

**APPLICATION OF STRATEGY QUICK ON THE DRAW TO  
IMPROVE SOCIAL STUDIES LEARNING OUTCOMES STUDENTS  
A CLASS V OF BABUSSALAM PEKANBARU  
ELEMENTARY SCHOOL**

**Della Rusvina, Zariul Antosa, Eddy Noviana**

dellarusvina95@gmail.com, antosazariul@gmail.com, eddy.noviana@lecturer.unri.ac.id  
No. Hp 085355746537

Primary School Teacher Education Study Program  
Faculty Of Teacher Training and Education  
University of Riau, Pekanbaru

***Abstract :** This research was carried out because still of the low social studies learning outcomes of students in a class V elementary school Babussalam Pekanbaru which were caused by teachers not yet using strategies that matched the characteristics of students and learning material. For that, researchers fix student learning outcomes by implementing a strategy Quick On The Draw . The form of this research is PTK which was conducted as much in two cycles. The research time date 7 to 22 May 2018 is located in Babussalam Elementary School with the number of students is 21 people. From the results of data analysis, there was an increase in teacher activity from cycle one by 67.43% with sufficient categories increasing to 96.29% with excellent categories. Student activities also experienced an increase from cycle one by 62.96% with a sufficient category then increasing to 96.29% with a very good category. Increased teacher and student activities have an impact on student learning outcomes which also increase from a base score of by 67.43 increasing to 82.67 with an increase in percentage of 22.60%. Based on data analysis, it is proven that if a Quick On The Draw strategy applied can improve student social studies learning outcomes.*

***Keywords :** Quick On The Draw Strategy, Social Studies Learning Outcomes*

# **PENERAPAN STRATEGI *QUICK ON THE DRAW* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD BABUSSALAM PEKANBARU**

**Della Rusvina, Zariul Antosa, Eddy Noviana**

dellarusvina95@gmail.com, antosazariul@gmail.com, eddy.noviana@lecturer.unri.ac.id  
No. Hp 085355746537

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Riau

**Abstrak:** Penelitian ini dilaksanakan karena masih rendahnya hasil belajar IPS siswa dikelas V SD Babussalam Pekanbaru yang disebabkan oleh guru belum menggunakan strategi yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran. Untuk itu peneliti memperbaiki hasil belajar siswa dengan menerapkan strategi *quick on the draw*. Bentuk penelitian ini adalah PTK yang dilakukan sebanyak dua siklus. Waktu penelitian tanggal 7 hingga 22 Mei tahun 2018 berlokasi di SD Babussalam dengan jumlah siswa 21 orang. Dari hasil analisis data, terjadi peningkatan aktivitas guru dari siklus satu sebesar 67,43% dengan kategori cukup meningkat menjadi 96,29% dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari siklus satu sebesar 62,96% dengan kategori cukup kemudian meningkat menjadi 96,29% dengan kategori sangat baik. Peningkatan aktivitas guru dan siswa berdampak pada hasil belajar siswa yang juga meningkat dari skor dasar sebesar 67,43 meningkat menjadi 82,67 dengan persentase peningkatan 22,60%. Berdasarkan analisis data, terbukti bahwa jika strategi *quick on the draw* diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPS Siswa.

**Kata kunci:** Strategi *Quick On The Draw*, Hasil Belajar IPS

## PENDAHULUAN

Pendidikan IPS merupakan penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis / psikologis untuk tujuan pendidikan (Soemantri dalam Sapriya, 2015). Etin Solihatin & Raharjo (2007) merumuskan tujuan dari pendidikan IPS yaitu untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi). IPS mengkaji segala fenomena sosial kehidupan masyarakat dan berbagai faktor yang mempengaruhinya. Melalui pengajaran IPS, siswa diarahkan untuk menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab serta menjadi warga dunia yang cinta damai (Depdiknas, 2006). Di tingkat sekolah, IPS bertujuan mempersiapkan siswa memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang diperlukan untuk memecahkan masalah sosial dan mampu berpartisipasi menjadi warga negara yang baik.

