilihat dari langkah-langkah pembelajarannya, teknik *Quick on The Draw* memenuhi unsur-unsur pembelajaran kooperatif.

Tabel 2.1 Langkah-langkah pelaksanaan teknik pembelajaran *Quick on The Draw*

Step	Guru	Siswa
1.	Memberikan penjelasan materi PKn tentang Keputusan bersama	Mendengarkan penjelasan guru materi PKn tentang Keputusan Bersama
2.	Memberikan penjelasan tentang petunjuk pelaksanaan teknik <i>Quick on The Draw</i> kepada siswa	Mendengarkan penjelasan guru terkait pelaksanaan teknik <i>Quick on The Draw</i>
3.	Mengelompokkan siswa menjadi 6 kelompok dengan nama kelompok berupa macam-macam warna, misalnya merah, kuning, hijau, dan lain-lain.	Dikelompokkan guru menjadi 6 kelompok dengan nama kelompok berupa macam-macam warna, misalnya merah, kuning, hijau, dan lain-lain.
4.	Menyiapkan satu set pertanyaan dalam bentuk kartu-kartu soal dengan warna yang berbeda-beda. Kartu diletakkan di atas meja guru sesuai urutan nomor soal.	Menyiapkan alat tulis untuk pelaksanaan teknik <i>Quick on The Draw</i>
5.	Membagikan materi sumber kepada tiap kelompok yang di dalamnya terdapat jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan.	Menerima materi sumber dari guru sebagai bekal untuk menjawab pertanyaan yang akan disajikan.
6.	Mengucapkan kata “mulai”, kemudian menunggu giliran siswa yang memberikan jawabannya untuk dikoreksi	Salah satu dari tiap kelompok lari ke depan untuk mengambil kartu soal nomor satu dan kembali ke kelompoknya. Siswa lain mencari jawaban melalui materi sumber yang sudah dibagikan. Jawaban ditulis pada selembar kertas dan dibawa oleh siswa ke dua sambil

Step	Guru	Siswa
		berlari menuju guru untuk dikoreksi
7.	Memeriksa jawaban siswa apakah sudah lengkap dan akurat. Apabila sudah lengkap maka guru mengizinkan siswa untuk mengambil kartu soal dengan nomor selanjutnya. Namun jika belum lengkap siswa harus kembali ke kelompoknya untuk membetulkan jawaban hingga lengkap	Urutan kedua lari ke meja guru untuk mengambil soal serta menuliskan jawaban pada selembar kertas. Pelari dan penulis harus melakukannya secara bergantian hingga semuanya mendapat giliran.
8.	Bersama siswa membahas semua pertanyaan yang telah dikerjakan siswa secara berkelompok	Bersama guru membahas pertanyaan yang sudah dikerjakan secara berkelompok sambil membuat catatan tertulis
Catatan : Kelompok pertama yang menjawab semua pertanyaan yang menjadi pemenang		

Sumber : Ginnis, 2008:163-4

Berikut ini merupakan kelebihan-kelebihan dari penggunaan teknik *Quick on The Draw* (Ginnis 2008: 164):

- 1) Aktifitas ini mendorong kerja kelompok. Semakin efisien kerja kelompok, semakin cepat kemajuannya. Kelompok dapat belajar bahwa pembagian tugas lebih produktif daripada menduplikasi tugas.
- 2) Memberi pengalaman tentang macam-macam keterampilan membaca, yang didorong oleh kecepatan aktifitas, ditambah belajar mandiri dan kecakapan ujian yang lain, seperti membaca pertanyaan dengan hati-hati, menjawab pertanyaan dengan tepat, membedakan materi yang penting dan yang tidak.
- 3) Kegiatan ini membantu siswa untuk membiasakan diri mendasarkan belajar pada sumber, bukan guru.
- 4) Sesuai bagi siswa dengan karakter kinestetik yang tidak dapat duduk diam

selama lebih dari dua menit.

Selain memiliki kelebihan, teknik *Quick on The Draw* juga memiliki kekurangan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Apabila guru kurang bisa mengelola kelas dengan baik, maka akan terjadi keributan dalam kerja kelompok.
- 2) Guru sulit memantau aktivitas siswa dalam kelompok.

