



**KEEFEKTIFAN TEKNIK *QUICK ON THE DRAW*
TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR PKn
SISWA KELAS IV SD NEGERI KEJAMBON 1
KOTA TEGAL**

Skripsi

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

UNNES
oleh
Sekar Prawesti Winahyusiwi
1401412536
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 yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Tegal, 14 Juni 2016



Sekar Prawesti Winahyusiwi

1401412536

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Tempat : Tegal

Tanggal : Selasa, 14 Juni 2016

Pembimbing 1,



Drs. Utoyo, M.Pd
19620619 198703 1 001

Pembimbing 2,



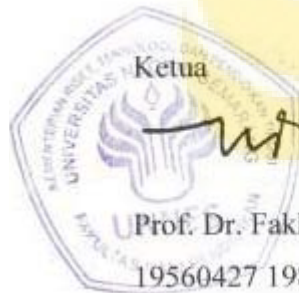
Dra. Ismi Rahayu, M.Pd
19560414 198503 2 001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Keefektifan Teknik Quick On The Draw Terhadap Minat dan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SD Negeri Kejambon 1 Kota Tegal* oleh *Sekar Prawesti Winahyusiwi 1401412536*, telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada tanggal

PANITIA UJIAN



Ketua

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.

19560427 198603 1 001

Sekretaris

Drs. Utoyo, M.Pd.

19620619 198703 1 001

Penguji Utama

Moh. Fathurrahman, S.Pd., M.Sn.

19770725 200801 1 008

Penguji Anggota 1,

Dra. Ismi Rahayu, M.Pd.

19560414 198503 2 001

Penguji Anggota 2,

Drs. Utoyo, M.Pd.

19620619 198703 1 001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

1. Pendidikan merupakan senjata yang paling mematikan di dunia, karena dengan pendidikan mampu mengubah dunia. (Nelson Mandela)
2. Sukacita adalah payung yang menjaga hati kita saat menghadapi hari-hari yang berhujan dalam perjalanan hidup kita. (Engstrom)
3. Jadilah seperti karang di lautan yang tetap kokoh diterjang ombak, walaupun demikian air laut tetap masuk ke dalam pori-porinya. (Penulis)

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan untuk orang tuaku tercinta Bapak Sigit Riyadi, Ibu Ruwiyati, Kakakku Krisna yang selalu mendoakan, mendukung, memotivasi, dan memberikan nasihat.

Terima kasih.

PRAKATA

Segala puji bagi kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Keefektifan Teknik *Quick On The Draw* Terhadap Minat dan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SD Negeri Kejambon 1 Kota Tegal”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Peneliti menyadari dalam melaksanakan kegiatan penelitian dan penyusunan skripsi ini, tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan dan mendukung dalam penyusunan skripsi ini.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian dan mendukung penyusunan skripsi ini.

5. Drs. Utoyo, M.Pd., Dosen pembimbing I yang telah membimbing, mendukung, dan menyarankan untuk kesempurnaan penelitian skripsi ini.
6. Dra. Sri Ismi Rahayu, M.Pd., dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, dan motivasi kepada penulis, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Rokhmat Mulyani, S.Pd, dan Ibu Elly Subiyanti, S.Pd, Kepala SD Negeri Kejambon 1 dan 8 Kota Tegal yang telah memberikan ijin penelitian.
8. Guru-guru SDN Negeri Kejambon 1 dan 8 Kota Tegal yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
9. Untuk sahabat-sahabatku, Yoga, Heni, Rifa, Indrawati, dan Puput yang telah memberikan semangat kepada peneliti dalam penyusunan skripsi.
10. Teman-teman mahasiswa UNNES PGSD UPP Tegal angkatan 2012, yang saling memberikan pengetahuan, semangat dan motivasi.
11. Semoga semua pihak yang telah mendukung dan membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan berkah dan pahala dari Tuhan YME. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.



Tegal, 14 Juni 2016

Peneliti

ABSTRAK

Winahyusiwi, Sekar Prawesti. 2016. *Keefektifan Teknik Quick On The Draw Terhadap Minat dan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SD Negeri Kejambon 1 Kota Tegal*. Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Utoyo, M. Pd. Dan Dra. Sri Ismi Rahayu, M.Pd.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Minat Belajar; Teknik *Quick On The Draw*

Pembelajaran PKn masih menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru dan membosankan. Keadaan seperti itu terjadi pada pembelajaran PKn di SD Negeri Kejambon 1 Kota Tegal, yang berakibat pada rendahnya minat dan hasil belajar yang dicapai siswa. Pembelajaran PKn bertujuan untuk mengaitkan fakta dan konsep yang ada pada materi pembelajaran ke dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu upaya yang dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan menerapkan teknik pembelajaran *quick on the draw* dalam pembelajaran PKn, di antaranya pada materi globalisasi pada siswa kelas IV SD Negeri Kejambon 1 Kota Tegal. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan teknik pembelajaran *quick on the draw* dibandingkan model pembelajaran konvensional pada materi globalisasi di kelas IV SD Negeri Kejambon 1 Kota Tegal.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilaksanakan dengan desain penelitian yaitu *quasi experimental* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri Kejambon 1 dan 8 Kota Tegal. Sampel pada penelitian ini menggunakan semua anggota populasi (*sampling* jenuh), yang berjumlah 68 orang siswa yang terdiri dari 36 orang siswa dari kelas eksperimen dan 32 orang siswa dari kelas kontrol. Analisis statistik yang digunakan yaitu *Cronbach's Alpha* untuk uji validitas dan uji reliabilitas instrumen. Uji *Lilliefors* untuk menguji normalitas data, uji *Levene* untuk uji homogenitas, uji *independent sampel t-test* dan uji pihak kanan *polled varian* untuk uji hipotesis.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *independent sampel t-test*, data minat belajar siswa menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,660 > 1,997$) dan signifikansinya $0,001 < 0,05$. Sementara itu, data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,086 > 1,997$) dan signifikansi $0,043 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan minat dan hasil belajar PKn antara siswa kelas IV yang mendapatkan pembelajaran dengan teknik pembelajaran *quick on the draw* dibandingkan dengan yang menerapkan metode konvensional. Berdasarkan hasil uji hipotesis keefektifan minat belajar menggunakan *one sample t test* melalui program SPSS versi 20 yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,091 > 1,997$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Sementara itu, hasil uji hipotesis keefektifan hasil belajar menggunakan *one sample t test* melalui program SPSS versi 20 yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,086 > 1,997$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,004 < 0,05$). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan penerapan teknik pembelajaran *quick on the draw* efektif terhadap minat dan hasil belajar PKn siswa dibandingkan dengan yang menerapkan metode konvensional.

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 | xiv |
| Daftar Gambar..... | xvi |
| Daftar Lampiran | xvii |
| Bab | |
| 1. PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah | 10 |
| 1.3 Pembatasan Masalah | 11 |
| 1.4 Rumusan Masalah | 12 |
| 1.5 Tujuan Penelitian..... | 12 |
| 1.5.1 Tujuan Umum | 12 |
| 1.5.2 Tujuan Khusus | 12 |
| 1.6 Manfaat Penelitian | 13 |

| | | |
|-------|---|----|
| 1.6.1 | Manfaat Teoritis | 13 |
| 1.6.2 | Manfaat Praktis | 14 |
| 2. | KAJIAN PUSTAKA | |
| 2.1 | Kerangka Teori | 15 |
| 2.1.1 | Belajar dan Pembelajaran | 15 |
| 2.1.2 | Efektifitas Pembelajaran | 21 |
| 2.1.3 | Minat Belajar Siswa | 23 |
| 2.1.4 | Hasil Belajar Siswa | 27 |
| 2.1.5 | Karakteristik Siswa Sekolah Dasar | 31 |
| 2.1.6 | PKn di Sekolah Dasar | 33 |
| 2.1.7 | Materi Globalisasi di kelas IV SD..... | 35 |
| 2.1.8 | Strategi, Model, Metode dan Teknik Pembelajaran..... | 38 |
| 2.1.9 | Teknik <i>Quick On The Draw</i> | 40 |
| 2.2.0 | Penerapan Teknik <i>Quick On The Draw</i> dalam Pembelajaran..... | 43 |
| 2.2 | Penelitian yang Relevan | 44 |
| 2.3 | Kerangka Berpikir | 50 |
| 2.4 | Hipotesis Penelitian | 52 |
| 3. | METODE PENELITIAN | |
| 3.1 | Metode Penelitian..... | 55 |
| 3.1.1 | Tempat dan Waktu Penelitian | 55 |
| 3.1.2 | Desain Penelitian | 55 |
| 3.2 | Populasi dan Sampel | 57 |
| 3.2.1 | Populasi | 57 |
| 3.2.2 | Sampel..... | 58 |

| | | |
|-------|--|----|
| 3.3 | Variabel Penelitian | 58 |
| 3.3.1 | Variabel Bebas | 59 |
| 3.3.2 | Variabel Terikat | 59 |
| 3.4 | Definisi Operasional Variabel..... | 59 |
| 3.4.1 | Variabel Teknik <i>Quick On The Draw</i> | 59 |
| 3.4.2 | Variabel Minat Belajar | 60 |
| 3.4.3 | Variabel Hasil Belajar | 60 |
| 3.5 | Teknik Pengumpulan Data | 61 |
| 3.5.1 | Wawancara Tidak Terstruktur | 62 |
| 3.5.2 | Tes | 62 |
| 3.5.3 | Angket | 63 |
| 3.5.4 | Dokumentasi | 63 |
| 3.5.5 | Observasi | 64 |
| 3.6 | Instrumen Penelitian | 64 |
| 3.6.1 | Instrumen Variabel Penelitian..... | 65 |
| 3.6.2 | Pengujian Instrumen | 70 |
| 3.7 | Teknik Analisis Data | 77 |
| 3.7.1 | Analisis Deskripsi Data..... | 77 |
| 3.7.2 | Analisis Statistik Data | 79 |
| 3.8 | Panduan Penelitian Eksperimen..... | 82 |
| 4. | HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| 4.1 | Objek Penelitian | 83 |
| 4.1.1 | Gambaran Umum Objek Penelitian | 83 |
| 4.1.2 | Kondisi Responden | 84 |

| | | |
|-------|--|-----|
| 4.2 | Pelaksanaan Pembelajaran | 85 |
| 4.2.1 | Kelas Eksperimen..... | 86 |
| 4.2.2 | Kelas Kontrol | 89 |
| 4.3 | Analisis Deskripsi Data Hasil Penelitian | 92 |
| 4.3.1 | Variabel Teknik Pembelajaran <i>Quick On The Draw</i> | 92 |
| 4.3.2 | Variabel Minat Belajar | 93 |
| 4.3.3 | Variabel Hasil Belajar | 102 |
| 4.4 | Analisis Statistik Data Hasil Penelitian..... | 107 |
| 4.4.1 | Data Sebelum Eksperimen. | 107 |
| 4.4.2 | Uji Prasyarat Analisis..... | 109 |
| 4.4.3 | Uji Hipotesis | 114 |
| 4.5 | Pembahasan | 120 |
| 4.5.1 | Perbedaan Penerapan Teknik <i>Quick On The Draw</i> dan Model Pembelajaran Konvensional terhadap Minat Belajar Siswa | 121 |
| 4.5.2 | Perbedaan Penerapan Teknik <i>Quick On The Draw</i> dan Model Pembelajaran Konvensional terhadap Hasil Belajar Siswa..... | 126 |
| 4.5.3 | Keefektifan Teknik <i>Quick On The Draw</i> terhadap Minat Belajar Siswa | 129 |
| 4.5.4 | Keefektifan Teknik <i>Quick On The Draw</i> terhadap Hasil Belajar Siswa. | 136 |
| 5. | PENUTUP | |
| 5.1 | Simpulan | 143 |
| 5.2 | Saran | 145 |
| 5.2.1 | Bagi Guru | 145 |
| 5.2.2 | Bagi Siswa..... | 146 |
| 5.2.3 | Bagi Sekolah | 147 |

| | |
|--------------------------------|-----|
| 5.2.4 Bagi Dinas Terkait | 148 |
| Daftar Pustaka | 149 |
| Lampiran-lampiran..... | 153 |



DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|---|---------|
| 3.1 Dimensi dan Indikator Minat Belajar Siswa..... | 60 |
| 3.2 Kisi-kisi Instrumen Indikator Guru dalam Pelaksanaan Teknik <i>Quick On The Draw</i> | 66 |
| 3.3 Kisi-kisi Soal Uji Coba..... | 68 |
| 3.4 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa..... | 69 |
| 3.5 Kisi-kisi Instrumen Soal..... | 76 |
| 4.1 Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin..... | 84 |
| 4.2 Data Responden Berdasarkan Umur..... | 85 |
| 4.3 Nilai Pengamatan Teknik <i>Quick On The Draw</i> | 93 |
| 4.4 Deskripsi Data Variabel Minat Belajar Siswa..... | 93 |
| 4.5 Indeks Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen..... | 97 |
| 4.6 Indeks Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol..... | 100 |
| 4.7 Deskripsi Data UAS PKn Siswa Semester Gasal (Data Awal)..... | 102 |
| 4.8 Distribusi Frekuensi Nilai UAS PKn Siswa Semester Gasal (Data Awal) | 102 |
| 4.9 Deskripsi Data <i>Posttest</i> PKn Siswa..... | 104 |
| 4.10 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> PKn..... | 105 |
| 4.11 Hasil Uji Kesamaan Rata-rata Nilai UAS PKn Semester Gasal Tahun 2015/2016..... | 108 |
| 4.12 Hasil Uji Normalitas Data Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen..... | 110 |
| 4.13 Hasil Uji Normalitas Data Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol..... | 110 |

| | |
|--|-----|
| 4.14 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen..... | 111 |
| 4.15 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol | 111 |
| 4.16 Hasil Uji Homogenitas Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol | 113 |
| 4.17 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol..... | 114 |
| 4.18 Hasil Uji Hipotesis (Uji-t) Minat Belajar Siswa..... | 116 |
| 4.19 Hasil Uji Hipotesis (Uji-t) Hasil Belajar Siswa..... | 117 |
| 4.20 Hasil Uji Keefektifan Teknik <i>Quick On The Draw</i> terhadap Minat Belajar PKn..... | 118 |
| 4.21 Hasil Uji Keefektifan Teknik <i>Quick On The Draw</i> terhadap Hasil Belajar PKn | 119 |



DAFTAR GAMBAR

| Bagan | Halaman |
|---|---------|
| 2.1 Kerangka Berpikir | 52 |
| 3.1 Desain Penelitian | 56 |
| 4.1 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai UAS PKn Semester Gasal Kelas Eksperimen | 103 |
| 4.2 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai UAS PKn Semester Gasal Kelas Kontrol..... | 104 |
| 4.3 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen..... | 106 |
| 4.4 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol..... | 106 |



DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|---|---------|
| 1. Wawancara Tidak Terstruktur | 153 |
| 2. Data Siswa Kelas IV SD Negeri Kejambon 1 | 154 |
| 3. Data Siswa Kelas IV SD Negeri Kejambon 8 | 155 |
| 4. Data Siswa Kelas IV SD Negeri Tunon 2..... | 156 |
| 5. Daftar Nilai Siswa Kelas IV SD Negeri Kejambon 1 | 157 |
| 6. Daftar Nilai Siswa Kelas IV SD Negeri Kejambon 8..... | 158 |
| 7. <i>Independent Sample T Test</i> | 159 |
| 8. Panduan Penelitian..... | 160 |
| 9. Silabus Pembelajaran..... | 161 |
| 10. Pengembangan Silabus Kelas Eksperimen | 163 |
| 11. Pengembangan Silabus Kelas Kontrol..... | 168 |
| 12. RPP Pertemuan Pertama Kelas Eksperimen | 171 |
| 13. RPP Pertemuan Kedua Kelas Eksperimen..... | 188 |
| 14. RPP Pertemuan Pertama Kelas Kontrol..... | 207 |
| 15. RPP Pertemuan Kedua Kelas Kontrol | 220 |
| 16. Lembar Observasi Teknik <i>Quick On The Draw</i> | 236 |
| 17. Kisi-kisi Angket Minat Belajar (Uji Coba)..... | 241 |
| 18. Angket Minat Belajar Siswa Terhadap Pelajaran PKn (Uji Coba)..... | 242 |
| 19. Kisi-kisi Soal Uji Coba PKn (Pilihan Ganda)..... | 245 |
| 20. Soal Tes Uji Coba | 249 |

| | |
|---|-----|
| 21. Lembar Validasi Soal Objektif Bentuk Pilihan Ganda Oleh Tim Ahli I.. | 258 |
| 22. Lembar Validasi Soal Objektif Bentuk Pilihan Ganda Oleh Tim Ahli II. | 262 |
| 23. Tabulasi Angket Minat Uji Coba | 266 |
| 24. Tabulasi Angket Soal Uji Coba | 268 |
| 25. Validitas Uji Coba Angket Minat Belajar Siswa | 270 |
| 26. Reliabilitas Uji Coba Angket Minat Belajar Siswa | 271 |
| 27. Validitas Soal Uji Coba | 272 |
| 28. Reliabilitas Soal Uji Coba..... | 273 |
| 29. Rekapitulasi Taraf Kesukaran..... | 274 |
| 30. Rekapitulasi Daya Beda Soal..... | 275 |
| 31. Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa | 276 |
| 32. Angket Minat Belajar Siswa Terhadap Pelajaran PKn..... | 277 |
| 33. Kisi-kisi Soal <i>Posttest</i> PKn (Pilihan Ganda) | 279 |
| 34. Soal Pilihan Ganda (<i>Posttest</i>) | 283 |
| 35. Nilai <i>Posttest</i> Siswa | 288 |
| 36. Indeks Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen..... | 289 |
| 37. Indeks Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol..... | 290 |
| 38. Tabulasi Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen..... | 291 |
| 39. Tabulasi Angket Minat Belajar Kelas Kontrol | 293 |
| 40. Hasil Uji Normalitas Data Minat Belajar Siswa | 295 |
| 41. Hasil Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis Data Minat Belajar Siswa..... | 296 |
| 42. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa | 297 |
| 43. Hasil Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis Data Hasil Belajar Siswa..... | 298 |
| 44. Hasil Uji Keefektifan Teknik <i>Quick On The Draw</i> | 299 |

| | |
|---|-----|
| 45. Perhitungan Manual Cara Membuat Tabel Distribusi Frekuensi Data | |
| Nilai UAS PKn | 300 |
| 46. Perhitungan Manual Cara Membuat Tabel Distribusi Frekuensi Data | |
| <i>Posttest</i> PKn..... | 301 |
| 47. Surat Izin Penelitian untuk Kesbangpolinmas | 302 |
| 48. Surat Pernyataan Sanggup Menaati Peraturan | 303 |
| 49. Surat Izin Penelitian dari BAPPEDA Kota Tegal..... | 304 |
| 50. Surat Keterangan telah Melaksanakan Uji Coba | 305 |
| 51. Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian di SD Negeri | |
| Kejambon 1 Kota Tegal | 306 |
| 52. Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian di SD Negeri | |
| Kejambon 8 Kota Tegal | 307 |
| 53. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian Kegiatan Pembelajaran Kelas | |
| Eksperimen dan Kontrol | 308 |



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan dapat memengaruhi perkembangan manusia dalam seluruh aspek kepribadian dan kehidupannya. Melalui pendidikan, berbagai potensi yang dimiliki manusia perlu dikembangkan secara optimal, yaitu pengembangan potensi individu yang setinggi-tingginya dalam aspek fisik, intelektual, emosional, sosial dan spiritual, sesuai dengan tahap perkembangan serta karakteristik lingkungan fisik dan lingkungan sosio-budaya dimana dia hidup (Taufiq, dkk 2012: 1.2). Menurut Dewey (1900) dalam Danim (2011: 3), pendidikan adalah suatu proses pembaruan pengalaman. Proses itu bisa terjadi dalam pergaulan biasa atau pergaulan orang dewasa dengan anak-anak, yang terjadi secara sengaja dan dilembagakan untuk menghasilkan kesinambungan sosial. Proses ini melibatkan pengendalian dan pengembangan bagi orang yang belum dewasa dan kelompok dimana dia hidup.

Crow dan Crow (1960) dalam Taufiq, dkk (2012: 1.3), menyatakan bahwa fungsi utama pendidikan adalah bimbingan terhadap individu dalam upaya memenuhi kebutuhan dan keinginan yang sesuai dengan potensi yang dimilikinya sehingga dia memperoleh kepuasan dalam seluruh aspek kehidupan pribadi dan kehidupan sosialnya.

Pendidikan sebagai upaya agar manusia memperoleh hak-hak asasinya. Sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 ayat 1 yang menyebutkan bahwa tiap-tiap warga negara berhak mendapat pendidikan.

Selanjutnya pada ayat 3 dituangkan pernyataan yang berbunyi: "Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang". Pendidikan diamanatkan dalam pembukaan UUD 1945, maka kewajiban dari semua pihak untuk bertanggung jawab dan mewujudkan amanat pendidikan tersebut.

Pendidikan yang dilaksanakan tanpa tujuan akan berakhir dengan kegagalan. Secara normatif tujuan pendidikan di Indonesia diamanatkan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional berbunyi bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi dan bertujuan 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.

Fungsi pendidikan sesungguhnya adalah membangun manusia yang beriman, cerdas, kompetitif, dan bermartabat. Dalam mencapai tujuan dan fungsi tersebut, pendidikan nasional kita harus dilaksanakan dengan prinsip-prinsip tertentu, yaitu: (1) demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural, dan kemajemukan bangsa; (2) sebagai satu kesatuan yang sistemik dengan sistem terbuka dan multimakna; (3) sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat; (4) memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran; (5) mengembangkan budaya membaca, menulis, dan

berhitung bagi segenap warga masyarakat; dan memberdayakan semua komponen masyarakat melalui peran serta dalam penyelenggaraan dan pengendalian mutu layanan pendidikan (Danim 2011: 46). Hal ini penting untuk mewujudkan kinerja pendidikan yang sesungguhnya, yaitu mengoptimalkan siswa agar tumbuh dan berkembang menjadi manusia seutuhnya. Siswa sebagai individu yang sedang bertumbuh dan berkembang dalam berbagai aspek perkembangannya, meliputi aspek fisik, intelektual, sosial, moral, spiritual, dan emosional. Lembaga sekolah atau satuan pendidikan harus menjadi kekuatan bangsa dalam membentuk jati diri siswa. Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan dasar dalam pelaksanaan pendidikan formal yang memperkenalkan pengetahuan dan pengalaman baru bagi siswa. Oleh karena itu, SD menjadi wadah bagi siswa dalam menuangkan bakat serta kemampuannya agar berkembang secara optimal.

Di dalam kegiatan pendidikan terdapat unsur-unsur yang terkait dalam pelaksanaannya, yaitu siswa, pendidik, tujuan, isi pendidikan, metode, dan lingkungan (Munib, dkk 2012: 38). Pada konteks pendidikan formal, yang berperan sebagai pendidik yaitu guru. Guru memiliki peran yang penting dan sangat berpengaruh dalam proses pendidikan. Dalam Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005 pada Bab I pasal 1 tentang Guru dan Dosen yang berbunyi: “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi siswa, pada pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”. Guru sebagai pendidik harus mampu memberikan pendidikan, pengajaran dan pelatihan sesuai dengan perkembangan siswa. Dalam

mewujudkan hal tersebut, diharapkan guru memiliki rasa kasih sayang dan tanggung jawab pada siswa.

Menurut Natawidjaja (1984) dalam Taufiq, dkk (2012: 5.21), mengemukakan lima unsur yang memengaruhi kegiatan belajar siswa di sekolah, yaitu unsur tujuan, pribadi siswa, bahan pelajaran, perlakuan guru, dan fasilitas. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam keseluruhan program pendidikan di sekolah. Guru adalah manajer pembelajaran, dia harus menerapkan tujuan 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. Sehingga guru dituntut untuk selalu meningkatkan kualitas dan kemampuannya.

Pada pendidikan formal, materi pendidikan terdapat dalam kurikulum. Dimana kurikulum tersebut merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran. Kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Menurut Mulyasa (2010: 20), KTSP merupakan strategi pengembangan kurikulum untuk mewujudkan sekolah yang efektif, produktif, dan berprestasi. KTSP merupakan paradigma baru pengembangan kurikulum, yang memberikan otonomi luas pada setiap satuan pendidikan, dan pelibatan masyarakat dalam rangka mengefektifkan proses belajar mengajar di sekolah.

Mata pelajaran yang ada di SD terdiri dari mata pelajaran yang bersifat eksak dan non eksak. Mata pelajaran yang bersifat eksak yaitu Matematika dan

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sedangkan mata pelajaran yang bersifat non eksak yaitu Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), Pendidikan Agama, Bahasa Daerah, serta Seni Budaya dan Keterampilan (SBK). Dalam pembelajaran non eksak, PKn adalah mata pelajaran yang digunakan untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Adapun menurut Zamroni (2005) dalam Susanto (2015: 226), Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis. Pembelajaran PKn di sekolah dasar dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam rangka membantu siswa agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya.

Dalam pembentukan karakter bangsa, diharapkan masyarakat bisa menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang berlandaskan pada Pancasila, UUD, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat yang diselenggarakan selama enam tahun. Oleh karena itu, pembelajaran PKn perlu diajarkan kepada anak, sebagaimana dikemukakan oleh Djahiri (1996: 8-9) dalam Susanto (2015: 228) yaitu: (1) bahwa sebagai makhluk hidup, manusia bersifat multikodrati, multifungsi-peran (status), multikompleks atau neopluralistis, artinya manusia memiliki kodrat Ilahi, sosial, budaya, ekonomi, dan politik; (2) bahwa setiap manusia memiliki: *sense of...*, atau *value of...*, dan *consience of...*. *Sense of...* menunjukkan integritas atau keterkaitan atau kepedulian manusia tentang materiel, imateriel, atau kondisional atau waktu; (3) bahwa

manusia itu unik (*unique human*), karena potensinya yang multipotensi dan fungsi peran serta kebutuhan atau *human desire* yang multiperan serta kebutuhan.

