



**KEEFEKTIFAN TEKNIK *QUICK ON THE DRAW*  
TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPS  
PADA SISWA KELAS V SD NEGERI MUARAREJA 02  
KOTA TEGAL**

**Skripsi**

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

oleh  
Ida Apriliyani  
1401412272  
**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

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

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

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

Tegal, Juni 2016

Penulis



Ida Apriliyani

1401412272

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

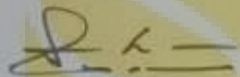
## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan ke Sidang Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Tegal, 14 Juni 2016

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2



Drs. Akhmad Junsedi, M.Pd.  
NIP 19630923 198703 1 001

Dra. Sri Sami Asih, M.Kes.  
NIP 19631224 198703 2 001

Mengetahui,

Koordinator PGSD UNNES UPP Tegal



Drs. Utoyo, M.Pd.

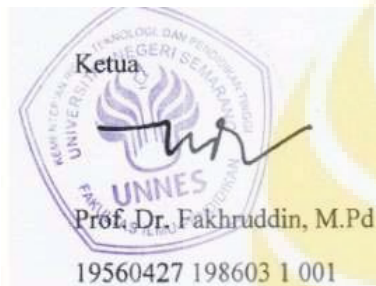
NIP 19620619 198703 1 001

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Keefektifan Teknik Quick On The Draw terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri Muarareja 02 Kota Tegal” oleh Ida Apriliyani 1401412272, telah dipertahankan dihadapan panitia sidang ujian skripsi FIP UNNES pada tanggal 30 Juni 2016.

### PANITIA UJIAN



Sekretaris

Drs. Utoyo, M.Pd.  
19620619 198703 1 001

Penguji Utama

Dra. Umi Setijowati, M.Pd  
19570115 198403 2 001

Penguji Anggota 1

Dra. Sri Sami Asih, M.Kes  
19631224 198703 2 001

Penguji Anggota 2

Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd  
19630923 198703 1 001

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto

- ❖ Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. (QS. Al-Insyirah: 5)
- ❖ Sesungguhnya ilmu itu hanya diperoleh dengan belajar. (Imam Bukhari)
- ❖ Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. (QS. Al-Baqarah: 286)
- ❖ Tidak ada keberhasilan tanpa kesungguhan dan tidak ada kesungguhan tanpa kesabaran. (Mario Teguh)

### Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan untuk Alm. Abah yang sudah mendidik dan banyak berkorban, Emak, Mas, serta semua pihak yang selalu memberikan doa, nasihat, semangat, dan dukungan.



UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *“Keefektifan Teknik Quick On The Draw terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri Muarareja 02 Kota Tegal”*. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Skripsi ini dapat tersusun dengan baik berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk belajar di UNNES.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah mengizinkan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberikan kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd., Dosen pembimbing 1 yang telah memotivasi dan membimbing penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Dra. Sri Sami Asih, M.Kes., Dosen pembimbing 2 yang telah memberi bimbingan dan memotivasi penulis selama penyusunan skripsi.

7. Dosen Jurusan PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan.
8. Staf TU dan Karyawan Jurusan PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah membantu administrasi dalam penyusunan skripsi ini.
9. Tolil, S.Pd.SD., Kepala SD Negeri Muarareja 02 Kota Tegal dan Moh. Chaerudin, S.Pd., Kepala SD Negeri Tegalsari 02 Kota Tegal yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian.
10. Feni Faryani, S.Pd.SD., Nur Hasan, S.Pd., guru kelas V A dan VB SD Negeri Muarareja 02 Kota Tegal, dan Hastuti, S.Pd.SD., guru kelas V SD Negeri Tegalsari 02 Kota Tegal yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
11. Pupung, Desy, Elma, Cian, Tia, anak kos Pak Rukun, Fahri, Abdul, Mas Imam, Mas Adit serta teman-teman seperjuangan yang sudah saling mendoakan, memberi semangat, dan motivasi.
12. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini mendapat pahala dari Allah SWT. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya penulis sendiri.

Tegal, 15 Juni 2016

Penulis

## ABSTRAK

Apriliyani, Ida. 2016. *Keefektifan Teknik Quick On The Draw terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri Muarareja 02 Kota Tegal*. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing 1: Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd. Pembimbing 2: Dra. Sri Sami Asih, M.Kes.

**Kata Kunci:** hasil belajar, minat belajar, dan teknik *quick on the draw*

Pembelajaran IPS di SD masih menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini dikarenakan, guru kurang memahami model-model atau teknik pembelajaran yang inovatif dan guru tidak mempunyai informasi mengenai tingkat keefektifan model pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan teknik *quick on the draw* terhadap minat dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD Negeri Muarareja 02 Kota Tegal.

Penelitian ini menggunakan desain *quasi experimental* dengan bentuk *nonequivalent control group*. Variabel dalam penelitian ini yaitu variabel independen (teknik *quick on the draw*) dan dependen (minat dan hasil belajar siswa). Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri Muarareja 02 Kota Tegal yang berjumlah 48 siswa yang terdiri dari 22 siswa kelas eksperimen dan 26 siswa kelas kontrol. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Sampel dalam penelitian ini sejumlah 48 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, dokumentasi, observasi, angket, dan tes. Instrumen dalam penelitian ini yaitu pedoman wawancara, lembar pengamatan, angket, dan soal-soal tes. Analisis statistik yang digunakan yaitu dengan *corrected item-total corelation* untuk uji validitas dan *cronbach's alpha* untuk uji reliabilitas instrumen. Metode *lilliefors* untuk menguji normalitas data, *levene's test* untuk uji homogenitas, dan *t test* untuk uji hipotesis. Semua penghitungan tersebut diolah dengan menggunakan program SPSS versi 21.

Berdasarkan hasil uji hipotesis perbedaan menggunakan *independent samples t test*, data minat belajar menunjukkan  $t_{hitung} (2,480) > t_{tabel} (2,013)$  dengan signifikansi  $0,017 < 0,05$  dan data hasil belajar menunjukkan  $t_{hitung} (4,491) > t_{tabel} (2,013)$  dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Sementara itu, hasil uji hipotesis keefektifan menggunakan *one sample t test*, data minat belajar menunjukkan  $t_{hitung} (3,392) > t_{tabel} (1,721)$  dengan signifikansi  $0,003 < 0,05$  dan data hasil belajar menunjukkan  $t_{hitung} (6,205) > t_{tabel} (1,721)$  dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Jadi, dapat disimpulkan bahwa teknik *quick on the draw* efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Penulis menyarankan agar guru dapat menerapkan teknik *quick on the draw* dalam pembelajaran IPS.



## DAFTAR ISI

	Halaman
Judul .....	i
Pernyataan Keaslian Tulisan .....	ii
Persetujuan Pembimbing .....	iii
Pengesahan .....	iv
Motto dan Persembahan .....	v
Prakata .....	vi
Abstrak .....	viii
Daftar Isi .....	ix
Daftar Tabel .....	xiii
Daftar Bagan .....	xiv
Daftar Lampiran .....	xv
<b>BAB</b>	
1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	9
1.3 Pembatasan Masalah dan Paradigma Penelitian .....	10
1.3.1 Pembatasan Masalah .....	10
1.3.2 Paradigma Penelitian .....	11
1.4 Rumusan Masalah .....	11
1.5 Tujuan penelitian .....	12
1.5.1 Tujuan Umum .....	12
1.5.2 Tujuan Khusus .....	13
1.6 Manfaat Penelitian .....	13
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	14
1.6.2 Manfaat Praktis .....	14
2. KAJIAN PUSTAKA	
3.2 Landasan Teori .....	16
2.2.1 Pengertian Belajar .....	16

2.2.2	Faktor-faktor yang Memengaruhi Belajar .....	18
2.2.3	Minat Belajar .....	20
2.2.4	Hasil Belajar .....	22
2.2.5	Pengertian Pembelajaran .....	24
2.2.6	Karakteristik Siswa SD .....	26
2.2.7	Strategi, Model, Metode, dan Teknik Pembelajaran .....	28
2.2.8	Penerapan Teknik <i>Quick On The Draw</i> pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia .....	30
2.2.9	Pengertian IPS .....	33
2.2.10	Pembelajaran IPS di SD .....	34
2.2.11	Karakteristik IPS .....	35
2.2.12	Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia .....	37
3.3	Penelitian yang Relevan .....	43
3.4	Kerangka Berpikir .....	47
3.5	Hipotesis .....	49
3.	METODE PENELITIAN	
3.1	Desain Penelitian .....	52
3.2	Waktu dan Tempat Penelitian .....	54
3.3	Populasi dan Sampel .....	54
3.3.1	Populasi .....	54
3.3.2	Sampel .....	55
3.4	Variabel Penelitian .....	56
3.4.1	Variabel Bebas .....	56
3.4.2	Variabel Terikat .....	56
3.5	Uji Kesamaan Rata-rata .....	56
3.6	Data penelitian.....	59
3.6.1	Daftar Nama Siswa .....	59
3.6.2	Data Nilai Tes Awal .....	59
3.6.3	Data Minat Belajar.....	59
3.6.4	Data Nilai Hasil Belajar .....	60
3.7	Teknik Pengumpulan Data .....	60

3.7.1	Tes .....	60
3.7.2	Dokumentasi .....	61
3.7.3	Angket .....	61
3.7.4	Observasi .....	62
3.7.5	Wawancara .....	62
3.8	Instrumen Penelitian .....	63
3.8.1	Soal-soal Tes .....	63
3.8.2	Angket Minat Belajar .....	71
3.8.3	Angket Penilaian Sikap .....	75
3.8.4	Lembar Pengamatan (Observasi) .....	76
3.8.5	Pedoman Wawancara .....	76
3.9	Teknik Analisis Data .....	77
3.9.1	Deskripsi Data .....	77
3.9.2	Uji Prasyarat Analisis .....	77
3.9.3	Analisis Akhir .....	79
4.	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1	Hasil Penelitian .....	82
4.1.1	Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran .....	82
4.2	Analisis Deskriptif Data Penelitian .....	88
4.2.1	Analisis Deskripsi Data Variabel Independen .....	88
4.2.2	Analisis Deskripsi Data Variabel Dependen .....	89
4.3	Analisis Statistik Data Penelitian .....	94
4.3.1	Uji Prasyarat Analisis .....	94
4.3.2	Uji Hipotesis .....	97
4.4	Pembahasan .....	104
4.4.1	Perbedaan Penerapan Teknik <i>Quick On The Draw</i> dan Pembelajaran Konvensional terhadap Minat Belajar Siswa .....	104
4.4.2	Perbedaan Penerapan Teknik <i>Quick On The Draw</i> dan Pembelajaran Konvensional terhadap Hasil Belajar Siswa .....	107
4.4.3	Keefektifan Teknik <i>Quick On The Draw</i> terhadap Minat Belajar Siswa .....	110

4.4.4	Keefektifan Teknik <i>Quick On The Draw</i> terhadap Hasil Belajar Siswa .....	113
5.	PENUTUP .....	
5.1	Simpulan .....	116
5.2	Saran .....	117
5.2.1	Bagi Guru .....	117
5.2.2	Bagi Sekolah .....	118
5.2.3	Bagi Peneliti Selanjutnya .....	118
	DAFTAR PUSTAKA .....	119
	LAMPIRAN .....	123