Solusi untuk mengatasi kelemahan teknik *Quick on The Draw* yaitu peneliti harus dapat memahami karakteristik para siswa agar dapat memantau keadaan kelas pada saat teknik ini berlangsung. Persiapan yang matang juga dibutuhkan agar tidak terjadi keributan yang tak terkendali. Jadi melalui teknik *Quick on The Draw* siswa dapat menggali pengalaman dan pengetahuan baru dengan cara menyenangkan, sehingga diharapkan akan menjadi pembelajaran yang bermakna.

## 2.2 Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan teknik pembelajaran *Quick on The Draw* efektif dapat menciptakan motivasi serta hasil belajar siswa. Hasil penelitian tersebut:

Penelitian yang dilakukan oleh Lestyaningsih Herdika, dkk. dari Universitas Jember pada tahun 2013 dengan judul penelitian “Penerapan Pembelajaran *Quick on The Draw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Sub Pokok Bahasan Aritmetika Sosial Siswa Kelas VII F Semester Ganjil SMP Negeri 10 Jember Tahun Ajaran 2012/2013”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian dilakukan dengan dua siklus. Nilai rata-rata aktivitas siswa pada siklus I sebesar 85,55% meningkat

menjadi 91,42%. Dan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 82,85% meningkat menjadi 97,14% pada siklus II. Berdasarkan penelitian tersebut membuktikan bahwa teknik pembelajaran *Quick on The Draw* terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Etriazi, dkk. dari STKIP PGRI Sumatera Barat pada tahun 2014 dengan judul penelitian “Perbedaan Hasil Belajar Siswa dengan Teknik *Quick on The Draw* Dengan Pembelajaran Konvensional pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan”. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dengan menggunakan teknik *Quick on The Draw* mencapai nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 85,56 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 78,00. Berdasarkan penelitian tersebut membuktikan bahwa pembelajaran dengan teknik *Quick on The Draw* memberikan hasil belajar yang lebih baik daripada pembelajaran konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh Rismawati, dkk. dari Universitas Bung Hatta pada tahun 2013 dengan judul “Penerapan Teknik *Quick on The Draw* dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VII SMP N 1 Pantai Cermin Kabupaten Solok”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Dari hasil penelitian, persentase aktivitas siswa kelas eksperimen pada umumnya mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Selain itu berdasarkan data hasil belajar, kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai 66,44 dan kelas kontrol memiliki rata-rata nilai 58,56. Berdasarkan penelitian tersebut membuktikan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran dengan teknik *Quick*

*on The Draw* lebih baik daripada dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh Rosmaini S. dkk. dari Universitas Riau Pekanbaru pada tahun 2012 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Strategi *Quick on The Draw* Untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah Dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Kuantan Hilir Tahun Ajaran 2011/2012”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan sikap ilmiah dan hasil belajar siswa. Dari hasil penelitian dapat diketahui rata-rata dari sikap ilmiah siswa pada siklus I sebesar 71,73% (cukup) meningkat pada siklus II dengan rata-rata 86,41% (sangat baik). Selain itu hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan hasil rata-rata nilai siswa adalah 65,52% (cukup) pada siklus I dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata 84,81% (baik). Berdasarkan hasil penelitian ini disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Quick on The Draw* dapat meningkatkan sikap ilmiah dan hasil pembelajaran biologi dari siswa kelas XI IPA SMA Negeri 2 Kuantan Hilir Tahun 2011/2012.

Penelitian yang dilakukan oleh Linggar Banyu Biru dari Universitas Sebelas Maret Surakarta pada tahun 2014 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick In The Draw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Karanganyar Tahun Pelajaran 2013/2014”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas yang pada saat pratindakan sebesar 68,41 meningkat pada siklus 1 menjadi 74,38. Pada siklus 2 terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari 74,38 atau 70,28% menjadi 78,05 atau 78,38%. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa penerapan

model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on The Draw* dapat meningkatkan hasil belajar sosiologi siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Karanganyar tahun pelajaran 2013/2014.