Di sekolah, pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dianggap kurang menarik dan membosankan bagi siswa. Guru menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa sehingga pembelajaran menjadi monoton dan pasif. Belum lagi dengan banyaknya teori yang harus dihafalkan oleh siswa menambah deretan permasalahan tidak efektifnya proses pembelajaran yang dilakukan. Masalah-masalah tersebut harus segera diperbaiki agar tercipta pembelajaran yang efektif, menarik dan bermakna bagi siswa. Untuk mewujudkan hal tersebut, siswa harus dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dipengaruhi beberapa hal diantaranya yaitu pilihan strategi yang dipilih guru untuk menyampaikan materi pelajaran. Di perlukan suatu strategi yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran sehingga tercapai tujuan yang dimaksud.

Berdasarkan hasil observasi peneliti dengan wali kelas V-3 SD Babussalam di peroleh data bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa sebanyak 21 orang dan KKM yang ditetapkan 80, diketahui jumlah siswa yang tuntas 9 orang (42,86%) sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas 12 orang (57,14%) dengan nilai rata-rata 67,43. Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh beberapa hal yaitu: (1) ketidaksesuaian antara strategi yang digunakan dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran; (2) guru tidak menggunakan media yang dapat memotivasi dalam pengerjaan tugas; (3) guru tidak menggunakan model pembelajaran yang bervariasi; (4) guru jarang memberikan nilai terhadap tugas yang dikerjakan siswa; (5) guru tidak melibatkan siswa dalam pembelajaran.

Untuk memperbaiki hal tersebut, diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan strategi *quick on the draw*. Strategi *quick on the draw* adalah suatu strategi pembelajaran yang mengutamakan kerjasama kelompok, kecepatan, dan pembagian tugas yang jelas sehingga pembelajaran menjadi efisien, aktif dan menyenangkan bagi siswa. Dalam pelaksanaannya, siswa diminta menyelesaikan satu set pertanyaan dalam waktu singkat yang membutuhkan komunikasi yang baik antar anggota kelompok, kedisiplinan dan mampu bertanggung jawab.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Penerapan Strategi *Quick On The Draw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Babussalam Pekanbaru".

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dikelas V-3 SD Babussalam Pekanbaru dan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018 tanggal 7 sampai 22 Mei 2018. Subjek penelitian ini sebanyak 21 orang yang terdiri dari 12 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang berkolaborasi dengan guru dan dilakukan sebanyak dua siklus. Satu siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Adapun data yang digunakan yaitu aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar IPS. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar kerja siswa, kartu soal dan tes hasil belajar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan teknik tes. Adapun rumus yang digunakan untuk menganalisis data aktivitas guru dan siswa adalah sebagai berikut:

$$NR = \frac{JS}{SM} \times 100\% \text{ (KTSP dalam Syahrilfuddin dkk, 2011)}$$

Keterangan:

NR= Persentase rata-rata aktivitas guru / siswa

JS = Jumlah skor aktivitas yang dilakukan

SM= Skor maksimal yang didapat dari aktivitas siswa / guru

Tabel 2. Interval dan Kategori Aktivitas Guru dan Siswa

% Interval	Kategori
Skor 86-100	Sangat baik
Skor 76-85	Baik
Skor 60-75	Cukup
Skor 55-59	Kurang
Skor $\leq$ 54	Kurang sekali

(Ngalim Purwanto, 2013)

## Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Analisis data tentang ketercapaian hasil belajar siswa yang dilakukan dengan melihat hasil ulangan harian I dan II.

a) Hasil belajar

Untuk menghitung rata-rata nilai hasil belajar IPS siswa dapat menggunakan rumus:

$$\text{Rata-rata hasil belajar} = \frac{\text{jumlah seluruh nilai hasil belajar}}{\text{jumlah hasil belajar}}$$

b) Peningkatan hasil belajar

Menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\text{posrate} - \text{baserate}}{\text{baserate}} \times 100\% \text{ (Zainal Aqib, 2011)}$$

Keterangan:

- P = persentase peningkatan  
Posrate = nilai sesudah diberi tindakan  
Baserate = nilai sebelum tindakan

c) Ketuntasan

(a) Ketuntasan individu

Kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPS yang ditetapkan sekolah adalah 80. Siswa yang belum mencapai ketuntasan, maka harus diberikan program perbaikan sampai mencapai ketuntasan yang diharapkan.