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Materi dan Ruang Lingkup IPS.....	37
3.1 Hasil Uji Kesamaan Rata-rata .....	58
3.2 Rekapitulasi Uji Validitas Soal Uji Coba .....	66
3.3 Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba .....	67
3.4 Analisis Tingkat Kesukaran Soal .....	69
3.5 Hasil Pengujian Daya Pembeda Soal .....	70
3.6 Rekapitulasi Uji Validitas Angket Uji Coba .....	73
3.7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen .....	74
4.1 Data Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Teknik <i>Quick On The Draw</i> di Kelas Eksperimen .....	85
4.2 Data Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Konvensional di kelas Kontrol .....	87
4.3 Deskripsi Data Nilai Tes Awal .....	89
4.4 Distribusi Nilai Tes Awal IPS .....	90
4.5 Deskripsi Data Minat Belajar .....	91
4.6 Distribusi Nilai Minat Belajar IPS .....	91
4.7 Deskripsi Data Hasil Belajar Ranah Kognitif .....	92
4.8 Distribusi Nilai Hasil Belajar Ranah Kognitif .....	92
4.9 Deskripsi Data Hasil Belajar Ranah Afektif .....	93
4.10 Distribusi Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif .....	93
4.11 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa .....	94
4.12 Hasil Uji Normalitas Data Minat Belajar Siswa .....	95
4.13 Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Siswa .....	96
4.14 Hasil Uji Homogenitas Data Minat Belajar Siswa .....	96
4.15 Hasil Uji Hipotesis Perbedaan Minat Belajar Siswa .....	98
4.16 Hasil Uji Hipotesis Perbedaan Hasil Belajar Siswa .....	100
4.17 Hasil Uji Hipotesis Keefektifan Teknik <i>Quick On The Draw</i> terhadap Minat Belajar Siswa .....	101
4.18 Hasil Uji Hipotesis Keefektifan Teknik <i>Quick On The Draw</i> terhadap Hasil Belajar Siswa .....	103

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1 Bagan Paradigma Penelitian .....	11
2.2 Bagan Kerangka Berpikir .....	49



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Siswa Kelas V A (Eksperimen) .....	123
2. Daftar Nama Siswa Kelas V B (Kontrol) .....	124
3. Daftar Nama Siswa Kelas Uji Coba Soal .....	125
4. Daftar Nilai Ulangan Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia .....	126
5. Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur .....	127
6. Pedoman Pelaksanaan Penelitian .....	130
7. Silabus Pembelajaran .....	132
8. Silabus Pengembangan IPS Kelas Eksperimen .....	133
9. Silabus Pengembangan IPS Kelas Kontrol .....	144
10. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 1 .....	152
11. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 1 .....	157
12. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 2 .....	173
13. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 2 .....	178
14. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan 3 .....	194
15. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 3 .....	199
16. Kisi-kisi Angket Uji Coba Minat Belajar .....	216
17. Angket Uji Coba Minat .....	217
18. Lembar Validitas Angket Minat oleh Penilai Ahli 1 .....	220
19. Lembar Validitas Angket Minat oleh Penilai Ahli 2 .....	223
20. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Minat .....	226
21. Kisi-kisi Angket Minat Belajar .....	227
22. Angket Minat Belajar .....	228
23. Kisi-kisi Soal Tes Soal Kognitif Uji Coba .....	230
24. Soal Uji Coba .....	233
25. Lembar Validitas Soal oleh Penilai Ahli 1 .....	241
26. Lembar Validitas Soal oleh Penilai Ahli 2 .....	245
27. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Soal .....	249
28. Hasil Uji Taraf Kesukaran .....	250

29.	Hasil Uji Daya Pembeda .....	251
30.	Hasil Keputusan Uji Coba Soal .....	252
31.	Soal Pretest dan Postest .....	253
32.	Kisi-kisi Angket Ranah Afektif .....	257
33.	Angket Penilaian Ranah Afektif .....	258
34.	Lembar Validitas Ranah Afektif oleh Penilai Ahli 1 .....	259
35.	Lembar Validitas Ranah Afektif oleh Penilai Ahli 2 .....	261
36.	Lembar Pengamatan Pelaksanaan Teknik <i>Quick On The Draw</i> .....	263
37.	Deskriptor Pedoman Pengamatan Pelaksanaan Teknik <i>Quick On The Draw</i> .....	264
38.	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Penerapan Teknik <i>Quick On The Draw</i> di Kelas Eksperimen .....	266
39.	Lembar Pengamatan Pembelajaran di Kelas Kontrol .....	269
40.	Deskriptor Pengamatan Pembelajaran di Kelas Kontrol .....	270
41.	Rekapitulasi Pengamatan Pembelajaran Kelas Kontrol .....	272
42.	Rekapitulasi Hasil Penilaian APKG I di Kelas Eksperimen .....	275
43.	Rekapitulasi Hasil Penilaian APKG II di Kelas Eksperimen .....	279
44.	Rekapitulasi Hasil Penilaian APKG I di Kelas Kontrol .....	283
45.	Rekapitulasi Hasil Penilaian APKG II di Kelas Kontrol .....	287
46.	Nilai Tes Awal dan Akhir Kelas Eksperimen .....	291
47.	Nilai Tes Awal dan Akhir Kelas Kontrol .....	292
48.	Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Kelas Eksperimen .....	293
49.	Nilai Hasil Belajar Ranah Afektif Kelas Kontrol .....	294
50.	Nilai Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen .....	295
51.	Nilai Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	296
52.	Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Nilai Tes Awal .....	297
53.	Uji Kesamaan Rata-rata .....	298
54.	Foto Pembelajaran di Kelas Eksperimen .....	299
55.	Foto Pembelajaran di Kelas Kontrol .....	302
56.	Surat-surat Penelitian .....	304



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

Pada pendahuluan, dipaparkan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah dan paradigma penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian. Uraianya sebagai berikut:

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Indonesia merupakan sebuah bangsa yang berdiri atas dasar cita-cita yang diwujudkan secara bersama-sama oleh sekelompok orang yang menamakan dirinya sebagai Bangsa Indonesia. Bangsa yang berdiri kokoh mempunyai cita-cita yang dijabarkan dalam tujuan nasional dan dijadikan sebagai orientasi berdirinya sebuah bangsa. Salah satu tujuan nasional Bangsa Indonesia yang ada sejak berdirinya Indonesia termuat secara jelas dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945.

Pada alinea keempat pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 terdapat tujuan nasional Bangsa Indonesia yang menyatakan bahwa "... untuk membentuk suatu Pemerintahan Negara Indonesia, yang melindungi segenap Bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa ...". Salah satu tujuan nasional Bangsa Indonesia yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan salah satu upaya yang ditempuh dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan manusia dalam upaya meningkatkan kualitas hidup untuk menghadapi kehidupan di masa mendatang. Makna pendidikan sangat penting bagi Indonesia, sehingga pemerintah terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3, telah dirumuskan secara tegas mengenai dasar, fungsi, dan tujuan pendidikan nasional yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan isi Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 Bab II Pasal 3, secara jelas menerangkan bahwa titik tumpu pembangunan suatu bangsa terletak pada keberlangsungan proses pendidikan nasionalnya. Pendidikan nasional Indonesia diselenggarakan untuk membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat serta berakhlak mulia. Proses pendidikan nasional dapat ditempuh melalui jalur pendidikan yang terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal. Jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, perlu diwujudkan melalui pendidikan yang bermutu pada setiap satuan pendidikan. Salah satu upaya untuk menciptakan pendidikan yang bermutu sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Pasal 19 yaitu dengan menyelenggarakan proses pembelajaran pada satuan pendidikan 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.

Tujuan yang ingin dicapai setelah siswa memperoleh pendidikan yaitu adanya perubahan, dari belum tahu menjadi tahu, yang sebelumnya tidak memiliki keterampilan kemudian memiliki keterampilan, dan pembentuk sikap. Ranah yang menjadi muara dari suatu pendidikan yaitu adanya peningkatan pada aspek kognitif atau pengetahuan, afektif atau sikap, dan psikomotorik yang semakin optimal setelah siswa memperoleh pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, pendidikan harus dilaksanakan pada setiap satuan pendidikan.

Jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Secara formal dan institusional, sekolah dasar masuk pada kategori pendidikan dasar. Pendidikan dasar menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Pasal 17 Ayat 2 merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah; pendidikan dasar berbentuk sekolah dasar (SD) dan madrasah ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta sekolah menengah pertama (SMP) dan madrasah tsanawiyah (MTs.), atau bentuk lain yang sederajat.

Pembelajaran di sekolah dasar mencakup berbagai muatan mata pelajaran, yang salah satunya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab X Pasal 37 Ayat 1 dikemukakan bahwa mata pelajaran IPS merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar

dan menengah. Lebih lanjut dikemukakan pada bagian penjelasan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 bahwa kajian ilmu pengetahuan sosial antara lain ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis siswa terhadap kondisi sosial masyarakat.

Ada beberapa pendapat tokoh mengenai pengertian dan tujuan IPS. Menurut Jarolim (1967) dalam Soewarso dan Widiarto (2012: 2), “IPS adalah mengkaji manusia dalam hubungannya dengan lingkungan sosial dan fisiknya”. Dengan mempelajari IPS, siswa akan mengetahui isu dan masalah sosial yang terjadi di sekelilingnya dan akhirnya menjadikan siswa tidak miskin pengetahuan tentang keadaan sekitar. Lebih lanjut, dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 dijelaskan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang berusaha membekali pengetahuan dan keterampilan siswa dengan kemampuan berpikir logis, kritis, memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional maupun global. Dengan pengajaran IPS, diharapkan siswa memiliki sikap peka, kritis, dan tanggap dalam kehidupannya. Selain itu, kehadiran IPS pada pendidikan dasar juga dijadikan sarana dalam mengembangkan pemahaman siswa tentang bagaimana bekerjasama dan berinteraksi dengan lingkungannya, sehingga diharapkan siswa mampu bermasyarakat dan menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman.

Tokoh lain juga mengemukakan pendapatnya mengenai tujuan IPS. Gross (1978) dalam Solihatini dan Raharjo (2008: 14) menyebutkan bahwa tujuan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam

kehidupannya di masyarakat, secara tegas ia mengatakan ”*to prepare students to be well-functioning citizens in a democratic society*”. “Tujuan lain dari IPS yaitu untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi” (Solihatin dan Raharjo 2008: 15).

Berdasarkan pengertian dan tujuan pembelajaran IPS, dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang dapat digunakan sebagai upaya tercapainya tujuan tersebut. Menurut Kosasih (1994) dalam Solihatin dan Raharjo (2008: 15), kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode, dan strategi pembelajaran harus ditingkatkan. Model maupun metode pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi yang sedang diajarkan, karena tidak semua metode maupun model pembelajaran dapat digunakan secara tepat untuk suatu materi. Pemilihan model pembelajaran akan mendukung proses dan hasil pembelajaran yang ingin dicapai. Proses pembelajaran akan berjalan dengan maksimal apabila guru menerapkan suatu metode atau model pembelajaran yang tepat.

Dalam proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar dengan adanya unsur-unsur yang mendukung di dalamnya. Natawidjaja dalam Taufiq (2010: 5.21) mengemukakan lima unsur yang memengaruhi kegiatan belajar siswa di sekolah, yaitu unsur tujuan, pribadi siswa, bahan pelajaran, perlakuan guru, dan fasilitas. Guru adalah faktor kunci dalam kegiatan belajar anak di sekolah. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam keseluruhan program pendidikan di

sekolah karena sebagai manajer pembelajaran, membuat rencana pembelajaran, melaksanakan pembelajaran secara efektif, menguasai materi dan metode pembelajaran, mengevaluasi proses dan hasil belajar, memotivasi dan membantu tiap anak untuk mencapai prestasi belajar secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangan dan kesempatan yang dimiliki anak.