Penelitian yang dilakukan oleh S. Widowati dkk dari Universitas Negeri Semarang pada tahun 2013 dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* Berbasis Eksperimen Inkuiri Terhadap Motivasi Belajar Siswa”. Tempat penelitian dipilih di SMP N 1 Rakit Banjarnegara kelas VIII pada mata pelajaran IPA materi pembiasan cahaya. Dari hasil penelitian diperoleh hasil uji hipotesis motivasi belajar siswa dengan menggunakan rumus t-tes menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  sebesar 12,461 dan  $t_{tabel}$  1,999, ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sementara itu uji hipotesis hasil belajar siswa dengan menggunakan rumus t-tes menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  sebesar 4,264 dan  $t_{tabel}$  yaitu 1,999 ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa yang mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* berbasis eksperimen inkuiri memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran eksperimen sederhana, ini juga dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Surya Asih dari Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2012 dengan judul “Efektivitas Strategi *Quick on The Draw* Pada Materi Tabung Dan Kerucut Di Kelas IX SMP Negeri 31 Surabaya”. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika strategi *Quick on The Draw* efektif, 2) aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran dalam kategori aktif, 3) interaksi yang paling dominan dilakukan siswa adalah bertanya, memberi jawaban, kemudian menyampaikan

ide/pendapat/ kritik, 4) kecepatan setiap kelompok dalam mengerjakan soal efektif, 5) secara klasikal siswa tuntas dalam belajar dengan prosentase ketuntasan sebesar 80,5 %, 6) respon siswa terhadap pembelajaran adalah positif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan strategi *Quick on The Draw* adalah efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh Dian Riski Nugroho dan Abdul Rachman S.T dari Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2013 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Times Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mengikuti Pembelajaran Bola Voli Di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek”. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa nilai  $t_{hitung} = 9,091$  dan  $t_{tabel} = 1,697$  untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol, ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada hasil belajar kelas kontrol. Hasil penghitungan juga menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui diskusi dalam kelompok kooperatif, siswa akan lebih cepat memahami materi. Dibuktikan dengan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dari pembahasan dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Panggul Kabupaten Trenggalek.

Penelitian yang dilakukan oleh Van Dat Tran, Fakultas Pendidikan Universitas An Giang Vietnam pada tahun 2014 dengan judul “*The Effects of Cooperative Learning on the Academic Achievement and Knowledge Retention*“. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah approxi kira-kira 8 minggu siswa

yang menggunakan pembelajaran kooperatif mencapai skor lebih tinggi secara signifikan pada prestasi dan pengetahuan retensi posttest dibandingkan siswa yang menggunakan pengajaran berbasis ceramah. Penelitian ini mendukung efektivitas pembelajaran kooperatif pada perguruan tinggi di Vietnam.

Penelitian yang dilakukan oleh Jake M. Laguador dari Universitas Lyceum Philippines pada tahun 2014 dengan judul “*Cooperative Learning Approach In An Outcomes-Based Environment*”. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif, kerjasama merupakan aspek penting agar terbentuk satu kesatuan yang baik. Kerjasama dan kewajiban sosial menciptakan lingkungan belajar dan pengalaman yang lebih baik sehingga mendorong partisipasi aktif siswa dalam menyampaikan gagasannya.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa teknik pembelajaran *Quick on The Draw* dapat meningkatkan aktifitas, minat dan hasil belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan. Peneliti berharap teknik ini juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa terutama di jenjang Sekolah Dasar. Oleh karena itu, penelitian ini akan menguji keefektifan teknik *Quick on The Draw* terhadap motivasi dan hasil belajar PKn siswa kelas V di SD Negeri Tembokluwung 01 Kabupaten Tegal. Hasil belajar dalam penelitian ini hanya meliputi hasil kognitif saja. Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah keputusan bersama.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

PKn merupakan mata pelajaran wajib yang diberikan kepada siswa sejak SD/MI. PKn merupakan usaha sadar dan terencana dalam proses pembelajaran

