

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE* TIPE *QUICK ON THE DRAW* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS IV MI MASYARIQUL ANWAR 4 SUKABUMI BANDAR LAMPUNG

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

**RITA OKTA RINA
NPM 1411100254**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H/2018 M**

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE TIPE QUICK ON THE DRAW* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS IV MI MASYARIQUL 4 SUKABUMI BANDAR LAMPUNG

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh

**RITA OKTA RINA
NPM. 1411100254**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Dr. Hj. Meriyati, M. Pd.

Pembimbing II : Dra. Nurhasanah Leni, M. Hum.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H/2018 M**

ABSTRAK
**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE* TIPE *QUICK ON THE DRAW* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK
KELAS IV MI MASYARIQUL ANWAR 4 SUKABUMI
BANDAR LAMPUNG**

Oleh
Rita Okta Rina

Penelitian ini bertujuan yakni supaya bisa melihat adakah pengaruh model pembelajaran *cooperative* tipe *Quick On The Draw* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung. Jenis penelitian yang digunakan yakni quasi eksperimen dengan desain yang digunakan yaitu nonequivalent control group design. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung yang berjumlah 38 peserta didik pengumpulan informasi/keterangan pada eksperimen yang dilakukan memakai tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya timbul pengaruh yang signifikan hasil tes yang dilakukan peserta didik kelas IV MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung. Berdasarkan hasil pra survei sebelum diterapkan model pembelajaran *cooperative* tipe *quick on the draw* hanya diperoleh 54,667 sedangkan setelah diterapkan model pembelajaran *cooperative* tipe *quick on the draw* rata-rata nilai 76,222. Bersumber pada hasil eksperimen yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa sesungguhnya pelaksanaan model pembelajaran *cooperative* tipe *quick on the draw* memberikan dampak yang berarti berkenaan dengan hasil belajar anak didik.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Quick On The Draw, Hasil Belajar, IPS.*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : RITA OKTA RINA
NIM : 1411100254
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Quick On The Draw* Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung” adalah benar-benar hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Oktober 2018
Penulis,

RITA OKTA RINA
NPM. 1411100254

MOTTO

... إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَن ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

“Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”

(QS. An-Nahl (16): 125)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada Bunda dan Ayah tercinta Rohaida dan Khospandi, Kakak dan adik Melya Sari, Yana Lestari, dan Fajriyadi Abinaya, Almamater Universitas Islam Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Rita Okta Rina, dilahirkan di Way Sindi pada tanggal 11 Mei 1996, anak ketiga dari pasangan (Khospandi) dan (Rohaida). Pendidikan dimulai dari sekolah dasar di SD 02 Way Sindi selesai tahun 2010. Sekolah menengah pertama di SMP 02 Pesisir Selatan selesai dan mengikuti pendidikan tingkat perguruan tinggi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dimulai pada semester 1 tahun akademik 2014.

Selama menjadi mahasiswa, aktif dikegiatan Pramuka sebagai anggota Racana organisasi Pramuka UIN Raden Intan Lampung dan menjadi anggota HMI komisariat Tarbiyah cabang Bandar Lampung.

Bandar Lampung, 26 Oktober 2018
Yang Membuat,

Rita Okta Rina

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT, yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita. Shalawat dan salam senantiasa selalu tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW. Berkat petunjuk dari Allah SWT akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di UIN Raden Intan Lampung.

Skripsi yang penulis angkat berjudul “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE TIPE QUICK ON THE DRAW* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERT DIDIK KELAS IV MI MASYARIQUL ANWAR 4 SUKABUMI BANDAR LAMPUNG”, merupakan tugas akhir studi untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah.

Tersusunnya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan semua pihak, kiranya tidak berlebihan dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih serta penghargaan yang setinggi-tingginya, atas bimbingan, arahan, dan bantuan yang telah diberikan. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.
2. Syofnidah Ifrianti, M. Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Ibu Nurul Hidayah, M. Pd yang sudah memberikan masukan selama ini.