Belajar di sekolah akan terjadi melalui adanya proses pembelajaran. Bagi siswa SD proses pembelajaran yang aktif dan menarik memiliki arti lebih dibandingkan dengan pembelajaran monoton satu arah. Guru berceramah tentang pengetahuan kemudian siswa mendengarkan, pembelajaran seperti ini membuat siswa SD menjadi malas untuk aktif dan kurang berminat dalam melakukan proses belajar. Padahal minat siswa terhadap proses pembelajaran berperan bagi hasil belajarnya nanti. Untuk itu, agar proses pembelajaran dapat menarik minat siswa serta memberikan hasil belajar yang baik, harus ada strategi dari seorang guru. Model pembelajaran yang memiliki banyak variasi sering digunakan oleh guru untuk menarik minat dan memaksimalkan hasil belajar.

Guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga bisa membuat siswa merasa nyaman, aktif dan berminat mengikuti proses pembelajaran yang nantinya bisa berpengaruh terhadap perolehan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena hasil belajar siswa dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang baik. Proses pembelajaran yang baik harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan dari siswa, sehingga siswa dapat menerima dan memahami materi dengan baik.

Pada kenyataannya, proses pembelajaran di SD masih belum berjalan maksimal. Guru masih menggunakan metode konvensional yang didominasi oleh

metode ceramah dan metode tanya jawab serta penugasan sebagai metode pelengkap. Kadangkala untuk meningkatkan hasil belajar siswa diberi perlakuan latihan soal atau *drill*, sehingga kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi pembelajaran seperti ini jelas tidak mendorong pengembangan potensi diri siswa dalam pembelajaran, karena hanya mengandalkan komunikasi satu arah yaitu berpusat pada guru dan siswa hanya duduk, diam, dengar, catat dan hafal. Komunikasi yang satu arah akan mengakibatkan siswa pasif dan kegiatan pembelajaran menjadi sangat menjemukan, karena penyajiannya bersifat monoton, sehingga siswa kurang antusias dan mengakibatkan pembelajaran IPS kurang menarik.

Keadaan yang demikian juga terjadi dalam proses pembelajaran IPS di kelas V SD Negeri Muarareja 02 Kota Tegal. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V pada hari Jum'at, 23 Oktober 2015, diperoleh keterangan bahwa selama ini guru masih menggunakan metode konvensional yang didominasi ceramah, tanya jawab dan latihan soal atau *drill*. Kurangnya variasi dalam proses pembelajaran ini akan berpengaruh terhadap partisipasi dan perhatian siswa terhadap materi pelajaran, padahal partisipasi dan perhatian merupakan tanda bahwa siswa memiliki minat untuk belajar. Minat merupakan salah satu faktor internal yang memengaruhi belajar siswa. Susanto (2015: 66) menyatakan “minat merupakan faktor yang sangat penting dalam kegiatan belajar siswa. Jika suatu kegiatan belajar yang dilakukan tidak sesuai dengan minat siswa, maka akan berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa yang bersangkutan”.

Memperhatikan permasalahan tersebut, sudah selayaknya dalam pembelajaran IPS dilakukan suatu inovasi. Inovasi yang akan dibahas di

sini yaitu inovasi di bidang pendidikan. Inovasi pendidikan adalah suatu perubahan yang baru dan kualitatif, berbeda dari sebelumnya yang sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan. Inovasi di bidang pendidikan diaplikasikan dalam pembelajaran dengan penggunaan berbagai teknik pembelajaran yang bervariasi. Alternatif yang sesuai dengan permasalahan tersebut yaitu menerapkan pembelajaran kooperatif. Dengan pembelajaran ini, keaktifan dan kemampuan interaksi siswa dapat meningkat. Suprijono (2013: 54) mengatakan “pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru”.

Pembelajaran kooperatif mempunyai bermacam-macam teknik. Dari sekian banyak teknik pembelajaran, salah satu teknik pembelajaran yang dapat menarik perhatian, menyenangkan, memotivasi, mengaktifkan, dan mengembangkan kemampuan siswa serta dapat meningkatkan minat dan hasil belajar adalah menggunakan teknik *quick on the draw*. Ginnis (2008: 163) menyatakan bahwa teknik *quick on the draw* merupakan suatu aktivitas riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan. Penerapan teknik ini pada proses pembelajaran akan melibatkan siswa secara aktif bekerjasama untuk menjadi pemenang yang berhasil dengan cepat menjawab satu set pertanyaan.

Penelitian terdahulu yang berkenaan dengan penerapan teknik *quick on the draw* dilakukan oleh Affriyanti (2010) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Cepat dengan Menggunakan Teknik *Quick on The Draw* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Malang Tahun Ajaran 2009/2010”. Rata-rata nilai hasil tes kecepatan membaca siklus I yaitu 20,51%, sedangkan rata-rata nilai hasil tes



kecepatan membaca siklus II setelah menggunakan teknik *quick on the draw* meningkat menjadi 87,18%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *quick on the draw* mampu meningkatkan hasil belajar membaca cepat pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Malang.

Penelitian tersebut dilakukan di jenjang sekolah menengah pertama. Untuk penelitian di sekolah dasar masih jarang diterapkan, sehingga guru-guru di SD masih meragukan efektivitas teknik *quick on the draw*. Oleh karena itu, diperlukan sebuah kajian yang dapat dijadikan referensi bagi guru untuk melakukan inovasi pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian eksperimen dengan judul “Keefektifan Teknik *Quick On The Draw* Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri Muarareja 02 Kota Tegal”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan tersebut, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- (1) Guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS, masih menerapkan metode konvensional dengan ceramah sebagai metode utama, sehingga informasi hanya bersumber dari guru.
- (2) Pembelajaran IPS masih terfokus pada kegiatan siswa yang berupa mencatat, sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna.
- (3) Guru belum pernah menerapkan teknik *quick on the draw* dalam pembelajaran IPS karena masih meragukan efektivitas teknik pembelajaran tersebut.

- (4) Minat belajar terhadap IPS melalui pembelajaran konvensional rendah ditandai kurang antusias atau perhatian siswa terhadap materi pelajaran.
- (5) Rendahnya hasil belajar IPS pada siswa kelas V di SD Negeri Muarareja 02 Kota Tegal.
- (6) Guru belum menggunakan media pembelajaran secara optimal.

### **1.3 Pembatasan Masalah dan Paradigma Penelitian**

Masalah pembelajaran yang muncul cukup kompleks, sehingga peneliti perlu melakukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian lebih terarah dan terfokus. Selain itu, perlu juga menentukan paradigma penelitian untuk menunjukkan hubungan antarvariabel penelitian.

#### **1.3.1 Pembatasan Masalah**

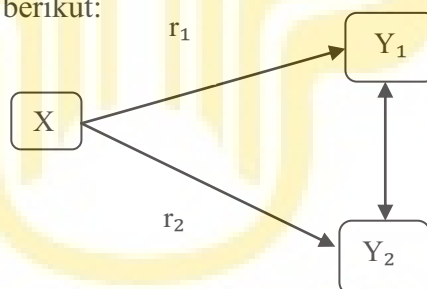
Dalam penelitian perlu adanya pembatasan masalah untuk menghindari kesalahpahaman maksud dan agar lebih efektif dan efisien. Selain itu, masalah yang terlalu luas juga akan membuat pembahasan terlalu panjang, sehingga inti dari permasalahan tidak dapat dibahas secara mendalam. Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- (1) Materi yang diajarkan terbatas pada mata pelajaran IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Materi ini meliputi: Peristiwa Sekitar Proklamasi, Detik-detik Proklamasi, dan Tokoh-tokoh Perjuangan Kemerdekaan.
- (2) Penelitian ini memfokuskan pada minat dan hasil belajar materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Minat yang dimaksud yaitu minat dalam mengikuti pembelajaran IPS. Hasil belajar yang diteliti adalah ranah kognitif dan afektif.

- (3) Subjek penelitian hanya diarahkan pada siswa kelas V SD Negeri Muarareja 02 Kota Tegal dengan kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol.

### 1.3.2 Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian (model hubungan antarvariabel) pada penelitian ini yaitu menggunakan model hubungan variabel ganda dengan dua variabel dependen. Menurut Sugiyono (2013a: 70), model ini terdiri atas satu variabel bebas (independen) dan dua variabel terikat (dependen). Variabel independen dalam penelitian ini yaitu teknik *quick on the draw*, sedangkan variabel dependennya yaitu minat dan hasil belajar siswa. Hubungan antarvariabel tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1.1 Paradigma Penelitian

Keterangan:

X : Teknik *quick on the draw*

Y<sub>1</sub> : Minat belajar siswa

Y<sub>2</sub> : Hasil belajar siswa

### 1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan rincian tentang masalah atau persoalan yang perlu dipecahkan dalam penelitian. Rumusan masalah berisi pertanyaan yang

perlu dijawab dengan penelitian. Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- (1) Apakah terdapat perbedaan minat belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V antara pembelajaran yang menerapkan teknik *quick on the draw* dan yang menerapkan pembelajaran konvensional?
- (2) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V antara pembelajaran yang menerapkan teknik *quick on the draw* dan yang menerapkan pembelajaran konvensional?
- (3) Apakah minat belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V yang menerapkan teknik *quick on the draw* lebih tinggi daripada yang menerapkan pembelajaran konvensional?
- (4) Apakah hasil belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V yang menerapkan teknik *quick on the draw* lebih tinggi daripada yang menerapkan pembelajaran konvensional?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan yang mencakup tujuan umum dan khusus.

Uraianya sebagai berikut:

### **1.5.1 Tujuan Umum**

Tujuan umum dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan teknik pembelajaran *quick on the draw* terhadap minat dan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri Muarareja 02 Kota Tegal.

### 1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk:

- (1) Menganalisis dan mendeskripsi ada tidaknya perbedaan minat belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V antara pembelajaran yang menerapkan teknik *quick on the draw* dan yang menerapkan pembelajaran konvensional.
- (2) Menganalisis dan mendeskripsi ada tidaknya perbedaan hasil belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V antara pembelajaran yang menerapkan teknik *quick on the draw* dan yang menerapkan pembelajaran konvensional.
- (3) Menganalisis dan mendeskripsi apakah minat belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V yang menerapkan teknik *quick on the draw* lebih tinggi daripada yang menerapkan pembelajaran konvensional.
- (4) Menganalisis dan mendeskripsi apakah hasil belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V yang menerapkan teknik *quick on the draw* lebih tinggi daripada yang menerapkan pembelajaran konvensional.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini dapat dijabarkan menjadi manfaat teoritis dan praktis. Manfaat teoritis yaitu manfaat dalam bentuk teori yang diperoleh dari penelitian, sedangkan manfaat praktis adalah manfaat yang dapat diperoleh secara praktik dari penelitian, yaitu manfaat penerapan teknik

*quick on the draw* di dalam pembelajaran IPS. Penjelasan lebih lanjut mengenai manfaat teoritis dan praktis yang diperoleh dari penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis berupa informasi tentang keefektifan penerapan teknik *quick on the draw* terhadap minat dan hasil belajar IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah. Uraian selengkapnya sebagai berikut:

#### **1.6.2.1 Bagi Siswa**

Manfaat yang akan diperoleh siswa dari penelitian ini antara lain:

- (1) Memberikan pembelajaran yang bermakna.
- (2) Mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat materi IPS.
- (3) Menumbuhkan minat dan hasil belajar siswa yang optimal pada mata pelajaran IPS melalui penerapan teknik *quick on the draw*.
- (4) Menumbuhkan semangat belajar melalui pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

#### **1.6.2.2 Bagi Guru**

Penelitian ini juga diharapkan akan memberikan manfaat bagi guru. Manfaat tersebut antara lain:

- (1) Dapat melaksanakan proses pembelajaran secara optimal dengan menerapkan teknik *quick on the draw*.