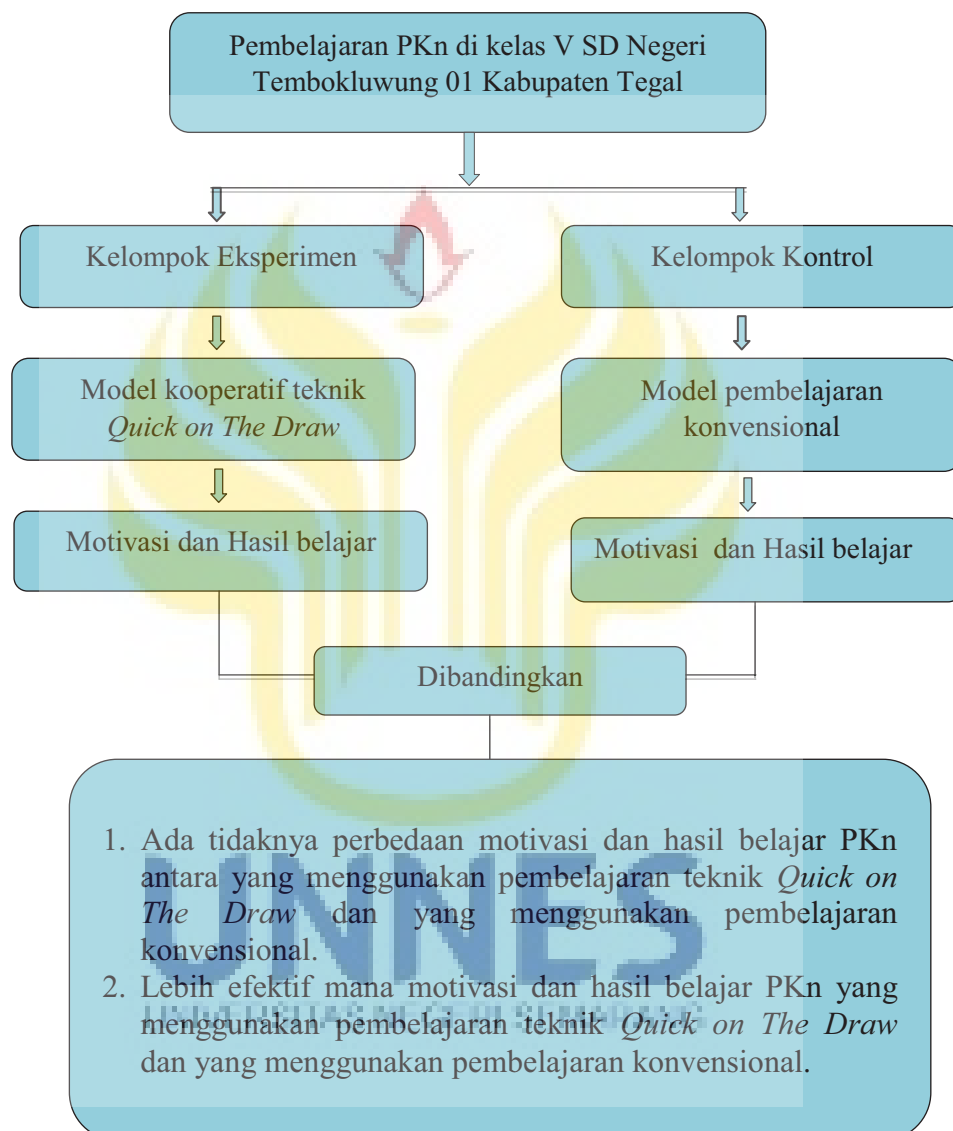


agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan, kecakapan, keterampilan, serta kesadaran tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, serta ikut berperan dalam percaturan global. PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri. PKn diharapkan membuat siswa SD menjadi cerdas dan berkarakter. Oleh karena itu, peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa SD, sehingga siswa mampu memahami konsep PKn secara lebih mudah.