3. Dr. Hj. Meriyati, M. Pd. Selaku pembimbing I yang telah memberi bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dra. Nurhasanah Leni. M. Hum. Selaku pembimbing II yang telah membimbing dalam penyusunan skripsi.
5. Kepala sekolah MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung yaitu Bapak Muslimin Fauzi, S. Pd. I, Bapak Witono M. Pd. I selaku wali kelas IV A sekaligus pengampu mata pelajaran IPS serta peserta didik kelas IV yang telah memberikan izin dan bantuan selama melakukan penelitian.
6. Paman dan bibiku Swardi Halim dan Maya Sartika yang telah mendukung pencapaian cita-cita adinda baik untaian doa maupun semangat. Kakak ipar ku Syahrizal yang telah memberikan dukungan.
7. Teman-teman seperjuanganku Yulis Nolinda, Nurul Fitry Utami, Nurindah Malasari, Nia Eftika, dan adik kosanku Lina Susanti yang sudah bersama-sama selama ini.
8. Teman-teman angkatan 2014 khususnya PGMI E yang telah memotivasi dan memberikan semangat kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.

Semoga bantuan yang ikhlas tersebut menjadi amal baik dan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Akhirnya, semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca sekalian.

Bandar Lampung, 2018
Penulis

Rita Okta Rina
NPM. 1411100254

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Alasan Memilih Judul.....	2
C. Latar Belakang Masalah	2
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	12

BAB II PENDAHULUAN

A. Kajian Teori	14
1. Pengertian Model Pembelajaran.....	14
2. Pembelajaran Kooperatif	16
3. Pengertian Model Pembelajaran Cooperative Tipe Quick On The Draw	18
4. Langkah-langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran Cooperative Tipe <i>Quick On The Draw</i>	20
5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Cooperative Tipe Quick On The Draw.....	22
6. Hasil Belajar.....	23
7. Ilmu Pengetahuan IPS	26
8. Kerangka Berfikir.....	32
B. Tinjauan Pustaka	34
C. Hipotesis	37

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	38
B. Populasi, Teknik Pengambilan Sample dan Sampel Penelitian.....	42
C. Definisi Oprasional Penelitian	43
D. Metode Pengumpulan Data.....	47
E. Instrumen Penelitian.....	48
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	51
G. Metode Analisis Data	56

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 59

B. Pembahasan 80

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 84

B. Saran 85

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran IPS Kelas IV MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019	8
2. Desain Penelitian Quasi Eksperimen	39
3. Indikator Ketercapaian Pengaruh Model Pembelajaran NHT	44
4. Indikator Ketercapaian Pengaruh Model Pembelajaran Kooperative Tipe <i>Quick On The Draw</i>	45
5. Interpretasi Gain Ternormalisasi yang Dimodifikasi.....	47
6. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Tes.....	49
7. Kualifikasi Koefisien Reliabilitas.....	53
8. Kualifikasi Indeks Kesukaran Soal.....	54
9. Klasifikasi Daya Pembeda.....	55
10. Rekapitulasi Data Hasil <i>Pretes</i> dan <i>Postes</i>	62
11. Validitas Butir Soal Pretes dan Postes	63
12. Butir Soal Yang Valid	64
13. Hasil Uji Reabilitas Pretes dan Postes	72
14. Analisis Uji Tingkat Kesukaran Soal Pretes dan Postes	72
15. Analisis Uji Daya Pembeda Soal Pretes dan Postes	73
16. Hasil Kesimpulan Uji Coba Instrumen Pretes dan Postes	74
17. Hasil Uji Normalize Gain Kelas Kontrol dan Eksperimen	75
18. Hasil Uji Normalitas dan Homogen Pretes	76

19. Hasil Uji Normalitas dan Homogen Postest.....	77
20. Nilai Kritis Untuk Uji <i>Liliefors</i>	77
21. Nilai Kritis Untuk Uji F	78
22. Hasil Uji Hipotesis Nilai Hasil Belajar Peserta Didik Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	80
23. Masa Pergantian Jabatan Kepala Sekolah.....	92
24. Struktur Organisasi Sekolah.....	93
25. Jumlah Keseluruhan Peserta Didik Tahun 2018/2019 MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung.....	94
26. Soal Postes Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia	164
27. Soal Postes Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia	169

Daftar Gambar

	Halaman
Gambar 1 Bagan Kerangka Berfikir.....	33
Gambar 2 Diagram hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Data Sekolah.....	91
Lampiran 2	Silabus Pembelajaran	95
Lampiran 3	RPP Kelas Eksperimen.....	101
Lampiran 4	RPP Kelas Kontrol	123
Lampiran 5	Materi Pembelajaran	142
Lampiran 6	Kisi-Kisi Soal Pretes Dan Postes Sebelum Divalidasi.....	152
Lampiran 7	Soal Postest.....	164
Lampiran 8	Soal Pretest	169
Lampiran 9	Uji Validitas.....	175
Lampiran 10	Uji Reliabilitas	178
Lampiran 11	Uji Tingkat Kesukaran	180
Lampiran 12	Uji Daya Pembeda	182
Lampiran 15	Rekap Nilai Pretes Kelas Eksperimen.....	184
Lampiran 13	Rekap Nilai Pretes Kelas Kontrol	185
Lampiran 16	Rekap Nilai Postes Kelas Eksperimen	187
Lampiran 14	Rekap Nilai Postest Kelas Kontrol	189
Lampiran 17	Analisis N-gain	191
Lampiran 18	Uji Normalitas Pretest.....	192
Lampiran 19	Uji Normalitas Postest.....	193
Lampiran 20	Uji Homogenitas	194
Lampiran 21	Uji Hipotesis	195