- (2) Memberikan informasi tentang pelaksanaan teknik *quick on the draw* untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS di SD.
- (3) Menumbuhkan motivasi guru untuk menciptakan pembelajaran IPS yang variatif, inovatif, dan konstruktif.

#### **1.6.2.3 Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat bagi sekolah. Manfaat tersebut antara lain:

- (1) Meningkatkan motivasi sekolah dalam menciptakan sistem pembelajaran IPS yang variatif, inovatif, dan konstruktif.
- (2) Menambah inovasi dalam proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kualitas sekolah yang pada akhirnya menjadikan citra sekolah menjadi lebih baik lagi.

#### **1.6.2.4 Bagi Peneliti**

Penelitian ini juga memberikan manfaat bagi peneliti, yaitu:

- (1) Meningkatkan kemampuan dalam melakukan penelitian.
- (2) Menambah keyakinan peneliti tentang keefektifan teknik *quick on the draw*.

## BAB 2

### KAJIAN PUSTAKA

Pada bagian ini dijelaskan tentang landasan teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian. Uraianya sebagai berikut:

#### 2.1 Landasan Teori

Landasan teori berisi teori-teori yang mendukung dan berkaitan dengan penelitian yang mencakup: (1) pengertian belajar, (2) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar, (3) minat belajar, (4) hasil belajar, (5) pengertian pembelajaran, (6) karakteristik siswa SD, (7) strategi, model, metode, dan teknik pembelajaran, (8) penerapan teknik *quick on the draw* pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, (9) pengertian IPS, (10) pembelajaran IPS di SD, (11) karakteristik IPS, (12) materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

##### 2.1.1 Pengertian Belajar

Dalam proses pendidikan, di dalamnya terdapat kegiatan atau pembelajaran yang berarti terjadi pula proses belajar yang dilakukan oleh siswa dengan guru sebagai fasilitator. Susanto (2015: 4) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja atau dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga terjadi perubahan perilaku pada dirinya yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa maupun bertindak. Adanya perubahan perilaku ke arah



yang baik mengindikasikan bahwa belajar diperlukan untuk mendapatkan konsep, pengetahuan, dan pemahaman sebagai bekal dalam berpikir maupun bertindak.

“Belajar merupakan suatu proses atau kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan karena belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi mengalami sendiri” (Hamalik 2011: 27). Kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif dikembangkan oleh individu melalui kegiatan atau proses belajar dengan mengalami, mengolah, dan memperolehnya sendiri. 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”.

Pendapat lain mengenai pengertian belajar juga disampaikan Bruner (1960) dalam Trianto (2014: 15) yang menyatakan bahwa “belajar adalah suatu proses aktif di mana siswa membangun (mengkonstruksi) pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman/pengetahuan yang sudah dimilikinya.” Pengertian ini sesuai dengan aliran konstruktivisme yang mengatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai (Trianto 2014: 28).

Berdasarkan pengertian belajar yang dikemukakan para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan perilaku pada diri seseorang sebagai akibat dari aktivitas atau praktik dengan melibatkan diri secara langsung baik mental maupun fisik (tindakan) dan mengkonstruksi pengetahuan yang telah diperoleh atau dimiliki sebelumnya sehingga siswa mengalami, memproses,

memperoleh, dan menemukan sendiri pengetahuan baru yang akan menjadikan perubahan yang relatif permanen dalam dirinya.

### **2.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Perubahan perilaku yang tampak pada siswa merupakan hasil proses belajar. Namun, masing-masing siswa memiliki hasil yang berbeda antara satu individu dan yang lainnya. Meskipun siswa berada dalam pembelajaran di suatu kelas yang sama, belum tentu semua siswa yang ada di dalamnya mengalami peristiwa belajar. Hal tersebut dapat terjadi karena ada faktor-faktor yang mempengaruhi belajar.

Rifa'i dan Anni (2012: 80) menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar, yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Faktor eksternal seperti variasi dan tingkat kesulitan materi belajar yang dipelajari, tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat.

Menurut Syah (2012: 145-58), kegiatan belajar dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar. Faktor Internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang dapat mempengaruhi belajarnya. Faktor internal meliputi: aspek fisiologis dan aspek psikologis. Aspek Fisiologis merupakan faktor yang berkaitan dengan kondisi umum jasmani dan *tonus* (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ – organ tubuh dan sendi – sendinya. Kondisi tersebut dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Aspek

Psikologis merupakan faktor yang berkaitan dengan kondisi kejiwaan peserta didik. Kondisi tersebut dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan pembelajaran peserta didik. Aspek psikologis terdiri atas intelegensi, sikap, bakat, minat dan motivasi.

Faktor Eksternal adalah faktor yang ada di luar individu, yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik yang dapat mempengaruhi belajarnya. Faktor eksternal meliputi: faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial. Lingkungan sosial merupakan faktor yang berkaitan dengan kondisi sosial yang ada disekitar peserta didik. Faktor lingkungan sosial terdiri atas lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Lingkungan nonsosial merupakan faktor yang berkaitan dengan kondisi fisik lingkungan yang ada disekitar peserta didik. Faktor lingkungan nonsosial terdiri atas gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga peserta didik dan letaknya, alat – alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar.

Faktor pendekatan belajar merupakan faktor yang berkaitan dengan jenis upaya belajar peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar materi – materi pelajaran, baik dari strategi maupun metode. Hamalik (2011: 32-3) menjelaskan bahwa belajar yang efektif sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional berupa: (1) Faktor kegiatan, penggunaan, dan ulangan; (2) Belajar memerlukan latihan; (3) Belajar siswa lebih berhasil, belajar akan lebih berhasil jika siswa merasa berhasil dan mendapatkan kepuasannya; (4) Siswa yang belajar perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam belajarnya; (5) faktor asosiasi besar manfaatnya dalam belajar; (6) Pengalaman masa lampau (bahan apersepsi)

dan pengertian-pengertian yang dimiliki oleh siswa, besar peranannya dalam proses belajar; (7) Faktor kesiapan belajar; (8) Faktor minat dan usaha; (9) Faktor-faktor fisiologis; (10) Faktor Intelegensi.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru harus memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa baik internal maupun eksternal agar tercipta pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa serta tujuan pembelajaran pun dapat tercapai dengan baik.

### **2.1.3 Minat Belajar**

Minat merupakan salah satu faktor internal yakni faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. “Minat menurut para ahli psikologi adalah suatu kecenderungan untuk selalu memerhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus” (Hamdani 2011: 140). Hamdani menambahkan bahwa minat erat kaitannya dengan perasaan, terutama perasaan senang. Slameto (2013: 180) menyatakan bahwa minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya.

Bernard dalam Sardiman (2014: 76) menyatakan “minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja”. Dalam dunia pendidikan di sekolah, minat memegang peranan penting dalam belajar. “Hal ini dikarenakan minat merupakan suatu kekuatan motivasi yang menyebabkan seseorang memusatkan perhatian terhadap seseorang, suatu benda, atau kegiatan tertentu”

(Suasanto 2015: 66). Dengan adanya unsur minat belajar pada diri siswa, maka siswa akan memusatkan perhatiannya pada kegiatan belajar tersebut.

Hamdani (2011: 141) menyatakan bahwa “minat belajar yang telah dimiliki siswa merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya”. Apabila seseorang mempunyai minat yang tinggi terhadap sesuatu, akan terus berusaha untuk melakukan sehingga apa yang diinginkannya dapat tercapai. “Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dan dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas” (Slameto 2013: 180). Dengan begitu, dalam proses pembelajaran setiap guru dituntut untuk mampu menimbulkan atau mengembangkan minat yang sudah ada pada siswa yang di antaranya ditandai adanya perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang akan diberikan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa merupakan faktor yang sangat penting dalam menunjang tercapainya efektivitas proses belajar mengajar, yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang bersangkutan. Tinggi rendahnya minat dapat diukur melalui aspek-aspek yang berkaitan dengan definisi operasional minat.

Definisi operasional minat belajar menurut Sudaryono, Margono, dan Rahayu (2013: 90), ada empat aspek yaitu kesukaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan untuk mengukur minat belajar siswa. Berdasarkan aspek-aspek tersebut dapat disusun indikator minat belajar, antara lain: (1) kesukaan siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya perasaan senang dan

keinginan yang kuat untuk belajar; (2) ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya keaktifan siswa dalam menjawab maupun bertanya dan kesegeraan siswa dalam mengumpulkan tugas yang diberikan guru; (3) perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya konsentrasi dan ketelitian siswa dalam memerhatikan penjelasan guru; serta (4) keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya kemauan, keuletan, dan kerja keras siswa dalam belajar.

Berdasarkan keempat indikator tersebut, dapat diketahui siswa yang berminat dan siswa yang tidak berminat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

#### **2.1.4 Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan tingkah laku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik, apabila peserta didik mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan tingkah laku yang diperoleh berupa penguasaan konsep (Rifa'i dan Anni 2012: 69).

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi ada diri siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto 2015: 5). Suprijono (2013: 7) menjelaskan bahwa “hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja”. Artinya, hasil pembelajaran yang dijelaskan oleh para pakar pendidikan tersebut tidak dilihat secara terpisah, melainkan komprehensif.

Pengertian belajar juga dikemukakan oleh Bloom. Bloom (1979) dalam Suprijono (2013: 6-7) mengemukakan:

Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan), *comprehension* (pemahaman), *aplication* (penerapan), *analysis* (menguraikan), *synthesis* (mengorganisasikan) dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (respon), *Vluing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakteristik). Domain psikomotor meliputi keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial.

Berdasarkan pemikiran Gagne dalam Suprijono (2013: 5-6), hasil belajar berupa: (1) Informasi verbal, (2) Keterampilan intelektual, (3) Strategi kognitif, (4) Keterampilan motorik, (5) Sikap.

Informasi verbal merupakan kemampuan mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik bahasa lisan maupun tertulis. Contohnya kemampuan siswa dalam berbicara maupun kemampuan siswa dalam mengemukakan pemikirannya dalam bentuk tulisan. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengkategorisasi, kemampuan analistis-sintestis, fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas. Hasil belajar yang berupa strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan

menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Bloom (1956) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 72) menyatakan bahwa “ranah afektif berkaitan dengan kemampuan yang mengutamakan perasaan dan penalaran”. Ranah ini mencakup kemampuan-kemampuan emosional dalam mengalami dan menghayati sesuatu hal. Cakupan yang diukur dalam ranah afektif yaitu penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), dan pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*).

Berdasarkan pengertian hasil belajar yang dikemukakan para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah siswa mengalami kegiatan belajar.

Pembelajaran dengan menerapkan teknik *quick on the draw* dalam penelitian ini merupakan teknik pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan meningkatnya minat belajar siswa juga diharapkan akan meningkatkan hasil belajar yang berupa peningkatan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik pada diri siswa. Namun, ranah psikomotorik tidak termasuk karena disesuaikan dengan indikator materi dalam penelitian ini.

### **2.1.5 Pengertian Pembelajaran**

Belajar dan pembelajaran merupakan dua kata yang berbeda, namun kedua kata ini sangat erat hubungannya. Bahkan, kedua kegiatan tersebut saling menunjang dan memengaruhi. Belajar adalah suatu kegiatan yang merupakan



bagian dari pembelajaran. Berikut ini akan dijelaskan beberapa pengertian pembelajaran.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20, “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Artinya dalam proses pembelajaran harus ada empat komponen yang menunjang yakni peserta didik, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar.

