



Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN QUICK ON THE DRAW TERHADAP HASIL BELAJAR IPS

Dina Anika Marhayani¹⁾, Mertika²⁾, Siti Nurani³⁾

¹⁾ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Singkawang, Singkawang, Indonesia
E-mail: dinaanika89@gmail.com

²⁾ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Singkawang, Singkawang, Indonesia
E-mail: mertika052691@gmail.com

³⁾ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Singkawang, Singkawang, Indonesia
E-mail: sitinurani724@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui pengaruh hasil belajar IPS antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *quick on the draw* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung peserta didik kelas IV MI Ushuluddin Singkawang; 2) Mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *quick on the draw* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV MI Ushuluddin Singkawang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *true experimental design* dengan bentuk *posttest only control group*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dan terpilih IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *quick on the draw* dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran langsung. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t dua sampel untuk mengetahui perbedaan dari kedua kelas dan selanjutnya menggunakan rumus *effect size* untuk melihat seberapa besar pengaruh model pembelajaran yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan (1) terdapat pengaruh antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *quick on the draw* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung, jika dilihat dari hasil perhitungan terhadap hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan uji T dua sampel menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 3,1706 > t_{tabel} = 2,0048$ dengan taraf signifikansi 5%, artinya H_a diterima dan H_o ditolak; (2) model pembelajaran *quick on the draw* berpengaruh tinggi terhadap hasil belajar IPS peserta didik dengan menggunakan rumus *effect size* dengan nilai 1,23.

Kata Kunci: Model pembelajaran *quick on the draw*, Hasil belajar IPS

Abstract. This study aims to: 1) Determine the effect of social studies learning outcomes between the class using the *quick on the draw* learning model and the class using the direct learning model of class IV student of MI Ushuluddin Singkawang; 2) Knowing how much influence the *quick on the draw* learning model has on IPS learning outcomes of class IV student MI Ushuluddin Singkawang. The type of research used is quantitative research with experimental research methods. The research design used was true experimental design with the form of posttest only control group. The sampling technique used purposive sampling and selected IV A as the experimental class and class IV B as the control class. The experimental class used the *quick on the draw* learning model and the control class used the direct learning model. The data analysis technique used in this study was the two-sample t test to determine the differences between the two classes and then use the effect size formula to see how much influence the learning model used. The result showed (1) there was an influence between the class that used the *quick on the draw* learning model and the class that used the direct learning model, if it was seen from the calculation result on the learning outcomes of the experimental class using the two-sample T test, it showed that $t_{hitung} = 3,1706 > t_{tabel} = 2,0048$ with a significant level of 5%, meaning H_a accepted and H_o rejected; (2) the *quick on the draw* learning model has a high effect on student's social studies learning outcomes by using the effect size formula with a value of 1,23.

Keywords: *Quick on the draw* learning model, Social learning outcomes

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Pengertian pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan peserta didik (Susanto, 2019). Pembelajaran disini merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Belajar adalah suatu proses, dimana terjadi suatu kegiatan, bukan hanya mengingat atau untuk mendapatkan hasil dan tujuan, tetapi makna belajar lebih luas dari pada itu, makna belajar itu sendiri adalah untuk mendapatkan atau memperoleh kualitas belajar agar lebih baik. Menurut teori behavioristik belajar adalah suatu bentuk perubahan kemampuan dari peserta didik agar bertingkah laku secara baru sebagai akibat dari hasil sebuah interaksi stimulus dan respon lingkungan yang didapatnya. Poin penting yang dapat diambil dari teori ini adalah seseorang dianggap sudah belajar jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya (Anwar, 2017).

Menurut (Sardjiyo, 2014) mengungkapkan bahwa ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga melatih peserta didik untuk peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental yang positif terhadap perbaikan segala penyimpangan yang terjadi di masyarakat, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangat berperan penting bagi peserta didik itu sendiri ataupun untuk kehidupan sehari-hari.