Agar pelaksanaan pembelajaran PKn dapat berhasil dan lebih bermakna, maka dalam penyampaian materi oleh guru perlu menggunakan metode atau model pembelajaran yang bervariasi. Penggunaan model-model pembelajaran sangat diperlukan untuk mempermudah proses pembelajaran agar mencapai hasil yang optimal. Model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang penting dan berpengaruh terhadap keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran. Namun dalam kenyataannya guru belum banyak menerapkan pembelajaran inovatif yang mampu mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran yang efektif merupakan tolak ukur keberhasilan guru dalam mengelola kelas. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh siswa dapat terlibat secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosialnya (Susanto 2015: 53). Pembelajaran yang efektif dapat berjalan jika tujuan yang diharapkan tercapai, tercapainya tujuan pembelajaran dapat diketahui melalui hasil belajar yang didapatkan. Proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila masukan merata pada siswa, menghasilkan *output* bermutu tinggi, serta sesuai dengan kebutuhan, perkembangan masyarakat, dan pembangunan (Susanto 2015 : 54). Oleh karena itu, pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang hasil belajar siswanya lebih baik.

Pentingnya PKn diajarkan di sekolah dasar yaitu memberikan pelajaran pada siswa untuk memahami dan membiasakan dirinya dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui materi PKn juga dapat mendidik siswa agar dapat berpikir

kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaran serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan bermasyarakat.

Hasil belajar merupakan perubahan dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik sesuai dengan tujuan mata pelajaran yang diikuti siswa. Susanto (2015: 5), menyatakan bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar juga dapat dikatakan sebagai kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, sehingga minat sangat berkaitan dengan pembelajaran. Daryanto (2013: 36), mengklasifikasikan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa menjadi dua macam, meliputi faktor internal dan faktor eksternal, salah satu faktor internal yang memengaruhi hasil belajar yaitu minat. Faktor eksternal terdiri dari faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Faktor sekolah terdiri dari metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah. Beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar yaitu metode mengajar, metode belajar dan minat, dapat disimpulkan bahwa metode belajar, metode mengajar dan minat berpengaruh terhadap hasil belajar.

Minat memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, siswa akan memiliki ketertarikan terhadap mata pelajaran karena adanya minat. Menurut Susanto (2015: 58), minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya. Dapat disimpulkan

bahwa minat merupakan dorongan dalam diri seseorang sehingga dapat mendatangkan kepuasan terhadap suatu hal, salah satunya minat terhadap mata pelajaran. Siswa yang sudah memiliki minat terhadap mata pelajaran, secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap hasil belajar karena minat memengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SD Negeri Kejambon 1 dan 8 Kota Tegal pada hari Jumat tanggal 18 Desember 2015 melalui wawancara dengan guru mata pelajaran PKn, peneliti memperoleh informasi bahwa guru masih sering menggunakan model pembelajaran konvensional dan metode ceramah selama pembelajaran. Guru masih mendominasi proses pembelajaran dan menyajikan pembelajaran dengan metode pembelajaran yang monoton, serta jarang menggunakan media pembelajaran. Guru jarang menggunakan metode maupun model pembelajaran yang lainnya sehingga suasana pembelajaran menjadi membosankan. Kurangnya variasi dalam proses pembelajaran ini akan berpengaruh terhadap partisipasi dan perhatian siswa terhadap materi pelajaran. Namun, partisipasi dan perhatian merupakan beberapa tanda bahwa siswa memiliki minat untuk belajar pada mata pelajaran tersebut. Apabila minat belajar siswa terhadap PKn kurang, maka bisa berdampak juga pada hasil belajar siswa kurang baik. Hal ini terbukti dari data yang peneliti peroleh, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran PKn di SD Negeri Kejambon 1 yaitu 71 dan nilai rata-rata 69 sedangkan KKM mata pelajaran PKn di SD Negeri Kejambon 8 yaitu 70 dan nilai rata-ratanya 67. Hasil belajar tersebut menunjukkan guru perlu mengadakan variasi dalam pembelajaran yang dapat memudahkan siswa serta dapat menumbuhkan bahkan meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran PKn.

Model pembelajaran kooperatif dapat dijadikan alternatif untuk menangani permasalahan tersebut. Dengan model pembelajaran ini, keaktifan dan kemampuan interaksi siswa dapat meningkat. Menurut Kagan (1994) dalam Hosnan (2014: 235), pembelajaran kooperatif adalah strategi pengajaran yang sukses di mana tim kecil, masing-masing dengan siswa dari tingkat kemampuan yang berbeda, menggunakan berbagai aktivitas belajar untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang suatu subjek. Pendapat tersebut bermakna bahwa pembelajaran kooperatif bekerja sama dalam menyelesaikan masalah untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka miliki. Menurut Huda (2014: 79), *cooperatif learning* lebih dari sekedar belajar kelompok. Oleh karena itu, guru diharapkan membentuk kelompok kooperatif dengan hati-hati agar semua anggotanya dapat bekerja sama untuk memaksimalkan pembelajarannya sendiri dan teman satu kelompoknya.

Salah satu teknik dari model kooperatif yaitu teknik *quick on the draw*. Teknik *quick on the draw* merupakan salah satu teknik pembelajaran yang berlandaskan konsep pembelajaran kooperatif yang digagas oleh Paul Ginnis. Ginnis (2008: 163) menyatakan “teknik *quick on the draw* merupakan suatu aktivitas riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan”. Penerapan proses ini pada proses pembelajaran akan melibatkan siswa secara aktif bekerjasama untuk menjadi pemenang yang berhasil dengan cepat menjawab semua pertanyaan. Teknik *quick on the draw* termasuk dalam pembelajaran kooperatif karena jika dilihat dari langkah-langkah pelaksanaannya teknik *quick on the draw* ini memuat unsur-unsur penting yang ada dalam pembelajaran kooperatif.

Penelitian yang berkenaan dengan penerapan teknik *quick on the draw* sudah dilakukan oleh Aisyiyah (2013) dengan judul “Keefektifan Teknik *Quick on The Draw* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Sumber Daya Alam pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Mintaragen 1, 3, dan 7 Kota Tegal Tahun Ajaran 2013/2014”. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil dan minat belajar siswa dari penerapan teknik *quick on the draw* terbukti lebih baik daripada penerapan pembelajaran konvensional, sehingga guru perlu mempertimbangkan penerapan teknik *quick on the draw* pada mata pelajaran PKn di SD. Aisyiyah memilih model pembelajaran ini, karena dianggapnya keaktifan dan kemampuan interaksi siswa dapat meningkat. Penelitian ini menunjukkan bahwa teknik *quick on the draw* lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional.

Sampai saat ini teknik *quick on the draw* belum banyak digunakan dalam proses pembelajaran khususnya materi globalisasi. Oleh karena itu, peneliti tertarik ingin mengetahui keefektifan teknik *quick on the draw* dalam pembelajaran PKn khususnya materi globalisasi di kelas IV.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan pada sub bab sebelumnya, dapat diidentifikasi masalah yang terjadi pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Permasalahan tersebut antara lain:

- (1) Model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran PKn kelas IV SD Negeri Kejambon1 kurang bervariasi.
- (2) Pembelajaran yang berlangsung cenderung berpusat pada guru, sehingga kesempatan siswa untuk menemukan suatu konsep menjadi berkurang.

- (3) Minat dan hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri Kejambon 1 belum optimal.
- (4) Guru belum pernah menggunakan teknik *quick on the draw* yang dapat melibatkan siswa secara aktif bersama kelompoknya pada proses pembelajaran.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut dapat disimpulkan bahwa masalah pembelajaran yang terjadi berkaitan erat dengan model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sebaiknya dapat membangkitkan minat dan keingintahuan siswa. Hendaknya membuat siswa tertarik dan berpartisipasi aktif dalam materi globalisasi pada mata pelajaran PKn.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar permasalahan yang diteliti tidak meluas dan lebih terarah, maka peneliti perlu menentukan pembatasan masalah. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

- (1) Populasi dalam penelitian yaitu siswa kelas IV SD Negeri Kejambon 1 dan Kejambon 8 Kota Tegal tahun ajaran 2015/2016.
- (2) Variabel penelitian mencakup minat dan hasil belajar kognitif.
- (3) Materi yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu materi Globalisasi pada Standar Kompetensi (SK) menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya dan Kompetensi Dasar (KD) memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya di kelas IV semester 2.
- (4) Penelitian ini memfokuskan pada keefektifan penerapan teknik *quick on the draw* terhadap minat dan hasil PKn.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah tersebut, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

- (1) Apakah terdapat perbedaan minat belajar PKn siswa kelas IV materi Globalisasi antara yang proses pembelajarannya menerapkan teknik *quick on the draw* dengan yang menerapkan model pembelajaran konvensional?
- (2) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar PKn siswa kelas IV materi Globalisasi antara yang proses pembelajarannya menerapkan teknik *quick on the draw* dengan yang menerapkan model pembelajaran konvensional?
- (3) Apakah teknik *quick on the draw* efektif terhadap minat belajar PKn siswa kelas IV materi Globalisasi?
- (4) Apakah teknik *quick on the draw* efektif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV materi Globalisasi?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yang terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus, yang diuraikan sebagai berikut:

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini, yaitu menganalisis dan mendeskripsikan keefektifan teknik *quick on the draw* terhadap minat dan hasil belajar dalam pembelajaran PKn.

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus adalah tujuan yang bersifat khusus atau fokus tujuan yang ingin dicapai. Tujuan khusus dilaksanakannya penelitian ini, yaitu:

- (1) Untuk menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan minat belajar PKn siswa kelas IV pada materi Globalisasi antara yang proses pembelajarannya menerapkan teknik *quick on the draw* dengan yang menerapkan model pembelajaran konvensional.
- (2) Untuk menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan hasil belajar PKn siswa kelas IV pada materi Globalisasi antara yang proses pembelajarannya menerapkan teknik *quick on the draw* dengan yang menerapkan model pembelajaran konvensional.
- (3) Untuk menganalisis dan mendeskripsikan keefektifan penerapan teknik *quick on the draw* terhadap minat belajar PKn siswa kelas IV pada materi Globalisasi.
- (4) Untuk menganalisis dan mendeskripsikan keefektifan penerapan teknik *quick on the draw* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV pada materi Globalisasi.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini dapat dibagi menjadi dua, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis yaitu manfaat dalam bentuk teori, sedangkan manfaat praktis adalah manfaat dalam bentuk praktik. Penjelasan lebih lanjut mengenai manfaat teoritis dan manfaat praktis yang diperoleh dari penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis yang didapat dari hasil penelitian ini adalah:

- (1) Menyediakan informasi tentang penerapan teknik *quick on the draw* dalam pembelajaran PKn kelas IV materi Globalisasi.

- (2) Sebagai rujukan bagi peneliti lain untuk melaksanakan penelitian dengan variabel yang sama secara lebih mendalam dan komprehensif.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang didapat dari hasil penelitian ini adalah:

1.6.2.1 Bagi Siswa

- (1) Meningkatnya minat dan hasil belajar siswa dengan penerapan teknik *quick on the draw*.
- (2) Meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

1.6.2.2 Bagi Guru

Hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru untuk menerapkan teknik *quick on the draw* pada pembelajaran PKn di sekolah.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran PKn, sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori

Kerangka teori yang akan dibahas dalam penelitian ini meliputi: (1) belajar dan pembelajaran (pengertian belajar, pengertian pembelajaran, faktor-faktor yang memengaruhi belajar); (2) efektifitas pembelajaran; (3) minat belajar siswa; (4) hasil belajar siswa (pengertian hasil belajar, faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar); (5) karakteristik siswa sekolah dasar; (6) PKn di sekolah dasar; (7) materi globalisasi di kelas IV SD; (8) strategi, model, metode, dan teknik pembelajaran; (9) teknik *quick on the draw*; (10) penerapan teknik *quick on the draw* dalam pembelajaran.

2.1.1 Belajar dan Pembelajaran

Kata atau istilah belajar bukanlah sesuatu yang baru, namun sudah dikenal secara luas. Hal ini mengakibatkan belajar memiliki arti yang berbeda bagi masing-masing ahli, walaupun masing-masing kita sudah sangat memahami apa yang dimaksud dengan belajar. Oleh sebab itu, kita perlu mengkaji arti belajar menurut para ahli.

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku individu yang terjadi karena pengalaman yang dialaminya. Pernyataan tersebut selaras dengan pendapat Sardiman dan Slameto. Sardiman (2011: 2-3), menyatakan bahwa belajar dapat diartikan sebagai suatu perubahan tingkah laku karena hasil dari pengalaman yang diperoleh. Sedangkan Slameto (2013: 2), berpendapat bahwa

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. Perubahan tingkah laku mencakup perubahan dalam kebiasaan (*habit*), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Oleh karena itu, perubahan tingkah laku dalam belajar bisa disebabkan adanya latihan atau pengalaman yang dialami anak itu sendiri.