Pembelajaran diartikan sebagai upaya membuat individu belajar, yang dirumuskan oleh Gagne (1977) dalam Lapono (2008: 4.125) sebagai pengaturan peristiwa yang ada di luar diri seseorang peserta didik, dan dirancang serta dimanfaatkan untuk memudahkan proses belajar. Pengertian serupa juga dijelaskan Briggs (1992) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 157) yang menjelaskan bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009: 297) adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar aktif serta menekankan pada penyediaan sumber belajar. Trianto (2014: 17) mengemukakan bahwa “pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan”.

Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan seperangkat peristiwa yang mempengaruhi siswa, sehingga diperoleh kemudahan dalam belajar. Dengan

adanya kemudahan tersebut, dapat mendukung peningkatan kualitas pada diri siswa. Agar pelaksanaan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan, tentu harus direncanakan terlebih dahulu, sehingga dapat diperoleh hasil yang lebih maksimal.

### **2.1.6 Karakteristik Siswa SD**

Dalam kaitannya dengan pendidikan anak usia SD, guru perlu mengetahui sifat serta karakteristik siswa SD agar dapat memberikan pembinaan dengan baik dan tepat sehingga dapat meningkatkan potensi kecerdasan dan kemampuan siswa sesuai dengan kebutuhannya. Sebelum memilih model atau teknik pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan karakteristik siswa yang meliputi tingkat kematangan, minat, bakat, dan kondisi peserta didik. Dengan begitu, diharapkan guru dapat memilih dan menggunakan model atau teknik pembelajaran yang tepat, sesuai dengan karakteristik siswa SD.

Hidayati, Mujinem, dan Senen (2008: 1.27) menyatakan:

Di Indonesia pada saat ini, anak usia SD dimulai dari usia 6 tahun sampai dengan 12 tahun. Secara psikologis, periode ini dikategorikan masa kanak-kanak akhir. Ada sejumlah karakteristik yang dapat diidentifikasi pada siswa SD berdasarkan kelas-kelas yang terdapat di SD. Karakteristik pada Masa Kelas Tinggi SD (Kelas 4,5, dan 6) yaitu: (a) Perhatiannya tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari; (b) Ingin tahu, ingin belajar, dan realistis; (c) Timbul minat pada pelajaran-pelajaran khusus; serta (d) Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah.

Piaget (1950) dalam Susanto (2015: 77) menyatakan “tahap-tahap perkembangan kognitif yaitu: Tahap sensorimotor (umur 0-2 tahun), Tahap pra-operasional (umur 2-7 tahun), Tahap operasional konkret (umur 7-11 tahun), dan Tahap operasional formal (umur 11-15 tahun)”.

Berdasarkan tahap perkembangan Piaget, siswa yang duduk di SD berada dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini mereka sudah mampu berpikir konkret dalam memahami sesuatu sebagaimana kenyataannya, memahami konsep melalui pengamatan sendiri dan lebih objektif. Karakteristik siswa yang berada pada tahap operasional konkret, yaitu siswa dapat mengembangkan pikiran logis. Tingkat ini merupakan permulaan berpikir rasional, berarti siswa memiliki operasi-operasi logis yang dapat diterapkannya pada masalah-masalah konkret. Bila menghadapi suatu pertentangan antara pikiran dan persepsi, siswa dalam periode operasional konkret memilih mengambil keputusan logis, dan bukan keputusan *perceptual* seperti anak pra-operasional.

Hurlock (1991) dalam Kurnia dkk (2007: 1-20) memasukkan anak usia SD ke dalam perkembangan masa anak akhir. Pada masa perkembangan tersebut, terdapat karakteristik-karakteristik tertentu. Usia siswa SD memiliki sebutan yaitu usia yang menyulitkan, usia tidak rapi, usia bertengkar, usia kritis dalam dorongan berprestasi, usia kreatif, usia berkelompok, usia penyesuaian diri, dan usia bermain.

Pada tahap ini siswa masuk ke dalam usia yang menyulitkan, karena anak pada masa ini lebih banyak dipengaruhi oleh teman-teman sebaya daripada oleh orang tuanya sendiri. Pada usia anak SD, para siswa sudah menyadari bahwa persahabatan itu adalah saling membagi dan menerima sesuatu serta sudah mulai mencari-cari teman sebayanya untuk dijadikan sahabat atau teman dekat (Sumantri 2012: 3.11). Keinginan untuk diterima oleh teman-teman sebaya sebagai anggota kelompok, membuat usia ini disebut juga usia berkelompok. Usia

ini disebut juga usia penyesuaian diri, karena mereka berusaha menyesuaikan diri dengan standar yang berlaku dalam kelompok.

Arasteh (1978) juga menyatakan “anak usia 8-10 tahun memiliki kebutuhan untuk dapat diterima sebagai anggota dalam kelompok sebayanya (Taufiq dkk. 2010: 3.35). Selain itu, usia ini dikenal sebagai usia kreatif. Besarnya minat dalam kegiatan bermain yang dilakukan mereka, membuat usia ini disebut juga usia bermain. Usia siswa SD disebut juga usia tidak rapi, karena anak tidak memperhatikan penampilannya. Seringnya terjadi pertengkaran dengan saudara-saudaranya, orang tua menyebutnya sebagai usia bertengkar. Pada usia siswa SD, mereka juga merasakan dorongan berprestasi untuk mencapai keberhasilan, sehingga disebut usia kritis dalam dorongan berprestasi.

Penjelasan tersebut sesuai dengan tugas guru dalam psikologi perkembangan anak yang menyatakan bahwa “tugas guru adalah mengetahui bagaimana secara operasional masing-masing tahap perkembangan sehingga dapat membantu perkembangan peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan” (Soeparwoto 2007: 51). Berdasarkan penjelasan tersebut, teknik *quick on the draw* sesuai dengan karakteristik siswa yang masuk ke dalam usia berkelompok, bermain, usia kreatif, dan usia kritis dalam dorongan berprestasi.

### **2.1.7 Strategi, Model, Metode, dan Teknik Pembelajaran**

Dalam pembelajaran terdapat beberapa istilah seperti: strategi, model, metode, dan teknik. Joni (1980) dalam Abimanyu (2008: 2.3) mendefinisikan “strategi belajar-mengajar sebagai pola umum perbuatan guru murid didalam perwujudan kegiatan belajar-mengajar yang menunjuk kepada karakteristik abstrak dari pada rentetan perbuatan guru-murid tersebut”. Pengertian lain

dikemukakan oleh Sudijarto (1990) dalam Abimanyu (2008: 2.3) mendefinisikan “strategi belajar-mengajar sebagai upaya memilih, menyusun, dan memobilisasi segala cara, sarana/prasarana dan tenaga untuk menciptakan sistem lingkungan untuk mencapai perubahan perilaku optimal”.

Istilah lain yang biasa digunakan dalam dunia pendidikan yaitu model pembelajaran. Joyce dan Weil (1986) dalam Abimanyu (2008: 2.4) mengemukakan:

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu yang berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Selanjutnya pada taraf yang lebih sempit dan operasional digunakan istilah metode dan teknik. Abimanyu (2008: 2.5) menyatakan “metode sebagai cara menyajikan atau melaksanakan kegiatan untuk mencapai tujuan”. Sanjaya (2009: 126) juga mengemukakan “upaya untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal, ini yang disebut dengan metode”. Dalam pembelajaran bisa terjadi satu strategi pembelajaran digunakan beberapa metode. Misalnya untuk melaksanakan strategi ekspositori digunakan metode ceramah sekaligus metode diskusi.

Menurut Sanjaya (2009: 127) “teknik adalah cara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengimplementasikan suatu metode”. Teknik menurut Joni dalam Abimanyu (2008: 2.5) “menunjuk kepada ragam khas penerapan sesuatu metode dengan latar penerapan tertentu, seperti kemampuan guru, dan kebiasaan guru, ketersediaan peralatan, kesiapan siswa dan sebagainya”. Dalam

proses pembelajaran misalnya, diskusi merupakan salah satu metode pembelajaran. Pelaksanaan metode diskusi dapat dilakukan dengan berbagai teknik, seperti sumbang saran (*brain storming*), *buzz group*, *quick on the draw* dan sebagainya.

### **2.1.8 Penerapan Teknik *Quick on The Draw* pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia**

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”. Dalam teknik ini Ginnis menginginkan agar siswa bekerja sama secara kooperatif pada kelompok-kelompok kecil dengan tujuan untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru. Syahrir (2012) menyatakan:

*Quick on the draw* adalah suatu pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas dan kerjasama siswa dalam mencari, menjawab, dan melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam sebuah suasana permainan yang mengarah pada pacuan kelompok melalui aktivitas kerja tim dan kecepatan.

Jika dilihat dari langkah-langkah pembelajarannya, maka teknik pembelajaran ini berlandaskan konsep pembelajaran kooperatif karena memenuhi unsur-unsur pembelajaran kooperatif. Menurut Sanjaya (2009: 241) “ada empat unsur penting dalam pembelajaran kooperatif, yaitu: (1) adanya peserta dalam kelompok, (2) adanya aturan kelompok, (3) adanya upaya belajar setiap anggota kelompok, dan (4) adanya tujuan yang harus dicapai”.

“Dalam teknik *quick on the draw*, siswa dirancang untuk melakukan aktivitas berpikir, kemandirian, menyenangkan, saling ketergantungan, multi

sensasi, artikulasi dan kecerdasan emosional” (Syahrir 2012). Elemen-elemen yang ada dalam teknik ini yaitu kerja individu, kerja kelompok, bergerak, berbicara, mendengarkan, membaca, menulis, dan melihat.

Berikut ini merupakan langkah-langkah pelaksanaan teknik *quick on the draw* (Ginnis 2008: 163-4):

- (1) Guru menyiapkan satu set pertanyaan, misalnya tujuh soal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tiap kelompok memiliki satu set pertanyaan yang sama namun, dengan warna yang berbeda-beda. Misalnya, kelompok satu warna merah, kelompok dua warna hijau, dan seterusnya. Letakkan set pertanyaan tersebut di atas meja guru, angka menghadap atas dan pertanyaan nomor 1 di atas.
- (2) Guru mengelompokkan siswa, tiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa. Tiap siswa diberi nomor dada yang berwarna sesuai nama kelompok.
- (3) Guru memberi setiap anggota dalam setiap kelompok materi sumber yang terdiri dari jawaban untuk semua pertanyaan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.
- (4) Guru menyampaikan aturan permainan teknik *quick on the draw*.
- (5) Pada kata “mulai”, anggota bernomor satu dari masing-masing kelompok lari menuju meja untuk mengambil pertanyaan pertama sesuai warna kelompok dan kembali membawanya ke kelompok.
- (6) Dengan menggunakan buku materi, kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban di lembar kertas terpisah.
- (7) Jawaban dibawa dan diserahkan ke guru oleh anggota bernomor dua. Guru memeriksa jawaban, jika jawaban tidak akurat atau tidak lengkap, maka

guru menyuruh anggota bernomor dua kembali ke kelompok dan mencoba lagi menjawab pertanyaan yang pertama. Sedangkan jika jawabannya akurat dan lengkap, anggota bernomor dua mengambil pertanyaan yang kedua dari set pertanyaan warna mereka dan kembali ke kelompok untuk menjawab serta menyampaikan bahwa jawaban untuk pertanyaan pertama sudah benar.

- (8) Pertanyaan ke tiga diambil oleh anggota bernomor tiga dan seterusnya.
- (9) Saat satu siswa sedang “berlari”, anggota lainnya membaca dan memahami isi buku materi, agar mereka dapat menjawab pertanyaan nantinya dengan lebih efisien.
- (10) Kelompok yang pertama menjawab semua pertanyaan dengan akurat dan lengkap, dinyatakan sebagai pemenang.
- (11) Guru membahas semua pertanyaan dengan cara menunjuk salah satu kelompok untuk menyampaikan jawaban pertanyaan nomor satu, kemudian menunjuk kelompok lain untuk menyampaikan jawaban pertanyaan selanjutnya.
- (12) Siswa dengan dibimbing guru membuat kesimpulan.
- (13) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang dinyatakan menang dalam permainan teknik *quick on the draw*.