(b) Ketuntasan klasikal

Menurut Depdikbud (dalam Trianto, 2011:241) ketuntasan klasikal tercapai apabila dalam kelas tersebut terdapat  $\leq 85\%$  dari seluruh siswa memperoleh nilai KKM 80 maka kelas telah tuntas belajarnya. Adapun rumus yang dapat digunakan adalah sebagai berikut:

$$PK = \frac{ST}{N} \times 100\% \text{ (Purwanto dalam Syahrilfuddin dkk, 2011)}$$

Keterangan :

PK : Persentase ketuntasan belajar klasikal  
ST : Jumlah siswa yang tuntas  
N : Jumlah seluruh siswa

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tahap Perencanaan

Perencanaan yang peneliti lakukan sebelum melakukan tindakan adalah mempersiapkan perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data. Perangkat pembelajaran yang digunakan antara lain adalah silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar kerja siswa, kartu soal dan tes hasil belajar. Untuk instrumen pengumpulan data terdiri dari kriteria penilaian aktivitas guru dan siswa, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, kisi-kisi soal ulangan harian siklus I dan II, soal ulangan harian siklus I dan II, dan kunci jawaban soal ulangan harian siklus I dan II.

### Tahap Pelaksanaan

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas V-3 SD Babussalam Pekanbaru semester II dengan jumlah siswa 21 orang yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Penelitian ini tepatnya dilakukan pada tanggal 7 sampai 22 Mei 2018, dilakukan sebanyak 2 siklus. Satu siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan dan 1 kali ulangan harian. Satu pertemuan dilaksanakan selama 2 jam pelajaran dengan durasi waktu 2 x 35 menit. Dimana pertemuan pertama siklus satu dilaksanakan pada tanggal 7 Mei 2018. Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2018 Selanjutnya pada pertemuan ketiga tanggal 14 Mei 2018 dilaksanakan ulangan harian siklus satu. Pertemuan pertama siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2018. Pertemuan kedua siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2018 dan ulangan harian siklus dua dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2018. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini berdasarkan pada RPP yang berpedoman pada silabus dan langkah-langkah pembelajaran strategi *quick on the draw*.

Pada pertemuan pertama siklus I, siswa masih belum memahami pelaksanaan pembelajaran menggunakan strategi *quick on the draw* sehingga guru perlu membimbing siswa secara optimal. Selanjutnya pada pertemuan kedua, siswa mulai terbiasa dengan tahapan-tahapan strategi pembelajaran ini namun untuk beberapa kelompok memerlukan bantuan guru agar tertib ketika proses pembelajaran berlangsung. Kemudian pada siklus II, siswa semakin terbiasa melaksanakan pembelajaran menggunakan strategi *quick on the draw*. Hal tersebut ditunjukkan dengan semakin meningkatnya hasil belajar siswa.

## **Tahap Pengamatan**

Pengamatan dilakukan bersamaan waktunya dengan pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan oleh observer dengan mengisi lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Aspek-aspek aktivitas guru yang diamati yaitu setelah guru menyediakan satu set pertanyaan kemudian membimbing mereka duduk berkelompok dan memberikan materi sumber. Selanjutnya, guru memberikan aba-aba untuk mulai mengerjakan tugas dan membimbing siswa ketika mendiskusikan jawaban, setelah selesai mengerjakan tugas, guru mengkonfirmasi jawaban mereka dan membahas semua pertanyaan.

Aktivitas siswa yang diamati oleh observer yaitu setelah siswa mengambil soal dan duduk dalam kelompoknya kemudian mereka diberikan arahan untuk mempelajari materi. Selanjutnya, mereka mengerjakan tugas dengan berdiskusi bersama teman sekelompoknya kemudian mengkonfirmasi jawabannya kepada guru dan mengulangnya sekali lagi. Pengisian lembar observasi berpedoman pada kriteria penilaian aktivitas guru dan siswa yang telah disusun sesuai langkah-langkah strategi *quick on the draw*.