Pengertian Belajar oleh Hamalik (2003) dalam Susanto (2015: 3), menyatakan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modifier or strengthening of behavior through experiencing*). Dengan demikian, belajar itu bukan hanya mengingat atau menghafal saja, namun bisa dengan mengalami. Sedangkan pengertian belajar yang cukup komprehensif diberikan oleh Bell-Gredler (1986: 1) dalam Winataputra (2007: 1.5), menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *competencies* (kemampuan), *skill* (keterampilan), dan *attitudes* (sikap). Individu yang melakukan proses belajar akan mendapatkan pengetahuan berupa kemampuan, ketrampilan dan sikap yang bermanfaat bagi kehidupannya. Rifa'i dan Anni (2012: 66), menyatakan bahwa belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang, belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang akan menjadikan perubahan dalam diri orang tersebut.

Dari beberapa pendapat tersebut tentang pengertian belajar, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang sengaja dilakukan

seseorang sehingga mengalami perubahan sebagai hasil pengalaman interaksinya dengan lingkungan yang berlangsung selama periode waktu tertentu. Ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar menurut Slameto (2013: 3-5) yaitu sebagai berikut:

- (1) Perubahan terjadi secara sadar. Ini berarti bahwa seseorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.
- (2) Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan atau proses belajar berikutnya.
- (3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif. Dalam perbuatan belajar, perubahan-perubahan itu senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.
- (4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara. Perubahan yang bersifat sementara atau temporer terjadi hanya untuk beberapa saat saja, seperti berkeringat, keluar air mata, bersin, dan menangis tidak dapat digolongkan sebagai perubahan dalam belajar. Ini berarti bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap.
- (5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah. Ini berarti bahwa perubahan tingkah laku terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Perubahan belajar terarah kepada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari.
- (6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku. Jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku

secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.

Disimpulkan bahwa dengan belajar, memungkinkan terjadinya proses perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun bertindak. Guru berperan dalam kegiatan belajar mengajar dengan membantu siswa menciptakan kondisi yang kondusif untuk belajar. Melalui kegiatan belajar, motivasi dan bimbingan dari guru penting bagi siswa untuk mengembangkan potensi dan kreativitasnya. Guru harus menciptakan keadaan kelas yang nyaman untuk belajar sehingga siswa tidak hanya menyimak dan mendengarkan informasi dari guru, tetapi juga menjadikannya aktif berpendapat di kelas. Oleh karena itu, guru harus menerapkan berbagai model yang sesuai dengan keadaan siswa. Kemampuan siswa yang berbeda-beda, maka pembentukan kelompok sangat diperlukan dalam suatu model pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif dirasa sesuai dengan kondisi siswa dengan berbagai macam karakter. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengetahui keefektifan penggunaan model pembelajaran kooperatif teknik *quick on the draw* dalam pembelajaran di kelas.

2.1.1.2 Pengertian Pembelajaran

Belajar erat kaitannya dengan pembelajaran. Gagne (1981) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 158), menyatakan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal siswa yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Peristiwa eksternal maupun internal siswa hendaknya dirancang dengan baik agar mencapai tujuan yang ditetapkan secara optimal.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 ayat 20 berbunyi: "Pembelajaran diartikan sebagai proses

interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Interaksi yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kualitas belajar siswa, sehingga siswa mengalami perubahan dalam hal *competencies* (kemampuan), *skill* (ketrampilan), dan *attitudes* (sikap). Menurut Winataputra (2007: 1.18), mendefinisikan pembelajaran sebagai kegiatan yang dilakukan untuk memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas serta kualitas belajar pada diri siswa. Kegiatan ini dilakukan oleh sekolah serta guru yang memiliki peran sebagai fasilitator, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.

Briggs (1992) dalam Rifa’i dan Anni (2012: 159), menjelaskan bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang memengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga siswa itu memperoleh kemudahan dalam berinteraksi berikutnya dengan lingkungan. Kemudahan dalam berinteraksi dilakukan dengan proses komunikasi yang dapat dilakukan secara verbal (lisan), dan secara nonverbal, seperti penggunaan media komputer dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli, pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses perubahan tingkah laku seseorang sesuai dengan pengalaman yang dialaminya di dalam lingkungan. Proses pembelajaran seharusnya diorganisasikan dengan baik agar menumbuhkan proses belajar yang bermutu sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Di dalam pembelajaran, guru berperan membimbing, membantu, dan memotivasi siswa dalam mempelajari sesuatu informasi sehingga siswa dapat mengembangkan diri dan potensi yang dimilikinya. Guru hendaknya benar-benar menguasai cara merancang belajar agar siswa mampu belajar dengan optimal. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa yaitu dengan model

bekerja sama dengan kelompok. Model kooperatif teknik *quick on the draw* tepat dilakukan dalam pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2.1.1.3 Faktor-faktor yang Memengaruhi Belajar

Pembelajaran yang dilakukan oleh siswa terdapat perbedaan antara siswa yang satu dengan siswa lainnya. Perbedaan yang ada merupakan pengaruh dari faktor-faktor yang memengaruhi siswa. Rifa'i dan Anni (2012: 80), menyatakan bahwa faktor-faktor yang memberikan pengaruh terhadap proses dan hasil belajar meliputi kondisi internal dan eksternal siswa. Oleh sebab itu, keberhasilan suatu pembelajaran harus memerhatikan faktor-faktor yang memengaruhi belajar.

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

Minat dan metode memiliki pengaruh terhadap belajar, minat yang timbul berasal dari dalam diri individu. Slameto (2013: 57), berpendapat bahwa minat memiliki pengaruh terhadap belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya. Jika siswa tidak belajar maka kemampuan yang dimiliki siswa tidak akan berkembang sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa. Begitu juga dengan metode mengajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Metode mengajar guru yang kurang baik akan memengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula (Slameto 2013: 65). Hal ini disebabkan guru kurang menguasai bahan pelajaran akibatnya dalam penyajian materi tidak jelas akan menjadikan siswa tidak tertarik terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, minat sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi belajar terdiri dari dua yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa, sedangkan faktor ekstern berasal dari luar diri siswa. Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap belajar siswa yaitu minat dan metode mengajar. Oleh karena itu, guru memilih metode mengajar yang tepat dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *quick on the draw* dengan tujuan meningkatkan minat siswa dalam mengikuti materi pelajaran.

2.1.2 Efektifitas Pembelajaran

Efektifitas memiliki pengertian seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Kenneth (1998) dalam Sumantri (2015: 1), yang menjelaskan bahwa efektifitas adalah

suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai, atau makin besar persentase target yang dicapai, makin tinggi efektivitasnya. Pencapaian untuk kerja yang maksimal, yaitu dengan pencapaian target yang berkaitan dengan kuantitas, kualitas dan waktu. Dalam konteks kegiatan pembelajaran perlu dipertimbangkan efektivitasnya, artinya tujuan yang ditetapkan dapat dicapai sesuai harapan.

Andinandra (2012), berpendapat bahwa efektivitas merujuk pada kemampuan untuk memiliki tujuan yang tepat atau mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Unsur yang penting dalam konsep efektivitas yaitu tentang pencapaian tujuan yang sesuai dengan apa yang telah disepakati secara maksimal. Pembelajaran sebagai suatu proses interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan agar terjadi proses belajar (perubahan tingkah laku) pada diri siswa. Pada proses pembelajaran harus ada perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa. Pembelajaran yang efektif apabila mencapai tujuan pembelajaran dan siswa menguasai keterampilan-keterampilan yang diperlukan.

Pembelajaran dikatakan efektif apabila dalam proses pembelajaran setiap elemen berfungsi secara keseluruhan, siswa merasa senang, puas dengan hasil pembelajaran, membawa kesan, sarana memadai, materi dan metode serta guru yang profesional (Andinandra 2012). Efektivitas dapat dicapai apabila semua unsur dan komponen yang terdapat pada sistem pembelajaran berfungsi sesuai dengan tujuan dan sasaran yang ditetapkan. Dengan demikian, rancangan pada persiapan, implementasi, dan evaluasi dapat dijalankan sesuai prosedur serta sesuai dengan fungsinya masing-masing.

Efektivitas pembelajaran merupakan permasalahan yang kompleks. Kesiapan guru dalam penguasaan bidang keilmuan yang menjadi kewenangannya,

merupakan modal dasar bagi terlaksananya pembelajaran yang efektif. Guru yang profesional dituntut untuk memiliki persiapan dan penguasaan yang cukup memadai, baik dalam bidang keilmuan maupun merancang program pembelajaran. Setiap guru harus menyadari dan memahami faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar. Ahmad (2012: 13), mengemukakan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar meliputi: (1) *enabling environment* (lingkungan yang memungkinkan belajar); (2) *knowledge infrastructure* (sarana atau sumber informasi pengetahuan); (3) *human and physical resource* (sumber daya manusia dan fisik); dan (4) *school management and governance* (pengaturan dan pengelolaan sekolah). Dengan demikian, para guru harus senantiasa memerhatikan dan mengembangkan faktor-faktor tersebut agar dapat mendukung peningkatan kualitas hasil belajar siswa. Kesuksesan dalam pembelajaran sangat tergantung pada profesionalisme guru.

Penyelenggaraan pembelajaran efektif perlu dilakukan guna meningkatkan kualitas serta efektivitas pembelajaran di SD. Para guru harus yakin ketika pembelajaran berakhir semua siswa telah menguasai indikator kompetensi dasar yang diharapkan. Pembelajaran yang baik apabila setiap siswa ikut aktif dalam proses belajar mengajar di kelas. Mengembangkan keterampilan sosial, kognitif, dan emosional dapat dilakukan dengan berkomunikasi antar siswa dan belajar kelompok. Pembelajaran dengan model berkelompok seperti model kooperatif teknik *quick on the draw* tepat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama antar siswa.

2.1.3 Minat Belajar Siswa

Minat merupakan salah satu faktor intern yang memengaruhi belajar. Dengan adanya minat yang timbul maka akan mengakibatkan seseorang memiliki

rasa tertarik dan suka pada hal tersebut. Menurut Slameto (2013: 180), minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Orang yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut. Sedangkan minat menurut Sardiman (2011: 76), yaitu suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan atau kebutuhan sendiri. Oleh karena itu, apa saja yang dilihat seseorang akan berpengaruh terhadap minat seseorang, apabila hal tersebut berhubungan dengan kepentingannya. Hal ini menunjukkan bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang terhadap suatu obyek yang biasanya disertai dengan perasaan senang. Akibat yang timbul dari perasaan senang tersebut dalam suatu pembelajaran menjadikan siswa tertarik untuk terus belajar.

Susanto (2015: 58), mendefinisikan minat belajar merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya. Minat berperan secara efektif dalam pengambilan keputusan atau dipilihnya suatu objek, seseorang akan berpikir objek yang diambil akan bermanfaat atau tidak bagi dirinya. Sudaryono, dkk (2013: 90), menyatakan bahwa minat adalah kesadaran yang timbul pada objek tertentu yang disenangi dan melahirkan perhatian yang tinggi bagi individu terhadap objek tersebut.

Definisi operasional minat belajar menurut Sudaryono, dkk (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.

Rosyidah (1988: 1) dalam Susanto (2015: 60), menjelaskan timbulnya minat pada diri seseorang pada prinsipnya dibedakan menjadi dua jenis, yaitu: (1) minat yang berasal dari pembawaan, yaitu minat yang timbul dengan sendirinya dari setiap individu, hal ini dipengaruhi oleh faktor keturunan atau bakat alamiah; dan (2) minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar individu, timbul seiring dengan proses perkembangan individu bersangkutan. Minat ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan, dorongan orang tua, dan kebiasaan atau adat.

Hurlock (1990: 155) dalam Susanto (2015: 62-3), menyebutkan ada tujuh ciri-ciri minat, sebagai berikut:

- (1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental.
- (2) Minat tergantung pada kegiatan belajar.
- (3) Minat tergantung pada kesempatan belajar

- (4) Perkembangan minat mungkin terbatas, karena keadaan fisik yang tidak memungkinkan.
- (5) Minat dipengaruhi oleh budaya.
- (6) Minat berbobot emosional, berhubungan dengan perasaan. Apabila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka timbul perasaan senang yang akhirnya dapat diminatinya.
- (7) Minat berbobot egosentris, jika seseorang senang terhadap sesuatu maka timbul rasa ingin memilikinya.

Minat secara psikologis banyak dipengaruhi oleh perasaan senang dan tidak senang yang terbentuk pada perkembangan fisik dan psikologis anak. Secara psikologis, menurut Munandar (1992: 9) dalam Susanto (2015: 64), fase perkembangan minat berlangsung secara bertingkat dan mengikuti pola perkembangan individu itu sendiri. Perkembangan minat dipengaruhi oleh kematangan individu, semakin matang secara psikologis maupun fisik maka minat akan semakin kuat pada objek tertentu. Di dalam dunia pendidikan di sekolah, minat memegang peranan penting dalam belajar. Karena minat ini merupakan suatu kekuatan motivasi yang menyebabkan seseorang memusatkan perhatiannya pada suatu objek tertentu. Dengan demikian, minat merupakan faktor penting untuk menunjang kegiatan belajar siswa. Pernyataan ini didukung oleh pendapat Hartono (2005: 14) dalam Susanto (2015: 67), yang menyatakan bahwa minat memberikan sumbangan besar terhadap keberhasilan belajar siswa.

Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas (Slameto 2013:

180). Oleh karena itu, begitu dalam proses pembelajaran setiap guru dituntut untuk mampu menimbulkan atau mengembangkan minat yang sudah ada pada siswa yang diantaranya ditandai adanya perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang akan diberikan.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, minat belajar dapat disimpulkan sebagai pilihan kesenangan yang berasal dari dalam ataupun luar individu untuk membangkitkan gairah sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Banyak hal yang memengaruhi minat pada anak sekolah, bukan hanya dari dalam diri sendiri, namun juga dari situasi di sekitarnya. Orang yang memiliki minat terhadap sesuatu, dia akan termotivasi karena tertarik untuk mendapatkan suatu kepuasan. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung memberikan perhatian yang besar pada subyek tersebut. Minat belajar yang diteliti dalam penelitian ini yaitu minat terhadap pembelajaran PKn. Oleh karena itu, peneliti ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *quick on the draw* untuk mengetahui seberapa besar minat siswa dalam pembelajaran PKn.

2.1.4 Hasil Belajar Siswa

Kata atau istilah hasil belajar bukanlah sesuatu yang baru, namun dalam pembahasannya, hasil belajar memiliki arti yang berbeda bagi masing-masing ahli. Oleh karena itu, untuk menghindari pemahaman yang keliru mengenai hasil belajar, kita perlu mengkaji arti hasil belajar menurut para ahli.

2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Rifa'i dan Anni (2012: 69), yaitu perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Setelah melakukan kegiatan belajar, siswa akan mendapatkan perubahan dalam bentuk perilaku yang

disebut hasil belajar. Susanto (2015: 5), mendefinisikan hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan Bloom (1979) dalam Sudjana (2011: 22), mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual berupa pengetahuan dan pemahaman oleh siswa. Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai siswa, sedangkan ranah psikomotorik nampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu.

Kingsley (1946) dalam Sudjana (2011: 22), membagi tiga macam hasil belajar, yakni: (1) keterampilan dan kebiasaan; (2) pengetahuan dan pengertian; (3) sikap dan cita-cita. Sementara itu, Gagne (1979) dalam Sudjana (2011: 22), membagi lima kategori hasil belajar, yakni informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, dan keterampilan motoris. Berdasarkan pendapat para ahli, hasil belajar diklasifikasikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Sudjana (2011: 33), hasil belajar afektif dan psikomotoris ada yang tampak pada saat proses belajar mengajar berlangsung dan ada pula yang baru tampak kemudian (setelah pengajaran diberikan) dalam praktek kehidupannya di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Berdasarkan pengklasifikasian tersebut, ranah kognitif lebih dominan dalam hasil belajar, pemantauan ranah afektif dan psikomotor sulit dilakukan karena bersifat lebih luas (Sudjana 2011: 31).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah menerima pengalaman

belajarnya. Perubahan perilaku tersebut berupa kemampuan-kemampuan yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini yaitu ranah kognitif karena lebih dominan dalam hasil belajar, sedangkan ranah afektif dan psikomotorik sulit dilakukan karena bersifat luas. Hasil belajar yang yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki, diketahui melalui evaluasi. Evaluasi dilakukan sebagai cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Oleh karena itu, untuk mengukur penilaian hasil belajar siswa dengan guru menerapkan suatu model pembelajaran kooperatif teknik *quick on the draw*. Diharapkan dengan penerapan teknik tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.1.4.2 Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Menurut teori Gestalt (1912) dalam Susanto (2015: 12), hasil belajar dipengaruhi oleh dua hal yaitu siswa itu sendiri (dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat dan kesiapan siswa baik jasmani maupun rohani) dan lingkungannya (sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan). Salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar yaitu minat dan metode. Pendapat Gestalt juga memiliki persamaan dengan apa yang disampaikan Wasliman (2007: 158) dalam Susanto (2015: 12), yaitu hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor internal maupun eksternal. Uraian secara rinci mengenai kedua faktor tersebut yaitu (1) faktor internal, dan (2) faktor eksternal.

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi kecerdasan,

minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Faktor eksternal berasal dari luar diri siswa yang memengaruhi hasil belajar, yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor keluarga dan sekolah sangat memengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan pernyataan sebelumnya dapat diidentifikasi salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar yaitu minat.

Ruseffendi (1991:7) dalam Susanto (2015: 14), mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar ke dalam sepuluh macam, yaitu: (1) kecerdasan; (2) kesiapan anak; (3) bakat anak; (4) kemauan belajar; (5) minat anak; (6) model penyajian materi; (7) pribadi dan sikap guru; (8) suasana belajar; (9) kompetensi guru; (10) kondisi masyarakat. Pernyataan tersebut diperkuat menurut pendapat Daryanto (2013: 36-50), menyatakan bahwa faktor-faktor berpengaruh dalam hasil belajar menjadi dua macam, meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan, sedangkan faktor psikologis terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. Salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar yaitu minat dan model penyajian materi, oleh karena itu minat dan model pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar dapat dikatakan sebagai hasil dari proses belajar yang dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seseorang, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri seseorang. Faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar yaitu minat dan model pembelajaran. Oleh karena itu, agar dapat mengetahui minat siswa, guru menerapkan model pembelajaran yang sesuai

dengan kemampuan anak SD. Model pembelajaran kooperatif teknik *quick on the draw* relatif sesuai diterapkan pada pembelajaran di kelas. Diharapkan guru mengetahui minat siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar dapat meningkat secara keseluruhan.

2.1.5 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Piaget (1950) dalam Susanto (2015: 76-8), menyatakan bahwa setiap tahapan perkembangan kognitif tersebut mempunyai karakteristik berbeda yang secara garis besarnya dikelompokkan menjadi empat tahap, yaitu: (1) Tahap sensori motor (usia 0-2 tahun) dimana pada tahap ini belum memasuki usia sekolah; (2) Tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun), dimana pada tahap ini kemampuan skema kognitifnya masih terbatas; (3) Tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), dimana pada tahap ini siswa sudah mulai memahami aspek-aspek kumulatif materi; (4) Tahap operasional formal (usia 11-15 tahun), dimana pada tahap ini siswa sudah menginjak usia remaja, perkembangan kognitif siswa telah memiliki kemampuan mengordinasikan dua ragam kemampuan kognitif baik secara simultan (serentak) maupun berurutan.

Karakteristik siswa sekolah dasar berada dalam tahap akhir praoperasional, operasional konkret, dan tahap awal operasional formal. Kemampuan kognitif anak 7 tahun memiliki kemampuan kognitif masih terbatas, sedangkan anak usia 11 tahun pada tahap kognitifnya masih dalam perkembangan. Rifa'i dan Anni (2012: 34), berpendapat bahwa pada tahap Praoperasional (2-7 tahun), pemikiran siswa bersifat simbolis, egoisentris dan intuitif, sehingga tidak melibatkan pemikiran operasional. Pada tahap ini dibagi menjadi 2 sub-tahap, yaitu simbolik dan intuitif. Sedangkan tahap operasional konkret (7-11 tahun) anak mampu

mengoperasikan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda konkrit. Pada tahap operasional konkret siswa menurut Susanto (2015: 77), yaitu sudah mulai memahami aspek-aspek kumulatif materi, mempunyai kemampuan memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang bervariasi tinggi dan juga dapat berfikir secara sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang konkret. Pada tahap ini anak akan frustrasi jika diberi tugas sekolah yang menuntunnya untuk mencari sesuatu yang tersembunyi, mereka lebih menyukai soal-soal yang tersedia jawabannya (Sumantri dan Syaodih 2007: 1.15).

Karakteristik anak sekolah dasar adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung (Sumantri dan Syaodih 2007: 6.3-4). Pada umumnya, siswa sekolah dasar berada pada tahap akhir periode pra-operasional hingga tahap operasional konkret. Siswa sudah bisa untuk mengoperasikan berbagai logika, namun masih dalam bentuk konkret. Guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan siswa berpindah atau bergerak, belajar kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Guru harus bisa merancang pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran yang telah dirancang pun diusahakan menarik dan sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak. Karakteristik dari anak usia SD adalah senang bekerja dalam kelompok. Implikasinya yaitu guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk bekerja atau belajar dalam kelompok. Model pembelajaran kooperatif teknik *quick on the draw* diharapkan sesuai dengan

karakteristik anak. Teknik ini memungkinkan anak berpindah atau bergerak sehingga anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

2.1.6 PKn di Sekolah Dasar

Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 ayat (1) yang menyatakan bahwa, “Kurikulum pendidikan dasar dan pendidikan menengah wajib memuat: pendidikan agama; pendidikan kewarganegaraan,...”. Sesuai dengan Undang-Undang tersebut, maka sudah sewajarnya jika sekolah dikembangkan sebagai tempat yang kondusif bagi tumbuh dan berkembangnya kualitas pribadi siswa.

Menurut Ruminiati (2007: 1.30), PKn SD merupakan mata pelajaran yang berfungsi sebagai pendidikan nilai, yaitu mata pelajaran yang mensosialisasikan dan menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila atau budaya bangsa seperti yang terdapat pada kurikulum PKn SD. Tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah untuk membentuk karakter serta watak warga negara yang baik, yaitu yang tahu, yang mau dan yang sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Sedangkan tujuan pembelajaran PKn menurut Mulyasa (2007) dalam Ruminiati (2007: 1.26), yaitu: (1) mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya; (2) mau berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga dapat bertindak dengan cerdas dalam semua kegiatan; (3) bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik. Hal ini akan mudah tercapai jika pendidikan moral dan norma tetap ditanamkan pada siswa sejak usia dini,

karena jika siswa sudah memiliki nilai moral yang baik, maka tujuan untuk membentuk warga negara yang baik akan lebih mudah diwujudkan.

Menurut Cogan (1999: 4) dalam Susanto (2015: 224-5), menjelaskan kedua istilah ini sebagai berikut: (1) *civic education* (pendidikan masyarakat), diartikan sebagai: ... *the foundational course work in school designed to prepare young citizens for an active role in their communities in their adult lives* (suatu mata pelajaran dasar di sekolah yang dirancang untuk mempersiapkan warga negara muda agar kelak setelah dewasa dapat berperan aktif dalam masyarakatnya); (2) *citizenship education* (pendidikan warga Negara) atau *education for citizenship* (pendidikan untuk warga Negara), diartikan sebagai: ... *the more inclusive term and encompasses both these in-school experiences as well as out-of-school or 'non-formal/informal' learning which takes place in the family, the religious organization, community organizations, the media etc., which help to shape the totality of the citizen* (...merupakan istilah generik yang mencakup pengalaman belajar di sekolah dan di luar sekolah, seperti yang terjadi di lingkungan keluarga, dalam organisasi keagamaan, dalam organisasi kemasyarakatan, dan dalam media yang membantunya untuk menjadi warga Negara seutuhnya).

Pendidikan kewarganegaraan dirancang untuk mempersiapkan generasi muda agar saat dewasa nanti menjadi aktif dimasyarakat. Maka dari itu sewajarnya diajarkan dalam sekolah dasar, dengan mendapatkan PKn, siswa dapat belajar dengan baik dengan membentuk manusia Indonesia seutuhnya. Pembentukan karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masyarakat yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan

bernegara yang berlandaskan pada Pancasila, UUD, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat yang diselenggarakan selama enam tahun. Pelaksanaan evaluasi terletak pada penyelenggaraan pendidikan di sekolah, dimana guru memegang peranan utama melalui proses pengajaran di kelas.

Proses pembelajaran di kelas sangat membosankan dan membuat siswa tertekan, hal ini terjadi pada mata pelajaran PKn. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan model pembelajaran kooperatif pada mata pelajaran ini. Teknik *quick on the draw* relatif sesuai diterapkan pada pembelajaran, sehingga siswa dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dan memperoleh hasil yang maksimal.

2.1.7 Materi Globalisasi di kelas IV SD

Materi yang digunakan pada penelitian ini yaitu tentang Globalisasi kelas IV (empat) semester 2. Standar Kompetensi (SK) yaitu menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya. Kompetensi Dasar (KD) yaitu memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya. Jumlah jam pelajaran dari kompetensi dasar tersebut yaitu 4 jam pelajaran.

Kata “globalisasi” diambil dari kata globe yang artinya bola bumi tiruan atau dunia tiruan. Kemudian, kata globe menjadi global, yang berarti universal atau keseluruhan yang saling berkaitan. Jadi, pengertian dari globalisasi adalah proses menyatunya warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi kelompok masyarakat (Bestari dan Sumiati 2008: 79). Dalam materi ini dijelaskan tentang sejarah globalisasi, mengidentifikasi contoh globalisasi, menjelaskan sikap terhadap pengaruh globalisasi. Menurut perkembangan sejarah kehidupan manusia, sejak zaman prasejarah sampai sekarang, terjadi perubahan yang berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan. Pada zaman purba, manusia

memanfaatkan kekayaan alam yang tersedia untuk mencukupi kebutuhan hidup mereka sehari-hari. Kekayaan alam seperti tanah, batu, tumbuhan, dan hewan merupakan kebutuhan yang utama. Pemanfaatan dari kekayaan alam tersebut sebagai peralatan, perkakas, dan sumber makanan. Akibat berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi dengan pesat, maka terciptalah alat transportasi dan komunikasi. Hal ini, memungkinkan manusia dapat berkomunikasi satu sama lain melalui alat telekomunikasi. Menurut Sarjan dan Nugroho (2008: 95), globalisasi dapat diartikan sebagai suatu proses mendunia atau menuju satu dunia. Masyarakat beranggapan bahwa proses globalisasi membuat dunia seragam, yang berarti proses globalisasi akan menghapus identitas dan jati diri bangsa. Kebudayaan daerah akan tersisih oleh kekuatan budaya besar atau global. Misalnya, tradisi gotong royong yang biasa dilakukan oleh masyarakat desa, sekarang ini mulai sedikit orang yang mau melakukannya. Masyarakat mulai bersifat individualisme yaitu mementingkan diri sendiri.