Teknik *quick on the draw* memiliki beberapa kelebihan, seperti yang

dikemukakan Ginnis (2008: 164):

- (1) Aktivitas 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 aktivitas, 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 untuk belajar pada sumber, bukan hanya dari guru; serta (4) Sesuai bagi siswa berkarakter kinestetik yang tidak dapat duduk diam selama lebih dari dua menit.

Selain memiliki kelebihan, teknik *quick on the draw* juga memiliki kelemahan. Menurut syahrir (2012) ada dua kelemahan dari *quick on the draw* yaitu: (1) Apabila guru kurang bisa mengelola kelas dengan baik, maka akan terjadi keributan dalam kerja kelompok dan (2) Guru sulit memantau aktivitas siswa dalam kelompok.

### **2.1.9 Pengertian IPS**

IPS merupakan mata pelajaran yang memiliki cakupan materi yang luas, yaitu menyangkut berbagai kehidupan yang beraspek majemuk, baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik. Sependapat dengan hal tersebut, Susanto (2015: 137) menyebutkan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa, khususnya di tingkat dasar dan menengah.

Soewarso dan Widiarto (2012: 1) menjelaskan “IPS adalah program pendidikan yang mengintegrasikan secara interdisiplin konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora”. Nasution (1975) dalam Soewarso dan Widiarto (2012: 2-3) menyatakan:

IPS suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan, yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik maupun dalam lingkungan sosialnya dan yang bahannya

diambil dari berbagai ilmu-ilmu sosial: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi sosial.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan suatu ilmu pengetahuan yang membahas manusia dalam hubungannya dengan masyarakat, dan dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Masyarakat merupakan tempat atau lingkungan bagi siswa untuk tumbuh dan berkembang, dan merupakan tempat bagi siswa nantinya dalam menghadapi berbagai permasalahan di sekitarnya.

#### **2.1.10 Pembelajaran IPS di SD**

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk diajarkan di sekolah dasar. Hal ini dapat dilihat dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 Ayat 1 yang menerangkan bahwa mata pelajaran IPS merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 juga dijelaskan bahwa IPS adalah salah satu mata pelajaran yang berusaha membekali pengetahuan dan keterampilan peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, kritis, memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional maupun global.

Hakikat IPS di SD adalah memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Hal ini dikarenakan pendidikan IPS tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan semata, tetapi harus berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, sikap, dan kecakapan-kecakapan dasar siswa yang berpijak pada

kenyataan kehidupan sosial kemasyarakatan sehari-hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial siswa di masyarakat (Susanto 2015: 138).

Banks (1985) dalam Susanto (2015: 140) menjelaskan bahwa pendidikan IPS merupakan bagian dari kurikulum di sekolah yang bertujuan untuk membantu mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi di dalam masyarakat, negara, dan bahkan dunia. Penjelasan yang hampir sama juga dijelaskan oleh Jarolimek (1982) dalam Susanto (2015: 141) yang menyatakan bahwa pada dasarnya pendidikan IPS berhubungan erat dengan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang memungkinkan siswa berperan serta dalam kelompok masyarakat di mana ia tinggal.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dapat memberikan bekal dan wawasan kepada peserta didik berupa pengetahuan, sikap, keterampilan, dan kesadaran-kesadaran terhadap nilai-nilai sosial kemanusiaan dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, siswa diharapkan mampu bertindak secara rasional dalam memecahkan masalah-masalah sosial yang dihadapinya.

#### **2.1.11 Karakteristik IPS**

Menurut Hidayati, Mujinem, dan Senen (2008: 1-26), karakteristik IPS dapat dilihat dari materi dan strategi penyampaiannya. Berikut ini akan dipaparkan karakteristik IPS dilihat dari materi dan strategi penyampaiannya.

Tjokrodikaryo berpendapat bahwa mempelajari IPS pada hakikatnya yaitu menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan (fisik dan

sosial-budaya). Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Ada 5 macam sumber materi IPS yaitu: (1) segala sesuatu yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya; (2) kegiatan manusia misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi; (3) lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh; (4) kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar; dan (5) anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga (Hidayati, Mujinem, dan Senen 2008: 1-26).

Dilihat dari strategi penyampaiannya, menurut Hidayati, Mujinem, dan Senen (2008: 1-27) sebagian besar strategi penyampaian pengajaran IPS didasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/tetangga, kota, region, negara, dan dunia.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa sumber materi IPS ternyata berasal dari masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Selain itu, materi dan ruang lingkup IPS tidak hanya berada di lingkungan lokal, namun materi yang diperoleh siswa cakupannya semakin luas, dari keluarga hingga dunia. Dalam pembelajaran IPS, siswa pertama-tama dikenalkan dengan konsep yang berhubungan dengan lingkungan terdekat atau diri sendiri. Selanjutnya secara bertahap dan sistematis bergerak menuju unsur-unsur dunia yang lebih luas.

### 2.1.12 Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

Soewarso dan Susila (2010: 10) menjelaskan tentang materi IPS di SD berdasarkan pedoman umum IPS dengan koreksi.

Tabel 2.1. Materi dan Ruang Lingkup IPS

Kelas	Lingkungan Meluas
I	Rumah, sekolah, lingkungan sekitar rumah, RW, RT
II	Kecamatan
III	Kabupaten
IV	Provinsi
V	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Nasional</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Internasional</div> </div>
VI	

Pada penelitian ini, materi IPS yang akan diberikan kepada siswa kelas V SD yaitu Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Materi tersebut merupakan materi IPS lingkup nasional. Materi ini meliputi kronologi peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dan tokoh-tokoh yang terlibat. Materi tersebut disesuaikan dengan silabus pembelajaran dengan Standar Kompetensi (SK): 2. menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia dan Kompetensi Dasar (KD): 2.3 menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Indikator yang hendak dicapai yaitu menceritakan peristiwa-peristiwa yang terjadi sekitar proklamasi kemerdekaan dan cara menghargai jasa para tokoh proklamasi kemerdekaan.

Susilaningsih dan Limbong (2008:177-91) menyatakan bahwa materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia termasuk bidang kajian sejarah, bersifat

abstrak, dan hafalan. Siswa dituntut menghafalkan kronologi peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, tokoh-tokoh yang terlibat, dan jasa para tokoh tersebut. Walaupun materi ini bersifat hafalan, materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia sangat dibutuhkan siswa untuk mengetahui kronologi proklamasi kemerdekaan Indonesia, tokoh-tokoh yang terlibat, dan jasa-jasanya. Untuk itu, diperlukan proses pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif. Alternatif untuk menciptakan pembelajaran seperti itu yakni dengan menerapkan teknik *quick on the draw*. Siswa akan terlibat secara aktif dalam pembelajaran bersama kelompoknya, membelajarkan siswa bersaing secara sehat, dan diharapkan siswa dapat mendapatkan pengalaman bermakna, serta materi ini akan mudah dipahami siswa.

Proklamasi memiliki makna yang begitu besar bagi bangsa Indonesia. Proklamasi merupakan titik puncak perjuangan bangsa Indonesia dan menandai lahirnya negara Indonesia. Sebelum pernyataan proklamasi dikumandangkan, ada beberapa peristiwa penting yang mendahuluinya sebagaimana dikemukakan oleh Susilaningih dan Limbong (2008: 179-85) berikut ini.

Pada tanggal 12 Agustus 1945 tiga tokoh pergerakan nasional, yaitu Dr. Radjiman Wedyodiningrat, Ir. Soekarno, dan Drs. Moh. Hatta memenuhi undangan Jenderal Terauchi di Dalat (Vietnam Selatan). Dalam pertemuan itu, Jenderal Terauchi mengatakan pemerintah Jepang telah memutuskan untuk memberikan kemerdekaan kepada Indonesia. Keputusan itu diambil setelah Amerika Serikat menjatuhkan bom atom di Jepang (Hiroshima dan Nagasaki) dan Jepang menyatakan menyerah tanpa syarat kepada Sekutu pada tanggal 14 Agustus 1945.

Berita tentang kekalahan itu sangat dirahasiakan oleh Jepang. Namun demikian, ada tokoh-tokoh pergerakan yang mendengar berita tentang kekalahan Jepang tersebut. Di antaranya yaitu Sutan Syahrir. Pada tanggal 14 Agustus 1945 sore, Sutan Syahrir sudah menunggu kedatangan Mohammad Hatta dari Dalat. Syahrir mendesak agar proklamasi jangan dilakukan oleh Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI). Menurut Syahrir, negara Indonesia yang lahir dengan cara demikian akan dicap oleh sekutu sebagai negara buatan Jepang. Syahrir mengusulkan agar proklamasi kemerdekaan dilakukan oleh Bung Karno saja sebagai pemimpin rakyat, atas nama rakyat lewat siaran radio.

Hatta setuju kemerdekaan Indonesia diselenggarakan secepatnya. Namun, beliau tidak yakin proklamasi dapat dilakukan oleh Bung Karno saja sebagai pemimpin rakyat dan atas nama rakyat. Menurut Hatta, kalau Bung Karno bertindak seperti itu, berarti ia merampas hak PPKI. Akhirnya Hatta dan Syahrir pergi ke rumah Bung Karno. Syahrir menyatakan maksudnya. Bung Karno menjawab bahwa beliau tidak berhak bertindak sendiri karena memproklamasikan kemerdekaan merupakan hak dan tugas PPKI.

Pada tanggal 15 Agustus 1945, para pemuda kembali menemui Bung Hatta dan mendesak agar beliau jangan menyetujui proklamasi di hadapan PPKI. Malamnya, sekitar pukul 20.00, golongan muda revolusioner mengadakan rapat di salah satu ruangan Lembaga Bakteriologi di Pegangsaan Timur. Dalam rapat itu golongan muda berpendirian bahwa kemerdekaan Indonesia merupakan hak dan urusan rakyat sendiri. Kemerdekaan tidak dapat digantungkan kepada orang lain dan negara lain. Keputusan rapat pada tanggal 16 Agustus 1945 sore, disampaikan oleh Wikana dan Darwis kepada Soekarno. Utusan golongan muda mengancam

akan terjadi pertumpahan darah jika tuntutan golongan muda tidak dilaksanakan. Namun, golongan tua tetap menekankan perlunya melakukan proklamasi kemerdekaan dalam rapat PPKI untuk menghindari pertumpahan darah.

Setelah mengetahui pendirian golongan tua, golongan muda mengadakan rapat lagi. Dalam rapat itu diputuskan untuk mengungsikan Soekarno dan Hatta ke Rengasdengklok. Tujuan penculikan itu yaitu menjauhkan kedua pemimpin nasional itu dari pengaruh Jepang. Akhirnya Soekarno bersedia melaksanakan proklamasi segera setelah kembali ke Jakarta. Mereka kembali ke Jakarta dan diamankan di rumah Laksamana Maeda di Jalan Imam Bonjol No. 1. Di tempat inilah naskah proklamasi dirumuskan. Perumusan teks proklamasi dilakukan di dalam ruang makan oleh Soekarno, Hatta, dan Mr. Ahmad Soebardjo. Naskah proklamasi diketik oleh Sayuti Melik dan ditandatangani oleh Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta atas nama bangsa Indonesia.