Pembelajaran PKn hendaknya dilakukan dengan sebaik mungkin agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Pembelajaran PKn di kelas V SD Negeri Tembokluwung 01 umumnya masih menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah, tanya jawab, dan diskusi sederhana, padahal materi PKn cukup luas dan bervariasi. Jika guru tetap menggunakan model pembelajaran yang monoton akan menyebabkan siswa cepat merasa bosan sehingga pembelajaran menjadi tidak bermakna. Bosan juga akan menimbulkan motivasi belajar siswa menjadi berkurang dan hasil belajarnya kurang optimal.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, perlu adanya suatu inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang menarik dan merangsang keaktifan siswa adalah model pembelajaran kooperatif teknik *Quick on The Draw*. Diharapkan dengan menerapkan pembelajaran ini, siswa akan lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga motivasi belajar siswa meningkat dan dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Melalui pembelajaran

ini, siswa juga dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi dengan teman sebayanya. Oleh karena itu, dapat digambarkan alur pemikirannya sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka berpikir

## 2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk

kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2013: 99). Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir, dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H<sub>01</sub>: Tidak ada perbedaan motivasi belajar PKn siswa kelas V antara kelas yang menggunakan teknik pembelajaran *Quick on The Draw* dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional ( $\mu_1 = \mu_2$ ).

Ha<sub>1</sub>: Ada perbedaan motivasi belajar PKn siswa kelas V antara kelas yang menggunakan teknik pembelajaran *Quick on The Draw* dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional ( $\mu_1 \neq \mu_2$ ).

H<sub>02</sub>: Tidak ada perbedaan hasil belajar PKn siswa kelas V antara kelas yang menggunakan teknik pembelajaran *Quick on The Draw* dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional ( $\mu_1 = \mu_2$ ).

Ha<sub>2</sub>: Ada perbedaan hasil belajar PKn siswa kelas V antara kelas yang menggunakan teknik pembelajaran *Quick on The Draw* dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional ( $\mu_1 \neq \mu_2$ ).

H<sub>03</sub>: Teknik *Quick on The Draw* tidak efektif terhadap motivasi belajar PKn siswa kelas V materi Keputusan Bersama ( $\mu_1 \leq \mu_2$ ).

Ha<sub>3</sub>: Teknik *Quick on The Draw* efektif terhadap motivasi belajar PKn siswa kelas V materi Keputusan Bersama ( $\mu_1 > \mu_2$ ).

H<sub>04</sub>: Teknik *Quick on The Draw* tidak efektif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V materi Keputusan Bersama ( $\mu_1 \leq \mu_2$ ).

Ha<sub>4</sub>: Teknik *Quick on The Draw* efektif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V pada materi Keputusan Bersama ( $\mu_1 > \mu_2$ ).

## BAB 5

### PENUTUP

Penutup merupakan kajian kelima dalam penelitian. Bagian penutup memuat simpulan dan saran. Penjelasan mengenai simpulan dan saran, akan diuraikan sebagai berikut ini.

#### 5.1 Simpulan

Hasil penelitian eksperimen yang telah dilaksanakan pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama dengan menggunakan teknik pembelajaran *Quick on The Draw* pada siswa kelas V SD Negeri Tembokluwung 01 Kabupaten Tegal menunjukkan bahwa :

- (1) Terdapat perbedaan teknik pembelajaran *Quick on The Draw* terhadap motivasi belajar siswa dengan pembelajaran yang menerapkan pembelajaran konvensional. Dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *independent samples t test* melalui program SPSS versi 20 yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,923 > 1,999$ ) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ( $0,005 < 0,05$ ). Jadi, dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa kelas V pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama yang proses belajarnya menggunakan penerapan teknik pembelajaran *Quick on The Draw* lebih baik daripada yang proses belajarnya menggunakan pembelajaran konvensional.