Globalisasi dalam masyarakat dapat ditandai adanya hal-hal seperti: (1) makanan, ditandai dengan berbagai jenis makanan instan yaitu makanan yang dapat dinikmati tanpa harus membuatnya dengan susah payah, seperti zat pengawet, pewarna, dan perasa; (2) pakaian, industri pakaian berkembang pesat karena disebabkan masyarakat di negara berkembang suka meniru perkembangan model dari negara maju; (3) perilaku, budaya gotong royong semakin pudar pada masyarakat kota karena sibuk dengan urusannya masing-masing; (4) gaya hidup, masyarakat berlomba ingin memiliki barang baru guna meningkatkan gengsinya (Sarjan dan Nugroho 2008: 96).

Semakin berkembangnya globalisasi, akan membawa pengaruh bagi masyarakat baik itu pengaruh baik maupun buruk. Pengaruh baik dari adanya globalisasi, seperti: (1) kemajuan di bidang komunikasi dan transportasi; (2) meningkatnya perekonomian masyarakat; (3) meluasnya pasar untuk produk barang dalam negeri; (4) memperoleh lebih banyak model dan teknologi yang lebih baik; (5) menyediakan dana tambahan untuk pembangunan ekonomi. Sedangkan pengaruh buruk dari adanya globalisasi antara lain: (1) gaya hidup bebas, narkoba, dan kekerasan menjadi mudah masuk dalam kehidupan masyarakat Indonesia; (2) masyarakat cenderung mementingkan diri sendiri; (3) masyarakat menjadi konsumtif, karena banyaknya barang yang dijual; (4) budaya permisif, permisif berarti menghalalkan segala cara untuk mencapai tujuan dengan sarana canggih. Budaya asing yang masuk ke Indonesia telah memengaruhi perilaku masyarakat. Contoh pengaruh globalisasi di lingkungan sekitar yaitu: (1) gaya hidup, masyarakat kini cenderung memilih menerapkan gaya hidup modern daripada gaya hidup tradisional; (2) makanan, adanya globalisasi mengakibatkan masyarakat cenderung memilih makanan cepat saji (*fast food*); (3) pakaian, pakaian yang digunakan sekarang tidak sesuai dengan kebudayaan bangsa Indonesia karena modelnya yang terlalu terbuka; (4) komunikasi, di era globalisasi komunikasi bisa dilakukan dengan mudah dengan alat komunikasi yang semakain canggih. Indonesia sebagai negara berkembang tidak dapat menutup diri dari modernisasi dan globalisasi.

Oleh karena itu, masyarakat harus lebih bijak dalam memilih perilaku yang positif dan negatif dalam menyaring budaya globalisasi. Pembelajaran PKn khususnya materi globalisasi ini dipilih oleh peneliti untuk menjadi bahan ajar

bagi siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *quick on the draw*.

2.1.8 Strategi, Model, Metode dan Teknik Pembelajaran

Menurut Kemp (1995) dalam Sanjaya (2013: 126), menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Sejalan dengan pendapat di atas, Dick and Carey (1985) dalam Sanjaya (2013: 126), menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa. Sementara itu, menurut Abimanyu (2008: 2-4), strategi pembelajaran menunjuk kepada pengaturan (memilih, menyusun, dan memobilisasi) cara, sarana atau prasarana, dan tenaga untuk mencapai tujuan. Kesimpulannya yaitu strategi pembelajaran merupakan pola umum meliputi metode, teknik, prosedur, cara, sarana atau prasarana, dan tenaga. Pola umum tersebut menitikberatkan pada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran.

Istilah yang biasa digunakan dalam dunia pendidikan selain strategi pembelajaran yaitu model pembelajaran. Joyce dan Weil (1986) dalam Abimanyu (2008: 2-4), mengemukakan bahwa 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. Kesimpulan dari pendapat di atas yaitu bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan guru sebagai petunjuk dalam mengatur pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selanjutnya pada taraf yang lebih sempit dan operasional digunakan istilah metode dan teknik. Menurut Joni (1993) dalam Abimanyu (2008: 2-5), mengartikan bahwa metode sebagai cara kerja yang bersifat relatif umum yang sesuai untuk mencapai tujuan. Sementara itu, menurut Abimanyu (2008: 2-5), metode pembelajaran adalah cara atau jalan dalam menyajikan atau melaksanakan kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sanjaya (2013: 126), menyatakan bahwa 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 yang digunakan beberapa metode. Misalnya untuk melaksanakan strategi ekspositori digunakan metode ceramah sekaligus metode diskusi.

Istilah teknik menurut Sanjaya (2013: 127), adalah cara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengimplementasikan suatu metode. Teknik menurut Joni (1993) dalam Abimanyu (2008: 2-4), 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.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pembelajaran PKn untuk melibatkan siswa di dalam kelompoknya. Hal ini, didasarkan pada karakteristik siswa SD yang masih suka bermain dengan kelompoknya. Teknik pembelajaran pada penelitian ini yakni teknik *quick on the draw* merupakan teknik yang digunakan dalam mengimplementasikan metode kerja kelompok. Adanya pembentukan kelompok dalam proses pembelajaran, merupakan ciri khusus model pembelajaran kooperatif.

2.1.9 Teknik *Quick On the Draw*

Teknik *quick on the draw* pertama kali dikenalkan oleh Paul Ginnis. Ginnis (2008: 163) menyatakan “teknik *quick on the draw* merupakan suatu aktivitas riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan”. Menurut Syahrir (2012), teknik *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. Tujuan teknik ini yang dirancang untuk dicapai siswa yaitu melakukan aktivitas berpikir, kemandirian, *fun*, saling ketergantungan, multi sensasi, artikulasi, dan kecerdasan emosional. Elemen yang ada dalam aktivitas ini yaitu kerja kelompok, membaca, menulis, bergerak, berbicara, mendengarkan, melihat, dan kerja individu.

Pada teknik *quick on the draw*, siswa dibentuk ke dalam beberapa kelompok. Mereka bekerjasama untuk menyelesaikan semua pertanyaan dengan cepat. Kelompok yang tercepat menyelesaikan satu set pertanyaan tersebut akan menjadi pemenangnya. Pembelajaran dengan membentuk beberapa kelompok merupakan ciri utama pembelajaran kooperatif. Oleh karena itu, pembelajaran dengan teknik *quick on the draw* merupakan pembelajaran yang berbasis pembelajaran kooperatif.

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

- (1) Guru menyiapkan daftar pertanyaan, misalnya sepuluh soal mengenai topik yang sedang dibahas. Kemudian guru membuat cukup salinan agar

setiap kelompok memiliki sendiri-sendiri. Tiap pertanyaan harus di kartu terpisah. Tiap rangkaian pertanyaan sebaiknya di kartu dengan warna berbeda. Letakkan rangkaian pertanyaan tersebut di atas meja guru, angka menghadap atas, nomor 1 diletakkan di paling atas.

- (2) Bagi kelas ke dalam beberapa kelompok. Beri warna pada kartu untuk tiap kelompok sehingga mereka dapat mengenali rangkaian pertanyaan mereka di meja guru.
- (3) Beri tiap kelompok materi sumber yang terdiri dari jawaban untuk semua pertanyaan. Ini bisa hanya berupa halaman tertentu dari buku teks yang biasanya. Jawaban sebaiknya tidak begitu jelas agar siswa harus mencari dalam teks.
- (4) Pada kata “mulai”, satu orang dari tiap kelompok “lari” ke meja guru, mengambil pertanyaan pertama menurut warna kelompok mereka dan kembali membawanya ke kelompok.
- (5) Dengan menggunakan materi sumber, kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban di lembar kertas terpisah.
- (6) Setelah menjawab, jawaban di bawa ke guru oleh orang ke dua. Guru memeriksa jawaban. Jika jawaban akurat dan lengkap, pertanyaan kedua dari tumpukan warna mereka diambil dan begitu seterusnya. Jika ada jawaban yang tidak akurat atau tidak lengkap, guru menyuruh sang pelari kembali ke kelompok dan mencoba lagi. Penulis dan pelari harus bergantian.
- (7) Saat satu siswa sedang “berlari” lainnya memindai sumbernya dan membiasakan diri dengan isinya sehingga mereka dapat menjawab

pertanyaan nantinya dengan lebih efisien. Lebih baik membuat beberapa pertanyaan pertama cukup mudah dan pendek, hanya agar momentumnya mengena.

- (8) Kelompok pertama yang menjawab semua pertanyaan yang menjadi pemenang.
- (9) Kemudian tahap terakhir yaitu guru membahas semua pertanyaan dengan kelas dan membuat catatan tertulis.

Berikut ini merupakan kelebihan-kelebihan dari penggunaan teknik *quick on the draw* (Ginnis 2008: 164):

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

Menurut Syahrir (2012) ada beberapa kelemahan dari *quick on the draw* yaitu:

- (1) Apabila guru kurang bisa mengelola kelas dengan baik, maka akan terjadi keributan dalam kerja kelompok.

- (2) Guru sulit memantau aktivitas siswa dalam kelompok.

Dalam mengatasi kelemahan dari teknik *quick on the draw*, guru dapat membuat perjanjian terlebih dahulu dengan siswa sebelum permainan dimulai. Perjanjian tersebut dapat berupa pemberian sanksi atau hukuman pada siswa yang tidak disiplin saat permainan berlangsung.

2.2.0 Penerapan Teknik *Quick On the Draw* dalam Pembelajaran

Teknik *quick on the draw* merupakan teknik pembelajaran yang mengedepankan kerja kelompok. Tujuan dari setiap kelompok yakni menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan dari guru. Teknik *quick on the draw* dalam pembelajaran di kelas tidak memerlukan tata ruang khusus (Ginnis 2008: 163).

Berikut ini langkah-langkah penerapan *quick on the draw* dalam pembelajaran PKn materi Globalisasi:

- (1) Setelah materi globalisasi selesai disampaikan oleh guru, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok misalnya lima atau enam kelompok.
- (2) Masing-masing kelompok akan diberi rangkaian pertanyaan mengenai materi yang sudah dibahas. Pertanyaan tersebut sudah disiapkan oleh guru sebelumnya dalam kartu pertanyaan yang berbeda-beda dan tiap kelompok memiliki warna kartu masing-masing.
- (3) Kartu-kartu tersebut diletakkan oleh guru di atas meja guru.
- (4) Setiap anggota kelompok kemudian diberi kartu nomor urutan maju yang warna kartu nomor urut tersebut sesuai dengan warna kartu pertanyaan.
- (5) Saat permainan dimulai, anggota kelompok yang berurutan nomor satu berlari mengambil kartu pertanyaan dan membawanya ke kelompok untuk dijawab sesuai dengan yang ada pada materi sumber.

- (6) Setelah selesai menjawab, jawaban dibawa oleh orang kedua untuk diperiksa guru. Jika benar maka siswa mengambil kartu pertanyaan selanjutnya, jika salah atau kurang tepat maka kembali ke kelompok untuk memperbaiki jawaban.
- (7) Kelompok yang pertama selesai menjawab semua pertanyaan adalah kelompok pemenang.
- (8) Tahap terakhir dalam kegiatan ini yaitu jika dalam proses pembelajaran biasa disebut tahap konfirmasi yaitu guru membahas semua pertanyaan dengan siswa dan membuat catatan tertulis.

Kesimpulannya yaitu penerapan teknik *quick on the draw* pada mata pelajaran PKn diharapkan dapat menarik minat siswa dalam belajar. Langkah-langkah penerapan teknik di atas akan memudahkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

2.2 Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang mengkaji tentang penerapan model kooperatif teknik *quick on the draw* yang telah dilakukan dan dapat dijadikan kajian dalam penelitian ini yaitu penelitian dari:

- (1) Kupczynski, L. et al. (2012) dengan judul "*Cooperative Learning in Distance Learning: A Mixed Methods Study* (Pembelajaran Kooperatif Dalam Pembelajaran Jarak Jauh: Pencampuran Metode Belajar)". Berdasarkan data kuantitatif dan kualitatif yang diperoleh dari 56 mahasiswa pasca sarjana, hasil kuantitatif menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan pada keberhasilan siswa antara kelompok pembelajaran kooperatif dan kelompok tradisional. Data kualitatif menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan kelompok pembelajaran

kooperatif lebih banyak manfaatnya daripada kelompok tradisional. Pembelajaran ini akan menguntungkan guru dan siswa dalam pembelajaran jarak jauh untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran praktek virtual yang ada di kelas.