Ilmu pengetahuan sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara alamiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman pada peserta didik khususnya di tingkat dasar dan menengah (Susanto, 2019). Sedangkan menurut (Siska, 2016) mengatakan bahwa ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah persiapan kaum muda agar mereka memiliki pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk partisipasi aktif dalam masyarakat. Tujuan dari pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah agar setiap peserta didik memiliki potensi untuk peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi baik yang menimpa dirinya maupun masyarakat (Susanto, 2019). Tujuan tersebut nantinya akan disusun dalam suatu pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Guru merupakan komponen penting dalam pendidikan yang memegang peranan penting pada saat mewujudkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Guru merupakan seorang tenaga pendidik profesional yang mendidik, mengajar suatu ilmu, membimbing, melatih, memberikan penilaian,

serta melakukan evaluasi kepada peserta didik (Shoimin, 2017). Sebagai seorang guru memiliki tugas yaitu meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup kepada peserta didik. Untuk mengembangkan nilai-nilai hidup peserta didik maka ini sangat berkaitan dengan model pembelajaran yang akan digunakan oleh guru. Model pembelajaran ini merupakan suatu kerangka konseptual yang dipergunakan untuk pedoman dalam melakukan pembelajaran (Sumantri, 2016). Pada saat digunakannya model pembelajaran diharapkan bisa menyampaikan tujuan pembelajaran yang disampaikan berhasil.

Permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) berlangsung, mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) dianggap kurang menarik, dianggap sepele, membosankan sehingga menyebabkan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) tersebut dilema, ditambah lagi fakta dilapangan yang menunjukkan bahwa pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) masih menggunakan pembelajaran langsung (Nurgiyantoro, 2013). Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang tidak lebih dari menyampaikan informasi saja tidak menantang sehingga pemahaman seperti ini berakibat pada pelajaran yang lebih menekankan pada verbalisme. Ditambah pada saat proses pembelajaran guru kurang menerapkan model pembelajaran yang bervariasi atau bahkan peserta didik disuruh untuk mencatat materi yang disampaikan. Hal tersebut yang menyebabkan proses pembelajaran kurang menarik sehingga peserta didik kurang memahami pentingnya belajar.

Quick on the draw pertama kali dikenal oleh Paul Ginnis (Masikem, 2016) beliau berpendapat bahwa Quick On The Draw melibatkan aktivitas semua peserta didik dalam kelompok, kerjasama berjalan dalam kelompok bertujuan untuk menyumbangkan pendapat bagi setiap peserta didik. Model Quick On The Draw aktivitas dengan bawaan kerja tim dan kecepatan agar peserta didik bekerja sama secara kooperatif pada kelompok-kelompok kecil dengan tujuan untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru.

Pada saat digunakannya model pembelajaran kooperatif tipe Quick on The Draw dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut (Anderson, 2010) hasil belajar terdiri dari tiga ranah yaitu, ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif domainnya terdiri dari (mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta), ranah afektif domainnya terdiri dari (menerima, merespon, nilai, mengatur, dan karakterisasi dengan suatu nilai atau komolek nilai), ranah psikomotorik domainnya terdiri dari (produktif, fisik, sosial, dan intelektual). Pada penelitian ini peneliti lebih terfokus kepada ranah kognitif (pengetahuan) yang mana meliputi aspek mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta dari hasil belajarnya sehingga dapat menunjukkan tentang apa yang mungkin dikerjakan peserta didik sebagai hasil dari belajarnya. Pada hasil ranah pengetahuan peneliti mengambil materi faktor keragaman suku bangsa dan agama masyarakat Indonesia yang termasuk pada tema 7 yaitu Indahny Keragaman di Negeriku.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Menurut (Sugiyono, 2018) metode penelitian eksperimen sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah experimental design dengan bentuk post-test only control group yang diterapkan pada dua kelompok yang diberik perlakuan.