## **Tahap Refleksi**

Tahap refleksi telah dilaksanakan dengan mengadakan diskusi bersama observernya. Adapun kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam pembelajaran ini menurut observer adalah: (1) guru kurang maksimal mengarahkan siswa untuk tertib dalam pembelajaran; (2) beberapa siswa belum bisa menerima anggota yang sudah ditetapkan pada kelompoknya sehingga terjadi keributan; (3) beberapa siswa kurang paham dengan pembelajaran *quick on the draw* karena belum terbiasa; (4) beberapa siswa sibuk dengan urusannya masing-masing. Kelemahan-kelemahan tersebut menjadi acuan untuk memperbaiki tindakan pada pertemuan berikutnya. Pada tahap ini, guru berdiskusi dengan observer mengenai kelemahan proses pembelajaran yang telah dilakukan. Kemudian observer memberikan saran-saran kepada guru. Saran-saran tersebut diterapkan guru pada pertemuan berikutnya secara maksimal. Sehingga pada siklus kedua, observer menyatakan bahwa proses pembelajaran telah terlaksana dengan baik.

## **Hasil Penelitian**

Data yang dianalisis adalah data observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung selama dua siklus dengan menerapkan strategi *quick on the draw*. Berikut ini disajikan tabel perhitungan data aktivitas guru dan siswa.

Tabel 2. Hasil observasi Aktivitas Guru pada Siklus I dan Siklus II

Siklus	Pertemuan	Jumlah	Persentase	Kategori
I	Pertemuan 1	17	62,96%	Cukup
	Pertemuan 2	21	77,78%	Baik
II	Pertemuan 1	24	88,89%	Sangat baik
	Pertemuan 2	26	96,29%	Sangat baik

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui data aktivitas guru dalam dua siklus terjadi peningkatan ketika strategi *quick on the draw* diterapkan. Pada. siklus I pertemuan I diperoleh data persentase aktivitas guru sebesar 62,96% dengan ketegori cukup kemudian meningkat menjadi 77,78% dengan kategori baik. Di Siklus II pertemuan I aktivitas guru semakin meningkat menjadi 88,89% dengan kategori sangat baik dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 96,29% dengan kategori sangat baik. Hal ini terjadi karena guru sudah memahami langkah-langkah strategi *quick on the draw* dan melakukan refleksi pada setiap siklusnya sehingga pembelajaran berlangsung dengan baik.

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dihitung berdasarkan lembar observasi yang diisi oleh observer. Hasil perhitungannya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas siswa pada siklus I dan II

Siklus	Pertemuan	Jumlah	Persentase	Kategori
I	Pertemuan 1	17	62,96%	Cukup
	Pertemuan 2	21	77,78%	Baik
II	Pertemuan 1	24	88,89%	Sangat baik
	Pertemuan 2	26	96,29%	Sangat baik

Berdasarkan tabel 3, dapat dilihat bahwa persentase aktivitas siswa yang diamati pada siklus II mengalami perbaikan dibandingkan dengan siklus I. Pada siklus 1 pertemuan 1 diperoleh data persentase aktivitas siswa sebesar 62,96% dengan kategori cukup. Pertemuan kedua aktivitas siswa meningkat menjadi 77,78% dengan kategori baik. Di siklus II pertemuan 1 diperoleh data persentase aktivitas siswa sebesar 88,89% dengan kategori sangat baik dan meningkat lagi menjadi 96,29% dengan kategori sangat baik. Terjadi peningkatan aktivitas siswa setiap pertemuannya. Hal ini terjadi karena siswa mulai terbiasa dan terlatih dengan penerapan strategi *quick on the draw*. Peningkatan aktivitas guru dan siswa juga berdampak kepada ketuntasan hasil belajar siswa baik secara individu maupun klasikal.