- (2) Terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa yang pembelajarannya menerapkan teknik pembelajaran *Quick on The Draw* dengan hasil belajar siswa dengan yang pembelajarannya menggunakan model konvensional. Dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *independent samples t test* melalui program SPSS versi 20 yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,030 > 1,999$ ) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ( $0,047 < 0,05$ ). Jadi, dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama yang proses belajarnya menggunakan penerapan teknik pembelajaran *Quick on The Draw* lebih baik daripada yang proses belajar dengan menggunakan pembelajaran konvensional.
- (3) Penerapan teknik pembelajaran *Quick on The Draw* terhadap motivasi belajar siswa lebih efektif dari pada motivasi belajar siswa dengan pembelajaran konvensional. Dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *One Sample T Test* melalui program SPSS versi 20 yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,923 > 1,694$ ) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik pembelajaran *Quick on The Draw* efektif terhadap motivasi belajar siswa. Sebaliknya, penerapan pembelajaran konvensional kurang efektif terhadap motivasi belajar siswa.
- (4) Penerapan teknik pembelajaran *Quick on The Draw* terhadap hasil belajar siswa lebih efektif dari pada hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional. Dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *One Sample T Test* melalui program SPSS versi 20 yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,746 > 1,694$ ) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05

(0,010 < 0,05). Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik pembelajaran *Quick on The Draw* efektif terhadap hasil belajar siswa. Sebaliknya, penerapan pembelajaran konvensional kurang efektif terhadap hasil belajar siswa.

## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, bahwa teknik pembelajaran *Quick on The Draw* terbukti berpengaruh dan efektif terhadap motivasi dan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri Tembokluwung 01 Kabupaten Tegal pada materi keputusan bersama. Guna memperoleh pembelajaran yang lebih baik lagi, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

### 5.2.1 Bagi Guru

- (1) Guru hendaknya dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga dapat membangkitkan semangat belajar pada diri siswa, misalnya dengan memberikan penguatan berupa *reward*, melakukan apersepsi dengan lagu atau yel-yel.
- (2) Guru dapat mengurangi kegaduhan di dalam kelas dengan membuat kesepakatan agar dalam pelaksanaan permainan teknik *Quick on The Draw* dapat berjalan dengan tertib. Misalnya, membuat kesepakatan agar saat mengambil soal di meja guru siswa dapat teratur dan tidak berebut.
- (3) Guru hendaknya menjelaskan tata cara dan aturan dalam pelaksanaan teknik pembelajaran *Quick on The Draw* dengan rinci dan jelas. Guru juga harus mampu membimbing siswa agar waktu yang digunakan pada saat permainan berlangsung berjalan dengan efisien.

- (4) Guru hendaknya bersikap adil dan bijaksana pada siswa, saat menentukan pemenang dalam permainan *Quick on The Draw*. Tidak hanya memberikan *reward* kepada kelompok pemenang, guru juga harus tetap memberikan penguatan dan pujian kepada semua siswa agar tetap percaya diri dan terus termotivasi untuk belajar lebih giat.

### 5.2.2 Bagi Siswa

- (1) Memerhatikan tata cara pelaksanaan teknik pembelajaran *Quick on The Draw* yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa benar-benar melaksanakan permainan dengan baik sesuai dengan apa yang direncanakan.
- (2) Banyak membaca, menggali pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki semaksimal mungkin melalui berbagai sumber.
- (3) Mampu bekerjasama dengan baik dalam kelompoknya dengan bersikap sportif, jujur, saling menghargai pendapat orang lain, serta saling memotivasi untuk mencapai tujuan bersama.

### 5.2.3 Bagi Sekolah

- (1) Memberikan fasilitas dan kelengkapan yang mendukung teknik pembelajaran *Quick on The Draw*. Fasilitas dan kelengkapan yang dimaksud antara lain sumber belajar yang memadai, dan sumber belajar berupa buku-buku relevan yang dapat digunakan guru untuk lebih memahami teknik pembelajaran *Quick on The Draw*.
- (2) Mendorong guru untuk mengikuti kegiatan-kegiatan *workshop*, seminar, maupun pelatihan mengenai model pembelajaran kooperatif yang menarik dan inovatif termasuk pembelajaran dengan teknik *Quick on The Draw*.

- (3) Melakukan pengawasan secara berkala terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas.