Menurut (Sugiyono, 2018) mengatakan bahwa populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan populasi menurut (Sukardi, 2016) mengungkapkan populasi tidak lain adalah elemen penelitian yang hidup dan tinggal bersama-sama dan secara teoritis menjadi target penelitian. Populasi itu sendiri adalah objek yang akan diteliti dan merupakan sumber data dalam sebuah penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV MI Ushuluddin Singkawang yang berjumlah 96 peserta didik yang terbagi dalam 3 kelas. (Sugiyono, 2018) mengartikan sampel adalah sebagai sembarang himpunan yang merupakan bagian dari populasi. Jika jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi besar jadi sampel yang diambil adalah sampel yang betul-betul mewakili dari populasi. Sedangkan menurut (Mahmud, 2012) sampel bagian dari populasi yang diambil melalui cara-cara tertentu, memiliki karakteristik tertentu, jelas dan lengkap yang dianggap bisa mewakili populasi. Teknik sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Sampel pada penelitian ini berjumlah 63 orang yang terdiri dari 32 peserta didik kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan 31 peserta didik dari kelas IV B sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik tes. Tes yang digunakan adalah tes objektif yang berbentuk pilihan ganda mengenai materi faktor keragaman suku bangsa dan agama masyarakat Indonesia. Tes ini diberikan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes yang diberikan untuk kelas eksperimen adalah setelah diterapkannya model quick on the draw berupa tes post-test. Tes untuk kelas kontrol tidak diterapkan model pembelajaran tetapi diberikan test berupa soal post-test. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif dan statistika. Pada penelitian ini akan diperoleh data kuantitatif untuk menganalisis data yang didapatkan dari pemberian tes hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Rata-Rata Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Hasil pengumpulan data yang dilakukan selama penelitian di MI Ushuluddin Singkawang adalah didapatkan data hasil *post-test* peserta didik berupa skor dari kelas yang digunakan yang diterapkan model pembelajaran *quick on the draw* untuk kelas eksperimen dan model pembelajaran langsung untuk kelas kontrol. Penilaian hasil belajar peserta didik dinilai dari skor rata-rata hasil belajar peserta didik. setelah data diperoleh

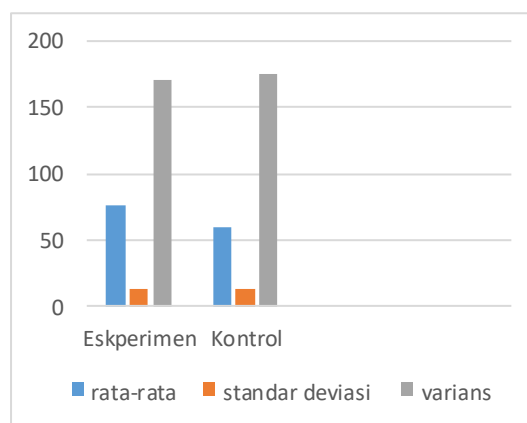
kemudian dianalisis, maka diperoleh rata-rata, standar deviasi, dan varians. Untuk selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1

Rekapitulasi Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Keterangan	Eksperimen	Kontrol
Rata-rata	75,59	59,25
Standar Deviasi (SD)	13,07746	13,23048
Varians (s^2)	171,019	175,045

Rekapitulasi nilai peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Batang Nilai Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar diagram batang di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar IPS peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

2. Pengujian Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas yang dilakukan dalam penelitian ini untuk menentukan skor data post-test yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Hasil analisis uji normalitas data post-test hasil belajar IPS peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut ini:

Tabel 2

Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data

Kelas	X^2_{hitung}	X^2_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	-5,892	7,814	Ho diterima dan data Normal
Kontrol	5,586	7,814	

Dari tabel 2 di atas, terlihat bahwa hasil perhitungan uji normalitas data pada kelas eksperimen didapatkan x^2_{hitung} yaitu -5,892 dan x^2_{tabel} adalah 7,814, karena $x^2_{hitung} \leq x^2_{tabel}$ yaitu $-5,892 \leq 7,814$ maka data berdistribusi normal. Sedangkan hasil perhitungan uji normalitas pada kelas kontrol didapatkan x^2_{hitung} yaitu 5,586 dan x^2_{tabel} adalah 7,814. Karena $x^2_{hitung} \leq x^2_{tabel}$ yaitu $5,586 \leq 7,814$ maka data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Menggunakan Rumus F

Setelah data skor post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol dihitung dan didapatkan data berdistribusi normal, selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas dengan menggunakan rumus F. Adapun hasil perhitungan uji homogenitas data sebagai berikut:

Tabel 3
Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Kelas	Varians	F _{hitung}	F _{tabel}
Eksperimen	171,077	1,023	1,904
Kontrol	175,045	1,023	1,904

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa perhitungan data menggunakan rumus F, diketahui varians kelas eksperimen yaitu 171,077 menjadi varians terkecil sedangkan varians kelas kontrol yaitu 175,045 menjadi varians terbesar. Selanjutnya didapatkan F_{hitung} adalah 1,023 dan F_{tabel} 1,904, karena f_{hitung} < f_{tabel} yaitu 1,023 < 1,904 maka kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians yang sama atau homogen.