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Sebagai langkah awal untuk memahami judul skripsi ini, dan untuk menghindari kesalahpahaman maka penulis merasa untuk menjelaskan beberapa kata yang menjadi judul skripsi ini. Adapun judul skripsi yang dimaksudkan adalah **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE TIPE QUICK ON THE DRAW TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS IV MI MASYARIQUL ANWAR 4 SUKABUMI BANDAR LAMPUNG**. Adapun uraian pengertian beberapa istilah yang terdapat dalam judul Skripsi ini yaitu sebagai berikut:

1. Pengaruh

Pengaruh adalah suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada di sekitarnya.¹

2. Model pembelajaran *Cooperative tipe Quick On The Draw*

Jenis pembelajaran berbasis kelompok kecil, yaitu setiap peserta didik akan saling bekerjasama guna mencapai tujuan pembelajaran melalui pemahaman mereka tentang materi pembelajaran yang diberikan. Pada saat kegiatan diskusi setiap kelompok akan dibagi sumber materi dan

¹Yosi Abdian Tindaon, "Pengertian Pengaruh" (On-line), tersedia di: <http://yosiabdiantindaon.blogspot.o.id/2012/11/pengertian-pengaruh.html> (27 Oktober 2018).

beberapa set pertanyaan. Dalam kegiatan diskusi setiap kelompok dilatih untuk mencari jawaban berdasarkan sumber yang ada.²

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.³

B. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan penulis memilih dan menentukan judul ini karena:

1. Model pembelajaran *cooperative* tipe *Quick On The Draw* ini menuntut peserta didik menjawab pertanyaan berdasarkan sumber yang ada, bukan hanya berdasarkan pengetahuan seadanya yang mereka miliki.
2. Bisa melatih kecepatan peserta didik dalam menjawab pertanyaan karena bukan hanya kecepatan melawan kelompok lain tetapi melawan waktu.

C. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu teknik dalam rencana mempengaruhi peserta didik biar dapat menempatkan pribadinya selayak mungkin dengan lingkungan sekitarnya, maka dengan begitu akan dapat mencetuskan transformasi terhadap dirinya sendiri yang memungkinkan supaya bermanfaat dalam kehidupan masyarakat dan sekitarnya.⁴ Tantangan kita dalam pendidikan adalah menyiapkan para generasi penerus bangsa yang akan mendatang supaya mampu bersaing

²Linggar Banyu Biru “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Peserta Didik Kelas IX IPS 1 SMA Negeri 2 Karang Anyar Tahun Pelajaran 2014/2015”, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

³Kunandar, *Penilaian Autentik Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h. 62.

⁴Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo, 2013), h. 1.

dengan negara-negara yang lainnya. Bukan semata-mata untuk menghadapi tantangan saat ini saja, melainkan untuk masa depan. Fungsi dari pendidikan itu sendiri yaitu mengarahkan ke suatu proses, ini bertujuan agar sasaran dari perubahan itu dapat tercapai sebagaimana yang diinginkan oleh semua pihak. Melalui pendidikan seseorang juga bisa mengembangkan kemampuannya secara optimal. Tidak hanya kemampuan kognitifnya saja melainkan mengembangkan kemampuan afektif dan kemampuan psikomotor yang ia miliki melalui kegiatan belajar.⁵

Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan, belajar bukan hanya mengingat tetapi lebih luas dari pada itu, yakni mengalami dan untuk memperoleh kualitas pembelajaran yang lebih baik. Menurut Skinner belajar yaitu *a process of progressive behavior adaptation*.⁶ Bisa diartikan bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung). Belajar menurut teori behavioristik adalah sesuatu 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 telah belajar jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya.⁷

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti setuju bahwa belajar adalah suatu usaha atau interaksi yang dilakukan seseorang untuk dirinya sendiri demi memperoleh suatu perubahan dengan melalui latihan dan pengalaman yang

⁵Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2014), h. 15.