- (2) Aisyiyah (2013) dari Universitas Negeri Semarang dengan judul “Keefektifan Teknik *Quick On the Draw* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Sumber Daya Alam Pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Mintaragen 1, 3, dan 7 Kota Tegal”. Di dalam abstrak penelitian Aisyiyah, dijelaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran guru belum banyak menerapkan model pembelajaran inovatif yang mampu mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Kurangnya variasi dalam proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap partisipasi dan perhatian siswa terhadap materi pelajaran, padahal partisipasi dan perhatian merupakan tanda bahwa siswa memiliki minat terhadap pembelajaran. Tujuan penelitian yaitu untuk memperoleh informasi tentang minat dan hasil belajar siswa materi sumber daya alam yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional dan menggunakan teknik *quick on the draw*. Dapat disimpulkan bahwa minat dan hasil belajar IPA siswa pada materi sumber daya alam yang diajar menggunakan teknik *quick on the draw* lebih baik dari pada yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional.
- (3) Anggraheni (2013) dari Universitas Negeri Malang dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif dengan Teknik *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* dan *Quick On the Draw* untuk Meningkatkan Minat Baca dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS

Ekonomi”. Di dalam abstrak penelitian tersebut, Hasil post-test siklus I sebesar 75 % menjadi 81,7 % pada siklus II. Sedangkan hasil ranah afektif siswa siklus I meningkat pada siklus II sebesar 74,82 % menjadi 81 %. Berdasarkan hasil angket minat baca yang diberikan oleh peneliti kepada siswa kelas VII-6 sebagai responden dari 30 orang siswa, menunjukkan respon positif. Sebesar 41,19% memilih jawaban alternatif B (Seringkali). Sedangkan untuk respon siswa terhadap penerapan metode pembelajaran kooperatif dengan teknik *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* dan *Quick On The Draw* menunjukkan respon positif. Siswa menyatakan sebanyak 28,5% memilih S (Setuju). Kesimpulan dari penelitian penerapan metode pembelajaran kooperatif dengan teknik *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* dan teknik *Quick On The Draw* dapat meningkatkan minat baca dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS Ekonomi kelas VII-6 SMP Negeri 5 Malang.

- (4) ŞİMŞEK, U. et al. (2013) dengan judul penelitian “*The Effects of Cooperative Learning Methods on Student’s Academic Achievements in Social Psychology Lessons* (Keefektifan Metode Pembelajaran Kooperatif Pada Pencapaian Pembelajaran Siswa Akademi Psikologi)”. Hasil yang diperoleh dari data menunjukkan metode membaca-menulis-memaparkan memiliki efek lebih positif dalam peningkatan pengetahuan akademik siswa dan pencapaian dalam pembelajaran psikologi sosial dibandingkan dengan metode Group Investigation.
- (5) Saptiani (2013) dari Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan judul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* Dalam

Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Pada siswa Kelas IV SD Negeri IV Purwoharjo Tahun Ajaran 2012/2013”. Penelitian tersebut merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Dengan meningkatnya keaktifan belajar siswa maka hasil belajar siswa juga meningkat pada siklus 1 siswa yang mendapat nilai di atas KKM ada 18 siswa (69,23%) dan pada siklus 2 meningkat menjadi 23 siswa (88,46%). Disimpulkan bahwa melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri IV Purwoharjo tahun ajaran 2012/2013.

- (6) Biru (2014) dari Universitas Sebelas Maret 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”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari pratindakan ke siklus 1 ke siklus 2. Hal ini dapat terlihat dengan adanya peningkatan nilai rata-rata kelas yang pada saat pratindakan sebesar 68,41 terjadi peningkatan 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% dari jumlah keseluruhan siswa yaitu 37 siswa. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dapat meningkatkan hasil belajar sosiologi siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 2 Karanganyar tahun pelajaran 2014/2015.

- (7) Wibowo (2012) Universitas Muhamadiyah Surakarta dengan judul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika”. Tujuan dilakukan penelitian oleh Andri yaitu untuk menggambarkan peningkatan aktivitas dan pembelajaran matematika di sisi datar ruang (kubus dan balok) dengan pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan aktivitas dan hasil belajar matematika yang dapat dilihat dari indikator antara lain: 1) antusias menjawab pertanyaan dari guru sebelum tindakan 39,28%, 60,71% putaran I dan putaran II 77,77%; 2) antusias mengajukan pertanyaan sebelum tindakan 10,71%, 21,42% putaran I dan putaran II 40,74%; 3) semangat untuk mengekspresikan pendapat sebelum tindakan 7,14%, 14,28% putaran I dan putaran II 25, 92%; 4) antusias mempresentasikan hasil kerja sebelum tindakan 14,28%, 25% putaran I dan putaran II 44,44%; 5) nilai \geq 71,42% KKM tindakan sebelumnya, putaran I 82,14%, dan putaran kedua 92,59%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika.
- (8) Nurhabibah, dkk (2012) dari STKIP PGRI Sumatera Barat dengan judul “Pengaruh Penerapan Teknik *Quick On The Draw* Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII SMPN 02 Rao Kabupaten Pasaman Tahun Pelajaran 2012/2013”. Hasil penelitian menunjukkan hipotesis penelitian diterima karena $p\text{-value} = 0,0006$ kurang dari 0,05. Disimpulkan bahwa pemahaman konsep matematika oleh siswa dengan penerapan

teknik *quick on the draw* lebih baik daripada pemahaman konsep matematika dengan implementasi konvensional di kelas VIII SMPN 02 Rao Pasaman Tahun Akademik 2012/2013.

- (9) Sari (2015) berjudul “Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* Pada Materi Operasi Hitung Bentuk Aljabar Kelas VIII MTs Raudhatul Islamiyah Paku Alam 2014/2015”. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa di kelas eksperimen dengan rata-rata 77,64 berada dalam kualifikasi hasil belajar yang baik dan kelas kontrol dengan rata-rata 68,15 juga berada dalam kualifikasi hasil belajar yang baik. Berdasarkan hasil uji beda yaitu $t_{hitung} = 2,0840 \geq t_{tabel} = 1,6748$ terdapat perbedaan yang signifikan, dan memenuhi kriteria efektivitas pembelajaran dengan terpenuhinya tiga aspek pada pembelajaran matematika di kelas eksperimen, yaitu: aspek aktivitas siswa dengan angka keaktifan 2,5 termasuk kategori aktif, respon siswa positif karena $\geq 65\%$ pada setiap poin pertanyaan dan ketuntasan hasil belajar klasikal sebesar 75,86%. Sehingga model pembelajaran *Quick On The Draw* efektif digunakan pada materi operasi hitung bentuk aljabar.

- (10) Litania (2014) dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat Padangpanjang yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* (QD) Pada Pembelajaran Matematika di Kelas X MAN Balai Balai Padangpanjang”. Hasil penelitian menunjukkan, taraf kepercayaan 95 % diperoleh harga $t_{hitung} = 4.528 > 2.045 = t_{(0,95;29)}$, maka H_0 ditolak atau H_1 diterima yaitu hasil belajar matematika siswa yang

menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* di kelas X MAN Balai balai Padangpanjang tahun pelajaran 2013/2014. Disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* lebih baik daripada hasil belajar matematika siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* di kelas X MAN Balai balai Padangpanjang tahun pelajaran 2013/2014.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa teknik *quick on the draw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Akan tetapi belum diketahui efektif tidaknya penerapan teknik *quick on the draw* terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran PKn materi Globalisasi. Hasil belajar dalam penelitian ini hanya mencakup pada ranah kognitif. Adanya penelitian ini akan menunjukkan lebih efektif antara teknik *quick on the draw* dan pembelajaran konvensional.

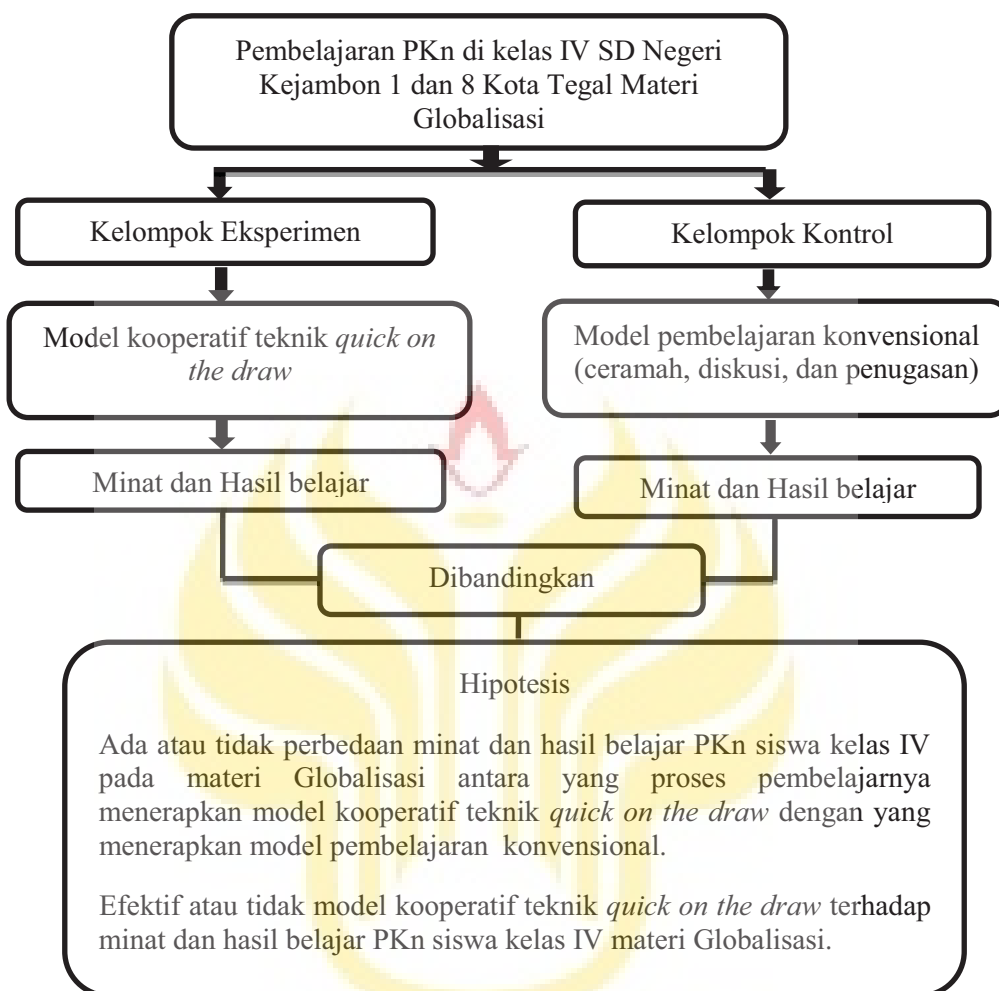
2.3 Kerangka Berpikir

Mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Mata pelajaran ini termasuk mata pelajaran yang sulit karena cakupannya hampir seluruhnya berisi pengetahuan-pengetahuan yang bersifat hafalan. Salah satunya yaitu materi globalisasi yang diajarkan di kelas IV. Untuk itu, dalam pembelajaran PKn diperlukan model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa. Namun kenyataan di lapangan, guru cenderung menerapkan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran PKn. Pembelajaran di kelas hanya terpusat pada guru yaitu melalui kegiatan ceramah, sehingga siswa

cenderung pasif dan suasana pembelajaran di kelas kurang efektif. Guru hanya memfokuskan diri terhadap materi pembelajaran tanpa memerhatikan kondisi siswa. Pernyataan tersebut dapat berakibat pada hasil belajar siswa yang kurang optimal.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan dan juga dilihat dari kajian teori tentang pembelajaran yang dipaparkan sebelumnya, solusi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan ini yaitu dengan menerapkan teknik *quick on the draw*. Teknik *quick on the draw* dapat melibatkan siswa secara aktif bekerjasama untuk menjadi pemenang yang berhasil dengan cepat menjawab satu rangkaian pertanyaan yang tersedia di meja guru.

Pada penelitian ini, kelas IV SD Negeri Kejambon 1 dijadikan sebagai kelompok eksperimen yaitu kelompok yang diberi perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *quick on the draw*. Sementara kelas IV SD Negeri Kejambon 8 dijadikan sebagai kelompok kontrol, yaitu kelompok yang tidak diberi perlakuan dengan teknik *quick on the draw* atau kelompok yang menerima pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran konvensional. Sedangkan kelas IV SD Negeri Tunon 2 dijadikan sebagai kelompok uji coba yaitu kelompok yang diujicobakan untuk diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif teknik *quick on the draw*. Dengan menerapkan teknik *quick on the draw* dalam pembelajaran PKn materi Globalisasi pada siswa kelas IV, diharapkan pembelajaran di kelas IV SD Negeri Kejambon 1 dapat berjalan efektif sehingga terjadi perbedaan minat dan hasil belajar siswa antara kelas IV SD Negeri Kejambon 1 dan 8. Hal tersebut digambarkan dalam kerangka berpikir dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono 2014: 99). Menurut Riduwan (2013: 9), hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau sub masalah yang diajukan oleh peneliti, yang dijabarkan dari landasan teori atau kajian teori dan masih harus diuji kebenarannya.

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H₀₁ Tidak terdapat perbedaan minat belajar PKn siswa kelas IV pada materi Globalisasi antara yang proses pembelajarannya menerapkan teknik *quick on the draw* dengan yang menerapkan pembelajaran konvensional.