c. Pengujian Hipotesis Menggunakan Uji T Dua Sampel

Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas diperoleh bahwa data *post-test* kelas eksperimen ataupun data kelas kontrol berdistribusi normal dan mempunyai varians yang sama atau homogen, maka selanjutnya yaitu menguji kesamaan rata-rata kedua kelas menggunakan uji data T dua sampel. Adapun hasil perhitungan uji t dua sampel sebagai berikut:

Tabel 4
Hasil Perhitungan Uji T Dua Sampel

Thitung	Ttabel
3,1706	2,0048

Berdasarkan tabel di atas, diketahui t_{hitung} = 3,1706 dan t_{tabel} = 2,0048 maka diperoleh t_{hitung} > t_{tabel} = 3,1706 > 2,0048 artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara kelas yang menggunakan model pembelajaran *quick on the draw* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung peserta didik pada materi faktor keragaman suku bangsa dan agama masyarakat Indonesia kelas IV MI Ushuluddin Singkawang.

3. Uji Effect Size

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran *quick on the draw* terhadap hasil belajar IPS peserta didik maka menggunakan rumus *Effect Size* (Es). Adapun hasil dari perhitungan *Effect Size* (Es) sebagai berikut:

Tabel 5
Hasil Perhitungan Effect Size (Es)

Kelas	Rata-rata	Standar deviasi	Effect Size
Eksperimen	77,16	-	1,23
kontrol	62,65	14,09	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa Es = 1,23 dan memiliki kriteria tinggi karena 1,23 berada pada Es > 0,8. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model *quick on the*

draw berpengaruh tinggi terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV MI Ushuluddin Singkawang.

KESIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil perhitungan data penelitian dan pembahasan secara umum dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *quick on the draw* terdapat pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV MI Ushuluddin Singkawang. Sesuai dengan sub-sub masalah penelitian, maka secara khusus disimpulkan sebagai berikut: Terdapat pengaruh hasil belajar IPS peserta didik antara kelas yang diberikan model pembelajaran *quick on the draw* dengan kelas yang diberikan model pembelajaran langsung kelas IV MI Ushuluddin Singkawang dengan hasil thitung = 3,1706 dan ttabel = 2,0048 diperoleh thitung > ttabel = 3,1706 > 2,0048. Serta model pembelajaran *quick on the draw* memiliki pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV MI Ushuluddin Singkawang diperoleh nilai Effect Size (ES) yaitu 1,23 maka dapat disimpulkan bahwa besar pengaruh model pembelajaran *quick on the draw* terhadap hasil belajar IPS peserta didik yaitu dengan kriteria tinggi. Hal ini sesuai dengan salah satu kelebihan dari model pembelajaran *quick on draw* yaitu memberikan pengalaman mengenai macam-macam keterampilan membaca yang didorong oleh kecepatan aktivitas, ditambah belajar mandiri, membaca pertanyaan dengan hati-hati, dan menjawab pertanyaan dengan tepat (Desmariza, 2014). Sehingga model pembelajaran *quick on the draw* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPS peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan, maka saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru mata pelajaran IPS dapat menggunakan model pembelajaran *quick on the draw* yang dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan soal.
2. Bagi peneliti ini sangat bermanfaat dalam menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang model pembelajaran yang berkaitan dengan pelajaran IPS yang nantinya akan dijadikan bekal masa depan dalam mengajar di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, C. (2017). *Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*. Yogyakarta: IRSicoD.
- Desmariza, N. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Quick On The Draw* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Koloid Kelas XI SMA Negeri 1 Tanah Merah Kabupaten Indragiri Hilir. *Jurnal Mahasiswa*.
- Mahmud. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Masikem, d. (2016). The Implementation Of Cooperative Learning Model Talking Chips and *Quick On The Draw* To Enhancem Motivation and Social Studies Learning Outcome. *JOSR-JRME*, 3.
- Nurgiyantoro, B. (2013). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: Gajah Mada.

- Sardjiyo. (2014). *Pendidikan IPS di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Shoimin, A. (2017). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siska, y. (2016). *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawacana.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2016). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumantri, M. S. (2016). *Sstrategi Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran diSsekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.