⁶Muhibbin Syah, *Op. Cit.* h. 88.

⁷Chairul Anwar, *Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*, (Yogyakarta: IRCisoD, 2017), h. 18.

didapatnya. Seseorang dikatakan belajar apabila terdapat perubahan tingkah laku yang terjadi pada dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut bersifat kekal serta didapat dari pengalaman yang dialami dalam hidupnya. Islam juga mengajarkan bahwa belajar merupakan suatu keharusan atau kewajiban bagi umat-Nya, perintah menuntut ilmu bagi umat Islam merupakan amanat Allah SWT. Melalui Alquran dijelaskan bahwa Allah tidak akan merubah nasib suatu kaum, sehingga kaum itu merubah nasibnya sendiri sebagaimana Firman Allah dalam Q. S. Al-Anfaal:

ذَٰلِكَ بِأَنَّ اللَّهَ لَمْ يَكُ مُغَيِّرًا نِّعْمَةً أَنْعَمَهَا عَلَىٰ قَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا
بِأَنْفُسِهِمْ وَأَنَّ اللَّهَ سَمِيعٌ عَلِيمٌ ﴿٥٣﴾

Artinya: “(Siksaan) yang demikian itu adalah karena Sesungguhnya Allah sekali-kali tidak akan meubah sesuatu nikmat yang telah dianugerahkan-Nya kepada suatu kaum, hingga kaum itu merubah apa-apa yang ada pada diri mereka sendiri, dan Sesungguhnya Allah Maha mendengar lagi Maha mengetahui(Q. S. Al-Anfaal:53)”⁸

Islam sebagai agama *rahmah li al-alamim* sangat mewajibkan umat untuk selalu belajar. Bahkan, Allah SWT mengawali menurunkan Alquran sebagai pedoman hidup manusia dengan ayat yang memerintahkan rasul-Nya, Muhammad Saw untuk membaca dan membaca (*iqra*). *Iqra* merupakan salah satu perwujudan dari aktifitas belajar. Dalam arti, dengan *iqra* manusia dapat mengembangkan pengetahuan dan memperbaiki kehidupannya, karena itu dalam Alquran Allah berjanji akan meningkatkan derajat orang-orang yang belajar dari pada yang tidak.

⁸Tim Penulis Departemen Agama RI, *Alquran dan Terjemahannya* (Bandung: Diponegoro, 2013), h. 177.

Beberapa ayat pertama yang diwahyukan kepada Rasulullah, menyebutkan pentingnya membaca, pena, dan ajaran untuk manusia. Seperti yang tercantum dalam potongan Alquran surat Al-Alaq ayat 1-5:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ
الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya (Q. S. Al- Alaq:1-5)”.⁹

Berdasarkan kedua surah Alquran di atas peneliti mengetahui bahwa belajar dapat membuat seseorang mengetahui apa yang belum diketahui baik itu melalui membaca, menulis dan sebagainya. Tetapi pada saat proses belajar berlangsung selain aktivitas dan kreatifitas yang diinginkan dalam sebuah pembelajaran, dituntut juga interaksi yang seimbang. Interaksi yang dimaksud ialah adanya interaksi dan komunikasi antara seorang pendidik dan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, maupun peserta didik dengan pendidik.

Faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar antara lain: faktor internal peserta didik, faktor eksternal peserta didik, dan faktor pendekatan belajar.¹⁰ Tentunya kemajuan suatu negara tergantung pada kondisi pendidikan di negara tersebut. Setiap negara menyadari bahwa pembangunan di bidang pendidikan sangat perlu jadi perhatian utama. Salah satunya Indonesia yang merupakan

⁹Tim Penulis Departemen Agama RI, *Alquran dan Terjemahannya* (Bandung: Diponegoro, 2013), h. 177.

¹⁰Muhibbin Syah, *Op. Cit.* h. 129.

negara berkembang yang sedang membangun bidang pendidikannya untuk menjadi negara yang lebih maju. Salah satu ilmu yang memiliki peranan penting dalam bidang pembangunan kemajuan bangsa adalah ilmu pengetahuan sosial (IPS). Adanya ilmu pengetahuan sosial (IPS) seseorang dilatih bisa meletakkan dirinya pada lingkungan masyarakat. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) juga melatih peserta didik supaya peka dalam permasalahan sosial, contohnya yaitu yang berkaitan dengan cara berinteraksi antar individu. Berdasarkan hal tersebut pada saat pendidik menyampaikan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) harus bisa menyesuaikan model pembelajaran yang akan digunakan, agar semua peserta didik bisa ikut aktif pada proses pembelajaran yang berlangsung.¹¹