Pada tanggal 17 Agustus 1945 pukul 10.00 WIB di kediaman Soekarno (Jalan Pegangsaan Timur 56), Ir. Soekarno didampingi Drs. Moh. Hatta memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Setelah pembacaan teks proklamasi selesai, upacara dilanjutkan dengan pengibaran bendera merah putih. Pengibaran bendera merah putih dilakukan oleh S. Suhud dan Latif Hendraningrat, serta diiringi lagu Indonesia Raya. Bendera tersebut dijahit oleh Ibu Fatmawati.

Selanjutnya Susilaningsih dan Limbong (2008: 187-90) menjelaskan beberapa tokoh penting yang berperan dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia antara lain Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta, Mr. Ahmad Soebardjo, Fatmawati, Sutan Syahrir, dan Laksamana Takasi Maeda. Ir. Soekarno merupakan tokoh penting dari golongan tua yang besar jasanya dalam mengantarkan



Indonesia menuju kemerdekaan. Berbagai jabatan pernah dipegang, antara lain sebagai ketua PPKI. Peran beliau dalam peristiwa proklamasi sangat besar, di antaranya dalam peristiwa memenuhi undangan Jenderal Terauchi di Dalat bersama Drs. Moh. Hatta dan dr. Radjiman Wedyodiningrat. Ir. Soekarno bersama Drs. Moh. Hatta dan Ahmad Soebardjo juga berhasil merumuskan teks proklamasi kemerdekaan Indonesia. Kemudian, Ir. Soekarno didampingi Drs. Moh. Hatta membacakan teks proklamasi kemerdekaan. Setelah merdeka, Ir. Soekarno diangkat menjadi presiden pertama Republik Indonesia. Drs. Moh. Hatta juga telah banyak jasanya dalam perjuangan mengantarkan bangsa Indonesia menuju kemerdekaan. Pada masa penjajahan Jepang, Drs. Moh. Hatta menjadi pemimpin Pembela Tanah Air (PETA) bersama Ir. Soekarno, Ki Hajar Dewantara, dan K.H. Mansur. Drs. Moh. Hatta juga diangkat sebagai wakil ketua PPKI. Beberapa peran Drs. Moh. Hatta dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan antara lain yaitu pada tanggal 17 Agustus 1945 bersama Ir. Soekarno memproklamasikan kemerdekaan Indonesia, Drs. Moh. Hatta juga mendapat julukan sebagai Bapak Koperasi Indonesia karena konsep-konsepnya. Setelah merdeka, Drs. Moh. Hatta diangkat sebagai wakil presiden Republik Indonesia pertama.

Mr. Ahmad Soebardjo, termasuk orang penting dalam sejarah perjuangan bangsa masa proklamasi kemerdekaan. Beberapa peran yang dilakukan beliau antara lain berperan sebagai anggota Panitia Sembilan yang berhasil merumuskan Piagam Jakarta dan juga sebagai anggota PPKI. Selain itu, Mr. Ahmad Soebardjo juga berhasil menjembatani perbedaan pendapat antara golongan tua dan golongan muda di Rengasdengklok. Mr. Ahmad Soebardjo juga merupakan konseptor yang ikut menyumbangkan pikirannya dalam penyusunan naskah proklamasi

kemerdekaan. Lebih lanjut, Fatmawati (istri Presiden Soekarno) juga berperan dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia karena beliau telah menjahit bendera merah putih yang dikibarkan pada saat proklamasi kemerdekaan di Pegangsaan Timur Nomor 56 Jakarta.

Tokoh selanjutnya, yaitu Sutan Syahrir. Beliau adalah tokoh politik, pejuang kemerdekaan, dan perdana menteri pertama RI. Sutan Syahrir merupakan orang yang pertama kali mengetahui berita Jepang menyerah kepada sekutu dan mendesak Soekarno-Hatta untuk memproklamasikan kemerdekaan Indonesia di luar rapat PPKI. Laksamana Takasi Maeda juga sangat berperan dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Beliau menjamin keselamatan perencanaan proklamasi. Perumusan teks proklamasi dilakukan di rumahnya.

Lebih lanjut, Listiyani, Suparman, dan Padmawati (2009: 154-5) menjelaskan beberapa tokoh yang terlibat yang proses kemerdekaan Indonesia antara lain: (1) Chaerul Saleh, ia seorang aktivis pemuda dalam pergerakan nasional. Ia menjadi pemimpin pertemuan di gedung Bakteriologi Jakarta yang menginginkan Indonesia merdeka tanpa PPKI, karena menurut Chaerul Saleh, PPKI bentukan Jepang; (2) Wikana, aktif dalam organisasi kepemudaan pada zaman Jepang. Ia merupakan wakil dari golongan muda yang menghadap Ir. Soekarno bersama Darwis untuk menyampaikan hasil rapat para pemuda Indonesia di gedung Bakteriologi. Wikana, juga ikut mengusulkan agar proklamasi diadakan di Jakarta; dan (3) Sukarni, aktif dalam organisasi pemuda Angkatan Baroe Indonesia. Selama pendudukan Jepang, ia bekerja di kantor Domei, Sendenbu, dan Kantor Pusat Seinendan. Sukarnilah yang mengusulkan

agar naskah proklamasi kemerdekaan ditandatangani oleh Ir. Soekarno dan Drs. Moh. Hatta sebagai wakil bangsa.

## 2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilaksanakan oleh:

- (1) Lestyaningsih (2013) dari Universitas Jember dengan judul “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 terjadi peningkatan dari setiap siklusnya. Pada siklus I, peningkatan aktivitas siswa sebesar 85,55% dan hasil belajar siswa mencapai 91,42%. Pada siklus II, aktivitas siswa mencapai 97,14% dan hasil belajar mencapai 97,42%.
- (2) Apriyadi (2011) Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan judul “Penerapan Aktivitas *Quick On The Draw* Dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII.1 SMPN 3 Minas Kabupaten Siak”. Hasil analisis data secara deskriptif menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar matematika siswa dengan Penerapan Aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif pada siswa kelas VIII.1 SMPN 3 Minas Kabupaten Siak. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil KKM secara klasikal dari 46,8 % sebelum tindakan, 53,12 % pada siklus pertama, 56,25 % pada siklus kedua, serta 68,7 % pada siklus ketiga.

- (3) Putri (2014) dari Universitas Jambi dengan judul “Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Quick On The Draw* Pada Materi Teori Kinetik Gas Di Kelas XI IPA SMA Xaverius 2 Jambi”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Peningkatan aktivitas siswa terlihat dari rata-rata persentase aktivitas siswa pada siklus I 59,68 % meningkat pada siklus II menjadi 72,5 % dan meningkat lagi pada siklus III menjadi 82,72 %. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus I 74,26 dengan jumlah siswa yang berhasil sebanyak 21 orang (61,76%) meningkat pada siklus II menjadi 77,81 dengan jumlah siswa yang berhasil 25 orang (75,76%), kemudian meningkat lagi pada siklus III menjadi 79,64 dengan jumlah siswa yang berhasil 33 orang (100%).
- (4) Rosmaini, dkk (2012) dari Universitas Riau Pekanbaru 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 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).
- (5) Biru (2014) dari Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On 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%.

- (6) Etriazi, dkk. (2014) dari STKIP PGRI Sumatera Barat 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.
- (7) Rismawati, dkk. (2013) dari Universitas Bung Hatta 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.
- (8) Asih (2012) dari Universitas Negeri Surabaya 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.

(9) Tran (2014) dari Fakultas Pendidikan Universitas An Giang Vietnam 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.

(10) Laguardo (2014) dari Universitas Lyceum Philippines dengan judul “*Cooperative Learning Approach In An Outcomes-Based Environment*”.

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 pembahasan tersebut, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaannya yaitu dalam pembelajaran menggunakan teknik *quick on the draw*, sedangkan perbedaannya yaitu pada mata pelajaran, variabel penelitian dan objek penelitian. Dengan melihat penelitian sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen di SD Negeri Muarareja 02 Kota Tegal pada siswa kelas V dengan memunculkan variabel minat dan hasil belajar sebagai variabel terikat.

### 2.3 Kerangka Berpikir

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji tentang manusia dan dunia sekelilingnya. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang penting untuk diajarkan di sekolah dasar, karena dapat membekali pengetahuan dan keterampilan siswa agar mampu bermasyarakat dan menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Selain itu, juga dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan penalaran guna mengambil keputusan persoalan yang dihadapinya. Oleh karena itu, pembelajaran IPS hendaknya dirancang sedemikian rupa agar mampu membangun dan merefleksikan kemampuan siswa dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis dan selalu berkembang. Untuk mewujudkan tujuan pembelajaran IPS dan kompetensinya, diperlukan suatu pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Sumantri (2012: 6.3-4) mengungkapkan bahwa siswa SD mempunyai karakteristik senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Dengan demikian akan sulit bagi siswa jika pembelajaran yang dilakukan menghendaki siswa hanya

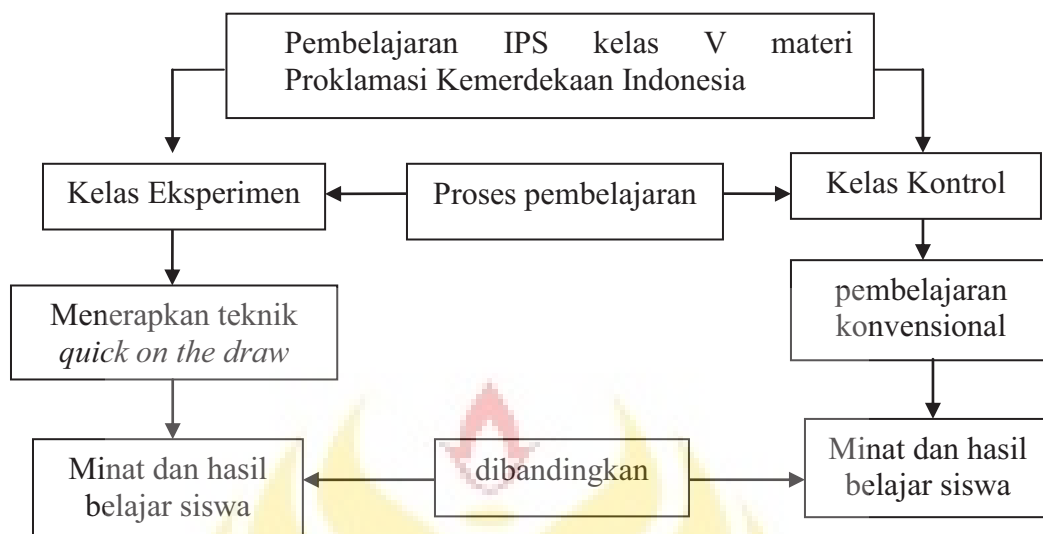
duduk diam menerima dan menghafalkan materi dari guru. Hal ini akan berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa.

Minat akan berdampak terhadap kegiatan yang dilakukan seseorang. Dalam kaitannya dengan kegiatan belajar, minat tertentu dimungkinkan akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut didukung oleh pendapat Hartono (2005) dalam Susanto (2015: 67) yang menyatakan bahwa minat memberikan sumbangan besar terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Pendekatan, metode, ataupun teknik pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik dan minat siswa menyebabkan hasil belajar tidak optimal.

Melihat kebutuhan pembelajaran siswa di SD, guru seharusnya tidak hanya menggunakan metode konvensional, tetapi mampu menerapkan inovasi dalam pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, dalam penelitian ini memberikan alternatif pembelajaran IPS dengan menerapkan teknik *quick on the draw*. Dalam penelitian ini, peneliti akan menguji teknik *quick on the draw* pada kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol. Peneliti akan membandingkan minat dan hasil belajar pada kedua kelas yang diberi perlakuan berbeda tersebut. Jika hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada minat dan hasil belajar siswa yang menerapkan teknik *quick on the draw*, diharapkan dapat dijadikan referensi bagi guru untuk melakukan inovasi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS.