#### **5.2.4 Bagi Dinas Pendidikan**

- (1) Diharapkan bisa menyelenggarakan seminar pendidikan dan diklat bagi guru, sehingga guru memiliki pengetahuan yang luas mengenai model – model pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
- (2) Disarankan untuk melakukan pengawasan secara berkala terhadap proses pembelajaran yang dilakukan guru kelas, serta memfasilitasi sekolah dengan alat peraga pendidikan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung kegiatan guru dalam proses pembelajaran.

#### **5.2.5 Bagi Peneliti Selanjutnya**

- (1) Memerhatikan kelemahan-kelemahan teknik pembelajaran *Quick on The Draw*, sehingga dapat mengantisipasi kelemahannya dengan cara yang tepat.
- (2) Mengkaji lebih dalam mengenai teknik pembelajaran *Quick on The Draw* beserta kelebihan dan kekurangannya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, Soli. dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Andri Wahyu W. 2012. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick on The Draw untuk Meningkatkan Keefektifan dan Hasil Belajar Matematika*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. Online. [http://eprints.ums.ac.id/19397/14/NASKAH\\_PUBLIKASI.pdf](http://eprints.ums.ac.id/19397/14/NASKAH_PUBLIKASI.pdf) (diakses tanggal 20 Februari 2016)
- Anitah, W. Sri. dkk. 2012. *Strategi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Arifin, Zaenal. 2014. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Rosda.
- Arikunto, S. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Aunurrahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Besral. 2010. *Pengolahan dan Analisis Data*. Jakarta: FKM UI. Online. Available at <http://www.spssindonesia.com/2014/02/download-ebook-spss-gratis.html> [accessed 10/1/2016].
- Darmadi, Hamid. 2012. *Kemampuan Dasar Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Desmita. 2012. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Rosda.
- Dian Riski N dan A. Rachman S.T. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Times Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mengikuti Pembelajaran Bola Voli Di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. Online. <http://ejournal.unesa.ac.id/article/4882/68/article.pdf>. (Diakses tanggal 13 Januari 2016)
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Etriazi, dkk. 2014. *Perbedaan Hasil Belajar Siswa dengan Teknik Quick on The Draw Dengan Pembelajaran Konvensional pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan*. Sumatera Barat: STKIP PGRI. Online <http://id.portalgaruda.org/?ref=browse&mod=viewarticle&article=263588> (Diakses tanggal 15 Januari 2016)
- Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama
- Ferdinand, Augusty. 2006. *Metode Penelitian Manajemen*. Semarang: Universitas Diponegoro.

- Ginnis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar (Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas)*. Translated by Wasi Dewanto. Jakarta: PT.Indeks.
- Gunawan, Rudy. 2013. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Edisi Revisi. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, O. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamruni. 2012. *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif-Menyenangkan*. Yogyakarta: Investidaya.
- Herdika Lestyaningsih, dkk. 2013. *Penerapan Pembelajaran Quick on The Draw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Sub Pokok Bahasan Aritmetika Sosial Siswa Kelas VII F Semester Ganjil Smp Negeri 10 Jember Tahun Ajaran 2012/201*. Jember: Universitas Jember. Online. <http://jurnal.unej.ac.id/index.php/kadikma/article/viewFile/1037/835> (Diakses tanggal 12 Januari 2016)
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Huda, M. 2014. *Cooperatif Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Terapan*. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Isjoni. 2010. *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Jake M. Laguardor. 2014. *Cooperative Learning Approach In An Outcomes-Based Environment*. Philippines: Universitas Lyceum Philippines. Vol. 2 No. 2. <http://www.multidisciplinaryjournals.com/wpcontent/uploads/2014/07/COOPERATIVE-LEARNING-APPROACH-IN-AN-OUTCOMES-BASED-ENVIRONMENT.pdf> ( Diakses tanggal 22 Januari 2016)
- Lie, Anita. 2010. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: PT Gramedia.
- Linggar Banyu Biru. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick In The Draw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Karanganyar Tahun Pelajaran 2013/2014*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret. Online. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=160229&val=4071&title=PENERAPAN%20MODEL%20PEMBELAJARAN%20KOOPERATIF%20TIPE%20QUICK%20IN%20THE%20DRAW%20UNTUK%20MENINGKATKAN%20HASIL%20BELAJAR%20SOSIOLOGI%20SISWA%20KELAS%20XI%20IPS%201%20SMA%20NEGERI%202%20KARANGANYAR%20TAHUN%20PELAJARAN%202013/2014>
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Posdakarya.
- Munib, Achmad. 2015. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS.