Pencapaian tujuan pembelajaran ditentukan oleh ketepatan dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pendidik tidak cukup hanya merencanakan pengajaran, karena masing-masing peserta didik mempunyai perbedaan dalam beberapa segi, misalnya intelegensi, bakat, tingkah laku, sikap dan gaya belajarnya. Gaya belajar merupakan ciri yang khas terdapat dalam diri setiap peserta didik untuk memperoleh dan menyerap informasi dari lingkungannya termasuk kelas belajar.¹² Hal pertama yang perlu difokuskan pendidik sebelum melakukan proses pembelajaran adalah pendidik harus mengetahui karakter-karakter peserta didik yang akan diajarkan.¹³ Terlebih ketika menyampaikan materi pelajaran yang membutuhkan interaksi dan kerjasama yang

¹¹Ahmad Susanto, *Pengembangan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2014), h. 3.

¹²M. Yusuf T, Mutmainnah Amin, *Pengaruh Mind Map dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*, *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* Vol. 01 (1) (2016) 85-92 (Juni 2016) p-ISSN: 2301-7562. h. 86.

¹³Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 45.

dapat dibangun dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung, seperti halnya materi-materi dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS).¹⁴ Menciptakan keaktifan dalam pembelajaran seorang pendidik harus bisa memilih model pembelajaran yang akan digunakan.¹⁵

Pendidik yang memiliki kemauan dalam menggali model dalam pembelajaran akan menciptakan model-model baru sehingga peserta didik tidak mengalami kebosanan serta dapat menggali pengetahuan dan pengalaman secara maksimal.¹⁶ Sebab pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) selama ini cenderung lebih banyak mengembangkan kemampuan menghafal materi pembelajaran, inilah salah satu faktor yang dapat menyebabkan peserta didik bosan dan tidak aktif dalam mengikuti pelajaran. Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial masih cenderung lebih banyak menempatkan peserta didik pada aktivitas belajar yaitu dengan mencatat, mendengarkan, atau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik.¹⁷

Pemilihan model pembelajaran yang menarik untuk peserta didik pada saat menyampaikan materi ilmu pengetahuan sosial (IPS) tidaklah mudah, diperlukan kecermatan dari pendidik dalam menentukan dan menerapkan model pembelajaran yang cocok dengan karakteristik materi pelajaran yang akan diajarkan. Berdasarkan hal tersebut pendidik dituntut untuk memiliki model

¹⁴Ahmad Susanto, *Op. Cit.* h. 6.

¹⁵Rosmaini S, Mariani Natalina L, Riska Elpandari, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi *Quick On The Draw* Untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Kuantan Hilir". *Jurnal Biogenesis*, Vol. 9, No. I (Juli 2013), h. 52.

¹⁶Aris Shoimin, *68 Model pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), h. 20.

¹⁷Ahmad Susanto, *Op. Cit.* h. 198.

pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas dan penguasaan peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh para pendidiknya dan dapat berkontribusi yang berarti terhadap hasil belajar peserta didik.¹⁸

Berdasarkan hasil prasarvei peneliti dengan data dokumentasi dari wali kelas, kelas IV MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung. Adapun hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS pada ranah kognitif terlihat pada tabel di bawah ini:¹⁹

Tabel 1
Nilai Rata-Rata Ulangan Harian Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Peserta Didik Kelas IV MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung Tahun 2018

Nilai	Kelas IV		Jumlah Peserta Didik	Presentase (%)	Keterangan
	IV A	IV B			
≥ 69	8	6	14	32,50	Tuntas
< 69	10	14	24	67,50	Belum Tuntas
Jumlah	18	20	38	100,00	

Sumber: Dokumentasi Pendidik Kelas IV MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung Tahun 2018.

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) peserta didik kelas IV MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi masih banyak yang belum tuntas. Peserta didik yang mendapat nilai dibawah < 69 atau belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) dengan jumlah 24 dari 38 peserta didik atau sekitar 67,50 %. Sementara kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan pada sekolah yaitu ≥ 69 . Sebenarnya banyak model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjadikan peserta didik lebih antusias dan aktif

¹⁸Nelfi Erlinda, Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X di SMK Darma Bakti Lubuk Linggau, Tadris: *Jurnal Keguruan dan Tarbiyah*, Vol. 02/01/2017. h. 50.