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

H_{a1} Terdapat perbedaan minat belajar PKn siswa kelas IV pada materi Globalisasi antara yang proses pembelajarannya menerapkan teknik *quick on the draw* dengan yang menerapkan pembelajaran konvensional.

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

H₀₂ Tidak terdapat perbedaan hasil belajar PKn siswa kelas IV pada materi Globalisasi antara yang proses pembelajarannya menerapkan teknik *quick on the draw* dengan yang menerapkan pembelajaran konvensional.

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

H_{a2} Terdapat perbedaan hasil belajar PKn siswa kelas IV pada materi Globalisasi antara yang proses pembelajarannya menerapkan teknik *quick on the draw* dengan yang menerapkan pembelajaran konvensional.

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

H₀₃ Teknik *quick on the draw* tidak efektif terhadap minat belajar PKn siswa kelas IV pada materi Globalisasi.

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

H_{a3} Teknik *quick on the draw* efektif terhadap minat belajar PKn siswa kelas IV pada materi Globalisasi.

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

H_{04} Teknik *quick on the draw* tidak efektif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV pada materi Globalisasi.

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

H_{a4} Teknik *quick on the draw* efektif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV pada materi Globalisasi.

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$



BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Hasil penelitian eksperimen yang telah dilaksanakan pada pembelajaran PKn materi Globalisasi dengan menggunakan teknik pembelajaran *quick on the draw* pada siswa kelas IV SD Negeri Kejambon 1 Kota Tegal menunjukkan bahwa :

- (1) Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan teknik *quick on the draw* terhadap minat belajar siswa dengan pembelajaran yang menerapkan pembelajaran konvensional. Dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *independent samples t test* melalui program SPSS versi 20 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,660 > 1,997$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,001 < 0,05$). Jadi, dapat dikatakan bahwa minat belajar siswa kelas IV pada pembelajaran PKn materi Globalisasi yang proses belajarnya menggunakan penerapan teknik *quick on the draw* lebih baik daripada yang proses belajarnya menggunakan pembelajaran konvensional.
- (2) Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa yang pembelajarannya menerapkan teknik *quick on the draw* dengan hasil belajar siswa dengan yang pembelajarannya menggunakan model konvensional. Dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan

independent samples t test melalui program SPSS versi 20 yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,068 > 1,997$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,043 < 0,05$). Jadi, dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran PKn materi Globalisasi yang proses belajarnya menggunakan penerapan teknik *quick on the draw* lebih baik daripada yang proses belajarnya menggunakan pembelajaran konvensional.

- (3) Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik *quick on the draw* terhadap minat belajar siswa lebih efektif dari pada minat belajar siswa dengan pembelajaran konvensional. Dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *one sample t test* melalui program SPSS versi 20 yang menunjukkan bahwa hitung $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,091 > 1,997$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *quick on the draw* efektif terhadap minat belajar siswa. Sebaliknya, penerapan pembelajaran konvensional kurang efektif terhadap minat belajar siswa.
- (4) Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik *quick on the draw* terhadap hasil belajar siswa lebih efektif dari pada hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional. Dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *one sample t test* melalui program SPSS versi 20 yang menunjukkan bahwa hitung $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,086 > 1,997$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,004 < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik *quick on the draw* efektif terhadap hasil belajar siswa. Sebaliknya, penerapan pembelajaran konvensional kurang efektif terhadap hasil belajar siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, bahwa teknik *quick on the draw* terbukti berpengaruh dan signifikan terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri Kejambon 1 Kota Tegal pada materi Globalisasi, maka peneliti menyarankan:

5.2.1 Bagi Guru

- (1) Guru hendaknya dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat membangkitkan semangat kerja keras pada diri siswa, misalnya dengan memberikan penguatan berupa *reward*, melakukan apersepsi dengan lagu atau yel-yel.
- (2) Guru dapat mengurangi kegaduhan di dalam kelas dengan membuat kesepakatan bersama siswa agar dalam pelaksanaan permainan teknik *quick on the draw* dapat berjalan dengan tertib. Misalnya, membuat kesepakatan dengan siswa setiap kelompok agar saat mengambil soal di meja guru dengan teratur dan tidak berebut.
- (3) Menjelaskan tata cara pelaksanaan teknik *quick on the draw* dengan rinci dan jelas, sehingga siswa benar-benar mengetahui tata cara pelaksanaan teknik *quick on the draw* dengan jelas dan dapat berlangsung dengan baik dan lancar sesuai dengan alokasi waktu yang disediakan serta berjalan sesuai yang direncanakan. Misalnya, dalam menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan teknik *quick on the draw*, seperti saat mengambil soal serta mengerjakannya dibatasi waktu selama 2 menit setiap siswa dalam kelompok.

- (4) Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa tentunya sesuai dengan materi yang dipelajari. Penggunaan media tersebut dapat membuat siswa menjadi lebih memahami materi yang bersifat abstrak. Misalnya dengan menggunakan teknik *quick on the draw* pada pelajaran PKn materi Globalisasi, guru dapat menggunakan media gambar seperti pesawat terbang, kapal pesiar, atau pengaruh globalisasi dalam bidang makanan, seperti *pizza, steak, burger*, dan sebagainya.
- (5) Guru hendaknya bersikap adil dan bijaksana pada siswa, saat menentukan pemenang dalam permainan teknik *quick on the draw*. Misalnya dengan memberikan penghargaan pada kelompok yang berhasil memenangkan permainan serta tidak lupa memberikan pujian pada semua siswa yang mengikuti teknik *quick on the draw* agar tetap percaya diri dalam mengembangkan kemampuannya serta siswa dapat bersikap sportif atas keputusan guru.

5.2.2 Bagi Siswa

Agar teknik *quick on the draw* dapat berjalan lancar, siswa disarankan:

- (1) Memerhatikan tata cara pelaksanaan teknik *quick on the draw* yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa benar-benar mengetahui cara pelaksanaan teknik *quick on the draw* dengan jelas dan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik sesuai dengan apa yang direncanakan.
- (2) Lebih menggali pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki semaksimal mungkin melalui membaca buku pelajaran sebelum berlangsung ataupun menggunakan waktu luang untuk belajar. Semakin banyak pengetahuan yang didapatkan melalui berbagai sumber, siswa akan lebih memahami

materi yang sedang dipelajari. Selain itu, siswa juga akan mampu membangun lebih banyak pengetahuannya.

- (3) Mampu bekerjasama dengan baik dalam kelompoknya dengan bersikap sportif dan jujur. Kerjasama dalam kelompok merupakan hal yang penting, karena inti dari pembelajaran kooperatif yaitu kerjasama antar siswa.
- (4) Agar materi yang diajarkan dapat lebih dipahami, siswa juga harus berkonsentrasi serta mencermati pertanyaan dan pendapat siswa yang berpendapat selama proses pembelajaran. Hal ini berguna karena siswa dapat belajar menghormati dan kritis terhadap pertanyaan dan pendapat orang lain.

5.2.3 Bagi Sekolah

- (1) Memberikan fasilitas dan kelengkapan yang mendukung teknik *quick on the draw* baik gurunya maupun siswa. Fasilitas dan kelengkapan yang dimaksud antara lain sumber belajar yang memadai, dan buku-buku relevan yang dapat digunakan guru untuk lebih memahami teknik *quick on the draw*.
- (2) Memberikan sosialisasi kepada guru-guru kelas mengenai teknik *quick on the draw*. Melalui sosialisasi, diharapkan semua guru kelas mengetahui bahwa teknik *quick on the draw* efektif meningkatkan hasil belajar siswa.
- (3) Memberikan kesempatan kepada guru untuk mengikuti kegiatan seminar pendidikan dan diklat mengenai teknik *quick on the draw*, sehingga guru memiliki pengetahuan yang luas mengenai model serta teknik pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
- (4) Melakukan pengawasan secara berkala terhadap proses pembelajaran yang

dilakukan oleh guru di kelas, sehingga guru benar-benar melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan teknik ataupun model pembelajaran yang kreatif.

5.2.4 Bagi Dinas Terkait

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

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, Soli. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Perguruan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Ahmad, Zainal Arifin. 2012. *Perencanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: PT.Pustaka Insan Madani.
- Aisyiyah, Nurhidayani. (2013). Keefektifan Teknik *Quick On the Draw* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Sumber Daya Alam Pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Mintaragen 1, 3, dan 7 Kota Tegal. Online. Available at <http://lib.unnes.ac.id/17295/1/1401409051.pdf> (accessed 16/12/15).
- Andinandra, Dharma. 2012. *Konsep Efektifitas dalam Pembelajaran*. Online. Available at <http://dharmabelimbing.blogspot.co.id/2012/03/konsep-efektivitas-dalam-pembelajaran.html> (accessed 23/1/16).
- Anggraheni, Rosalia P.W. (2013). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif dengan Teknik *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* dan *Quick On the Draw* untuk Meningkatkan Minat Baca dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Ekonomi. Online. Available at <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=62224> (accessed 5/1/16).
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Bestari, P. dan Ati Sumiati. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan: Menjadi warga Negara yang Baik untuk Kelas IV Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- 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. Available at <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sosant/article/view/4137>(accessed 5/1/16).
- Danim, Sudarwan. 2011. *Pengantar Kependidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. 2013. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya.
- Doyin, Mukh dan Wagiran. 2012. *Bahasa Indonesia Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: UNNES PRESS.

- Ferdinand, Augusty. 2006. *Metode Penelitian Manajemen*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar (Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas)*. Translated by Wasi Dewanto. Jakarta: PT. Indeks.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Huda, Miftahul. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kupczynski, L. et al. 2012. Cooperative Learning in Distance Learning: A Mixed Methods Study. *International Journal of Instructions* 5(2): 81-90.
- Litania, Dona. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw (QD)* Pada Pembelajaran Matematika di Kelas X MAN Balai Balai Padangpanjang. Online. Available at <http://jurnal.umsb.ac.id/wp-content/uploads/2014/10/DONA-LITANIA.pdf> (accesed 5/1/16).
- Mulyasa, E. 2010. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munib, Ahmad, dkk. 2012. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Musfiqon, H.M. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Nurhabibah, Zulfitri .A dan Anna .C. (2012). Pengaruh Penerapan Teknik *Quick On The Draw* Terhadap Pemahaman Konsep Matematis siswa Kelas VIII SMPN 02 Rao Kabupaten Pasaman Tahun pelajaran 2012/2013. Online. Available at <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=182202&val=6304&title=PENGARUH%20PENERAPAN%20TEKNIK%20QUICK%20ON%20THE%20DRAW%20TERHADAP%20PEMAHAMAN%20KONSEP%20MATEMATIS%20SISWA%20KELAS%20VIII%20SMPN%2002%20RAO%20KABUPATEN%20PASAMAN%20TAHUN%20PELAJARAN%202012/2013> (accesed 6/1/16).
- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: MediaKom.
- _____. 2012. *Cara Kilat Belajar Analisis Data dengan SPSS 20*. Yogyakarta: ANDI.
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Muda*. Bandung: Alfabeta.

- Rifa'i, A. dan Catharina T.A. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES PRESS.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Saptiani, Yintia. (2013). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Pada siswa Kelas IV SD Negeri IV Purwoharjo Tahun Ajaran 2012/2013. Online. Available at http://eprints.ums.ac.id/23455/12/NASKAH_PUBLIKASI.pdf (accessed 5/1/16).
- Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, Hikmah. (2015). *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick On The Draw Pada Materi Operasi Hitung Bentuk Aljabar Kelas VIII MTs Raudhatul Islamiyah Paku Alam Tahun 2014/2015*. Online. Available at <http://Idr.Iain-Antasari.Ac.Id/152/> (accessed 6/1/16).
- Sarjan dan Agung Nugroho. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan Bangsa Menjadi Insan Pancasila Untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- ŞİMŞEK, U. et al. 2013. The Effects of Cooperative Learning Methods on Student's Academic Achievements in Social Psychology Lessons. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications* 4(1): 5-9.
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, M dan Nana Syaodih. 2007. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sumantri, Mohamad Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Susanto, A. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syahrir, A. 2012. *Model Pembelajaran Kooperatif tipe Quick on The Draw*. Available at <http://anshar-syahrir.blogspot.co.id/2012/12/model-pembelajaran-kooperatif-tipe.html> (accessed 5/1/16).
- Taufiq, dkk. 2012. *Pendidikan Anak di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2014. Yogyakarta: Saufa.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. 2014. Yogyakarta: Saufa.
- UNNES. *Panduan Penulisan Karya Ilmiah*. 2010. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Wibowo, Andri Wahyu. (2012). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick On The Draw Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika (PTK di Kelas VIII Semester Genap SMP Negeri 3 Jatiyoso Tahun 2011/2012). Online. Available at http://eprints.ums.ac.id/23455/12/NASKAH_PUBLIKASI.pdf (accessed 5/1/16).
- Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Penelitian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Winataputra, U.S.,dkk. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yonny, Acep, dkk. 2012. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia. UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Guru bersama siswa membuat kesimpulan

KEGIATAN PEMBELAJARAN KELAS KONTROL



Guru menyampaikan materi pelajaran



Guru memberikan diskusi kelompok



Guru melakukan tanya jawab



Guru dan siswa membuat kesimpulan



Guru melakukan evaluasi