Kerangka berpikir penelitian ini dapat digambarkan pada bagan berikut ini:





Bagan 2.1 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 2013a: 96). Riduwan (2013: 9), menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara terhadap rumusan masalah atau sub masalah yang diajukan oleh peneliti, yang dijabarkan dari landasan teori dan masih harus diuji lagi kebenarannya.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara dari rumusan masalah yang ditetapkan oleh peneliti berdasarkan landasan teori yang mendukung (teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli atau hasil penelitian yang relevan) dan harus dibuktikan kebenarannya melalui penelitian. Hipotesis dinyatakan dengan kalimat pernyataan dan bukan kalimat pertanyaan (Priyatno 2010: 11).

Hipotesis penelitian adalah hipotesis kerja yang biasa dinyatakan dengan  $H_a$  (hipotesis alternatif) yaitu hipotesis yang dirumuskan untuk menjawab permasalahan dengan menggunakan teori-teori yang ada hubungannya (relevan) dengan masalah penelitian dan belum berdasarkan fakta serta dukungan data yang nyata di lapangan. Secara statistik hipotesis diartikan sebagai pernyataan mengenai keadaan populasi yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian. Dengan demikian dalam perhitungan statistik yang diuji adalah hipotesis nol ( $H_0$ ). Hipotesis nol adalah pernyataan tidak adanya hubungan, pengaruh, atau perbedaan antara parameter dengan statistik. Lawan  $H_0$  adalah  $H_a$  yang menyatakan adanya hubungan, pengaruh, atau perbedaan antara parameter dan statistik (Riduwan 2013: 138).

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir tersebut, dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

- $H_{01}$ : Tidak terdapat perbedaan minat belajar IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V antara pembelajaran yang menerapkan teknik *quick on the draw* dan yang menerapkan pembelajaran konvensional ( $\mu_1 = \mu_2$ ).
- $H_{a1}$ : Terdapat perbedaan minat belajar IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V antara pembelajaran yang menerapkan teknik *quick on the draw* dan yang menerapkan pembelajaran konvensional ( $\mu_1 \neq \mu_2$ ).
- $H_{02}$ : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V antara pembelajaran yang menerapkan

teknik *quick on the draw* dan yang menerapkan pembelajaran konvensional ( $\mu_1 = \mu_2$ ).

Ha<sub>2</sub>: Terdapat perbedaan hasil belajar IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V antara pembelajaran yang menerapkan teknik *quick on the draw* dan yang menerapkan pembelajaran konvensional ( $\mu_1 \neq \mu_2$ ).

Ho<sub>3</sub>: Minat belajar IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V yang menerapkan teknik *quick on the draw* tidak lebih tinggi daripada yang menerapkan pembelajaran konvensional. ( $\mu_1 \leq \mu_2$ ).

Ha<sub>3</sub>: Minat belajar IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V yang menerapkan teknik *quick on the draw* lebih tinggi daripada yang menerapkan pembelajaran konvensional ( $\mu_1 > \mu_2$ ).

Ho<sub>4</sub>: Hasil belajar IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V yang menerapkan teknik *quick on the draw* tidak lebih tinggi daripada yang menerapkan pembelajaran konvensional ( $\mu_1 \leq \mu_2$ ).

Ha<sub>4</sub>: Hasil belajar IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V yang menerapkan teknik *quick on the draw* lebih tinggi daripada yang menerapkan pembelajaran konvensional ( $\mu_1 > \mu_2$ ).

## BAB 5

### PENUTUP

Bagian ini berisi simpulan dan saran. Simpulan merupakan jawaban dari hipotesis, berdasarkan analisis data hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Sementara itu, saran dalam penelitian ini berupa saran bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti lanjutan.

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dari penelitian eksperimen yang berjudul “Keefektifan Teknik *Quick On The Draw* terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri Muarareja 02 Kota Tegal”, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut:

- (1) Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan minat belajar IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V antara pembelajaran yang menerapkan teknik *quick on the draw* dan yang menerapkan pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *independent samples t test* melalui program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,491 > 2,013$ ) dan nilai signifikansi  $< 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ).
- (2) Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V antara pembelajaran yang menerapkan teknik *quick on the draw* dan yang menerapkan pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan hasil

uji hipotesis menggunakan *independent samples t test* melalui program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,491 > 2,013$ ) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ).

- (3) Minat belajar IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V yang menerapkan teknik *quick on the draw* lebih tinggi daripada yang menerapkan pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *one sample t test* melalui program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,392 > 1,721$ ) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ( $0,003 < 0,05$ ).
- (4) Hasil belajar IPS materi proklamasi kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V yang menerapkan teknik *quick on the draw* lebih tinggi daripada yang menerapkan pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *one sample t test* melalui program SPSS versi 21 yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $6,205 > 1,721$ ) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ).

## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, dapat diketahui teknik *quick on the draw* terbukti efektif dalam pembelajaran IPS, sehingga disarankan:

### 5.2.1 Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa teknik *quick on the draw* lebih efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, maka guru disarankan untuk:

- (1) Menerapkan teknik *quick on the draw* dalam pembelajaran IPS terutama pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.
- (2) Menerapkan teknik *quick on the draw* pada mata pelajaran lain yang memiliki karakteristik relatif sama dengan materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

### 5.2.2 Bagi Sekolah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik *quick on the draw* lebih efektif daripada pembelajaran konvensional dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, kepada pihak sekolah disarankan untuk:

- (1) Memberikan fasilitas yang mendukung pelaksanaan teknik *quick on the draw*, baik bagi guru maupun bagi siswa. Fasilitas yang dimaksud yaitu sumber belajar yang memadai dan buku-buku relevan yang dapat digunakan guru untuk memahami teknik *quick on the draw*.
- (2) Memberikan sosialisasi kepada guru-guru untuk dapat menerapkan teknik *quick on the draw* dalam pembelajaran, baik mata pelajaran IPS maupun mata pelajaran lainnya.

### 5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian sejenis disarankan untuk memperhatikan kelemahan-kelemahan teknik *quick on the draw*. Selain itu, peneliti selanjutnya juga perlu mengkaji lebih dalam mengenai teknik *quick on the draw*, sehingga penelitian yang dilaksanakan semakin baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, S. dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Affriyanti, Masfufa. 2010. *Peningkatan Kemampuan Membaca Cepat dengan Menggunakan Teknik Quick on The Draw Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Malang Tahun Ajaran 2009/2010*. Online <http://karyailmiah.um.ac.id/index.php/sastra-indonesia/article/view/7449> [diakses 10/01/16]
- Apriyadi, Israk. 2011. *Penerapan Aktivitas Quick On The Draw dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII.1 SMPN 3 Minas Kabupaten Siak*. Online [http://repository.uin-suska.ac.id/1044/1/2011\\_2011235.pdf](http://repository.uin-suska.ac.id/1044/1/2011_2011235.pdf) [diakses 10/01/16]
- Arikunto, Suharsimi. 2013a. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2013b. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Asih, Siti Surya. 2012. *Efektivitas Strategi Quick On The Draw pada Materi Tabung dan Kerucut di Kelas IX SMP Negeri 31 Surabaya*. Online. [ejournal.unesa.ac.id/article/4722/30/article.pdf](http://ejournal.unesa.ac.id/article/4722/30/article.pdf) [Diakses 21/01/2016]
- Besral. 2010. *Pengolahan dan Analisis Data*. Jakarta: FKM UI. Online <http://www.spssindonesia.com/2014/02/download-ebook-spss-gratis.html>. [Diakses 10/01/2016]
- Biru, Linggar Banyu. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick On The Draw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Karanganyar Tahun Pelajaran 2013/2014*. Online. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sosant/article/view/4137>. [Diakses 10/01/2016]
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. 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*. Online <http://id.portalgaruda.org/?ref=browse&mod=viewarticle&article=263588> [Diakses 10/01/2016]

- Ginnis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar (Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas)*. Translated by Wasi Dewanto. Jakarta: PT. Indeks.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayati, Mujinem, dan Anwar Senen. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Kurnia, I. dkk. 2007. *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Laguador, Jake M.. 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 22/01/2016]
- Lapono, N. 2008. *Belajar dan Pembelajaran SD*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Lestyaningsih, Herdika 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 2012/2011*. <http://jurnal.unej.ac.id/index.php/kadikma/article/viewFile/1037/835> [Diakses 12/01/2016]
- Listiyani, Dwi Ari, T. Suparman, dan Padmawati. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
- Musfiqon. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- 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.
- Putri, Rika Rahmadani. 2014. *Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika Siswa melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Quick On The Draw pada Materi Teori Kinetik Gas Di Kelas XI IPA SMA Xaverius 2 Jambi*. [http://www.e-campus.fkip.unja.ac.id/eskripsi/data/pdf/jurnal\\_mhs/artikel/A1C310010.pdf](http://www.e-campus.fkip.unja.ac.id/eskripsi/data/pdf/jurnal_mhs/artikel/A1C310010.pdf).



- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisis Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Media Kom.
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Rismawati dkk. 2013. *Penerapan Teknik Quick On The Draw dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VII SMP N 1 Pantai Cermin Kabupaten Solok*.  
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 21/01/2016]
- 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*.  
Online.<http://ejournal.unri.ac.id/index.php/JPSB/article/download/1891/1860> [Diakses 20/01/2016]
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Slameto. 2013. *Belajar & Faktor-faktor yang Memengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soeparwoto, Hendriyani, R., dan Liftiah. 2007. *Psikologi Perkembangan*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Soewarso dan Susila. 2010. *Pendidikan IPS di Sekolah Dasar*. Salatiga: Widya Sari Press.
- Soewarso, dan Tri Widiarto. 2012. *Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial*. Salatiga: Widya Sari.
- Solihatin, Etin. dan Raharjo. 2008. *Pembelajaran kooperatif: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Proses dan Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Sugiyono. 2013a. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2013b. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumantri, Mulyani dan Nana Syaodih. 2012. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susilaningih, Endang dan Linda S. Limbong. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI kelas V*. Jakarta: Depdiknas.
- Syah, Muhibbin. 2012. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Jakarta: Kencana.
- Syahrir, A. 2012. *Model Pembelajaran Kooperatif tipe Quick on The Draw*. Diunduh dari <http://ansharsyahrir.blogspot.com/2012/12/model-pembelajaran-kooperatif-tipe.html> [diakses 10/1/16].
- Taufiq, A., Mikarsa, H.L., dan Prianto, P.L. 2010. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Thoifah, I'anatut. 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.
- Tran, Van Dat. 2014. *The Effects of Cooperative Learning on the Academic Achievement and Knowledge Retention*. <http://www.sciedu.ca/journal/index.php/ijhe/article/download/4763/2761> [Diakses 12/1/2016].
- Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana.
- UU Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah RI tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan. Bandung: Citra Umbara.
- Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.



**PEMERINTAH KOTA TEGAL  
DINAS PENDIDIKAN  
UPTD SD KECAMATAN TEGAL BARAT  
SEKOLAH DASAR NEGERI MUARAREJA 02  
Jl. Brawijaya Gg. Muara 9 No. 62C Tegal Telp. (0283) 52117**

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 421.2/396/VI/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tolil, S.Pd.SD

NIP : 19640414 199403 1 003

Jabatan : Kepala Sekolah

Satuan Kerja : SD Negeri Muarareja 02 Kota Tegal

menerangkan bahwa:

Nama : Ida Apriliyani

NIM : 1401412272

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, UNNES.

Telah melaksanakan penelitian pada tanggal 2-25 Mei 2016.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Tegal, 6 Juni 2016

Kepala SD Negeri Muarareja 02

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI



Tolil, S.Pd.SD

19640414 199403 1 003