¹⁹Dokumentasi Pendidik Pelajaran IPS Kelas IV Tahun 2018/2019, (MI Masyariqul Anwar IV Sukabumi Bandar Lampung).

dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS). Salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw*. Adapun masalah yang terjadi dikarenakan model pembelajaran yang digunakan pendidik di MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung belum mampu merefleksi suasana pembelajaran yang melibatkan semua peserta didik untuk belajar dengan berpacuan pada sumber belajar, dan melawan waktu bukan melawan kelompok lain.

Walaupun model pembelajaran sudah menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together (NHT)*, Model tersebut belum sesuai dengan cara belajar yang disukai peserta didik. Sehingga itulah yang menyebabkan peserta didik di MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung kurang termotivasi dalam belajarnya. Peserta didik juga kurang berberlatih untuk mencari jawaban yang sesuai dengan sumber belajar yang ada. Kondisi ini membuat peserta didik belum mampu memahami materi pembelajaran IPS dengan baik dan belum mampu mengerjakan tugas sendiri, yang akhirnya berdampak pada kurang maksimalnya hasil belajar mereka. Salah satu tugas pendidik dalam kegiatan pembelajaran adalah memilih dan menentukan model pembelajaran yang akan digunakan.

Hal ini berimplikasi bahwa seorang pendidik harus memahami dan menguasai berbagai jenis model pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* dapat dijadikan salah satu variasi model yang dapat digunakan untuk mengajarkan peserta didik kelas IV MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung, model ini belum pernah dicoba oleh pendidik mata

pelajaran IPS. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mencoba menerapkan model *Quick On The Draw* dalam pembelajaran IPS di kelas IV MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung. Harapannya dengan menerapkan model *cooperative tipe Quick On The Draw*, peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar dan hasil belajarnya semakin baik.

Model *Quick On The Draw* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menuntut peserta didik dalam melatih kecepatan kerja kelompok dan berpikir secara mandiri tanpa ketergantungan dengan anggota kelompok yang lainnya, model ini juga bertujuan agar peserta didik dalam pembelajaran merasa senang. Pembelajaran dengan menggunakan model *Quick On The Draw* menggunakan media bantu berupa set pertanyaan yang berpacuan pada sumber belajar yang ada.²⁰ Inilah yang menyebabkan pentingnya menggunakan model *Quick On The Draw* yang dapat mendukung untuk pencapaian dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Model pembelajaran *cooperative tipe Quick On The Draw* dan model *Numbered Head Together (NHT)* dipilih oleh peneliti untuk diterapkan kepada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan Uraian di atas peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Quick On The Draw* Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung”

²⁰Masikem, Budi Eko Soetjipto, Sumarmi, “The Implementation Of Cooperative Learning Model Talking Chips and Quick On The Draw To Enhancen Motivatioan and Social Studies Learning Outcome”. *JOSR-JRME*, Vol. 6. Issue 3, Ver. IV (May-Jun. 2016), h. 34.

Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang di atas adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif masih banyak yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).
2. Penerapan model pembelajaran *cooperative* tipe *Quick On The Draw* mampu merefleksikan suasana pembelajaran yang melibatkan semua peserta didik untuk belajar dengan berpacuan pada sumber belajar.
3. Kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar yang menyebabkan peserta didik kurang bersemangat dan mengerjakan tugas asal jadi.

Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah didefinisikan di atas, maka peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan pada penelitian ini adalah: model pembelajaran yang digunakan yaitu *Quick On The Draw*, dan penelitian ini dilakukan di MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung. Aspek hasil belajar yang dievaluasi adalah aspek kognitif.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: “Adakah pengaruh model pembelajaran *cooperative* tipe *Quick On The Draw* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung?”.

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk: “mengetahui pengaruh model pembelajaran *cooperative* tipe *Quick On The Draw* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV MI Masyariqul Anwar 4 Sukabumi Bandar Lampung”.

Adapun manfaat penelitian ini ada dua yaitu:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *cooperative* tipe *Quick On The Draw* sebagai model pembelajaran kelompok yang dapat mempermudah peserta didik dalam menyerap pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dan peningkatan kompetensi peserta didik.

2. Secara Praktis

a. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini digunakan untuk membantu pembelajaran peserta didik supaya meningkatkan hasil belajar.

b. Bagi pendidik dan calon pendidik

Penelitian ini dapat dijadikan referensi dan tambahan pengetahuan tentang model pembelajaran khususnya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar disekolah serta menciptakan peserta didik yang berkualitas.