- Musfiquon, H. M. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Peraturan Mendiknas No. 22 dan 23 Tahun 2006 tentang Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar SD/MI. Jakarta: BP. Cipta Jaya.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 pasal 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. <http://kemenag.go.id/file/dokumen/PP1905.pdf>. (Diakses tanggal 9 Januari 2016)
- Priyatno, Dwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: MediaKom.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'i, A. dan C. T. Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Rismawati dkk. 2013. *Penerapan Teknik Quick on The Draw dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VII SMP N 1 Pantai Cermin Kabupaten Solok*. Solok: Universitas Bung Hatta. Online. [http://ejurnal.bunghatta.ac.id/index.php?journal=JFKIP&page=article&op=view&path\[\]=646](http://ejurnal.bunghatta.ac.id/index.php?journal=JFKIP&page=article&op=view&path[]=646) (Diakses tanggal 21 Januari 2016)
- Rosmaini S dkk. 2012. *Perbedaan Hasil Belajar Siswa dengan Teknik Quick on The Draw Dengan Pembelajaran Konvensional pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan*. Pekanbaru: Universitas Riau Pekanbaru. Online. <http://ejournal.unri.ac.id/index.php/JPSB/article/download/1891/1860> (diakses tanggal 20 Januari 2016)
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadirman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [Sanjaya, Wina. 2013. \*Strategi Pembelajaran\*. Jakarta: Kencana.](#)
- [Siti Surya Asih. 2012. \*Efektivitas Strategi Quick on The Draw Pada Materi Tabung Dan Kerucut Di Kelas IX SMP Negeri 31 Surabaya\*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. Online. \[ejournal.unesa.ac.id/article/4722/30/article.pdf\]\(http://ejournal.unesa.ac.id/article/4722/30/article.pdf\) \(Diakses tanggal 21 Januari 2016\)](#)
- [Suciati, dkk. 2007. \*Belajar dan Pembelajaran 2\*. Jakarta: Universitas Terbuka.](#)
- Suprihatiningrum Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Slavin, Robert E. 2010. *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda.
- Suprijono, A. 2013. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyono dan Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- S. Widowati dkk. 2013. *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Berbasis Eksperimen Inkuiri Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Banjarnegara: Universitas Negeri Semarang. Online. [http://journal.unnes.ac.id/artikel\\_sju/pdf/upej/2663/2452](http://journal.unnes.ac.id/artikel_sju/pdf/upej/2663/2452) (Diakses tanggal 20 Januari 2016)
- Syahrir, A. 2012. *Model Pembelajaran Kooperatif tipe Quick on The Draw*. Available at <http://anshar-syahrir.blogspot.co.id/2012/12/model-pembelajaran-kooperatif-tipe.html> (accessed 5/1/16).
- Taniredja, Tukiran. dkk. 2014. *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Tran, Van Dat. 2014. *The Effects of Cooperative Learning on the Academic Achievement and Knowledge Retention*. *International Joernal of Higher Education*. Vol. 3 No. 2. Available at <http://www.sciedu.ca/journal/index.php/ijhe/article/download/4763/2761> [accessed 12/1/2016].
- Trihendardi. 2013. *Step by Step IBM SPSS 21 Analisis Data Statistik*. Yogyakarta: Andi.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Online <http://sdm.data.kemdikbud.go.id/SNP/dokumen/undang-undang-no-20-tentang-sisdiknas.pdf> (Diakses pada 22/12/2015)
- Uno, H dan N. Mohamad. 2012. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. 2012. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winataputra, Udin S. 2009. *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yonny, Acep dkk. 2010. *Menyusun penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.