Hasil belajar IPS siswa dalam penelitian ini dapat diketahui dengan melihat nilai ulangan harian pada siklus I dan II. Peningkatan hasil belajar IPS siswa sebelum dan sesudah tindakan dengan menerapkan strategi *quick on the draw* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Peningkatan Hasil Belajar IPS

No	Jumlah siswa	Data	Rata-rata	Peningkatan hasil belajar siswa	
				SD-UH I	SD-UH II
1	21	Skor dasar (SD)	67,43		
2	21	UH I	76,76	13,84%	22,60%
3	21	UH II	82,67		

Berdasarkan tabel 4, dapat dilihat adanya peningkatan rata-rata hasil belajar IPS dari skor dasar ke ulangan harian I yaitu 67,43 meningkat menjadi 76,76 dengan persentase peningkatan 13,84%. Sedangkan peningkatan hasil belajar IPS dari skor dasar ke ulangan harian II yaitu 67,43 meningkat menjadi 82,67 dengan persentase peningkatan 22,60%. Setelah langkah-langkah strategi *quick on the draw* diterapkan, terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan guru maupun siswa telah memahami pembelajaran menggunakan strategi *quick on the draw* dengan baik. Proses pembelajaran tidak lagi menekankan pada keaktifan guru dan sudah menggunakan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk memahami materi dengan baik. Siswa dilibatkan secara aktif sehingga terlaksana lingkungan belajar yang efektif.

Analisis ketuntasan klasikal siswa pada setiap siklus dengan penerapan strategi *quick on the draw* dapat dilihat dari hasil belajar siswa, yaitu jumlah siswa yang mencapai KKM pada skor dasar dan dibandingkan dengan ulangan harian siklus I dan II dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Ketuntasan klasikal

No	Data	Ketuntasan Individu		KKM	Ketuntasan Klasikal	Keterangan
		T	TT			
1	Skor dasar	9 (42,86%)	12 (57,14%)	80	42,86%	Tidak Tuntas
2	UH I	15 (71,43%)	6 (28,57%)	80	71,43%	Tuntas
3	UH II	18 (85,71%)	3 (14,29%)	80	85,71%	Tuntas

Berdasarkan tabel ketuntasan hasil belajar diatas, terlihat peningkatan ketuntasan belajar baik secara individu maupun klasikal. Sebelum dilakukan tindakan, dari 21 orang siswa diperoleh data sebanyak 9 orang siswa dinyatakan tuntas (42,86%) dan yang tidak tuntas 12 orang siswa (57,14%). Setelah tindakan dilakukan, pada ulangan harian I siklus I terdapat 15 orang siswa yang tuntas (71,43%) dan yang tidak tuntas 6 orang siswa (28,57%). Sedangkan pada siklus II, terdapat 18 orang siswa yang tuntas (85,71%) dan yang tidak tuntas 3 orang siswa (14,29%). Ketuntasan belajar secara individu telah tercapai apabila nilai yang diperoleh oleh siswa minimal 80 sesuai KKM yang telah ditetapkan. Sedangkan ketuntasan secara klasikal dinyatakan tuntas apabila seluruh siswa yang tuntas mencapai 85% dari jumlah seluruh siswa.

## Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, ditemukan bahwa penerapan strategi *quick on the draw* dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar. Aktivitas guru meningkat dari siklus I sebesar 62,96% dengan kategori cukup meningkat menjadi 96,29% dengan kategori baik sekali pada siklus II. aktivitas yang dilakukan guru selama proses pembelajaran adalah membimbing dan mengawasi seluruh kelompok secara optimal ketika mengerjakan tugas, mengkonfirmasi jawaban siswa dengan bahasa yang mudah dimengerti, membimbing siswa menemukan jawaban dari pertanyaan yang diberikan serta membahas semua pertanyaan dengan melakukan tanya jawab dengan seluruh siswa sehingga mereka mengerti dengan materi yang telah dipelajari.

Peningkatan aktivitas guru ditandai dengan meningkatnya kemampuan mengorganisasikan pengelompokan siswa, lebih terstruktur ketika menyampaikan materi, menggunakan bahasa yang mudah dimengerti siswa, tegas terhadap pelanggaran yang dilakukan siswa, teratur dalam mengalokasikan waktu pembelajaran, mampu mendorong siswa aktif dalam pembelajaran, aktif sebagai fasilitator bagi siswa, dan membahas soal-soal dengan bahasa yang mudah dimengerti. Hal ini sesuai dengan pendapat Ginnis (2008:164) yang menyatakan bahwa penerapan strategi *quick on the draw* dapat mendorong kerja-kerja kelompok menjadi lebih efisien, melatih kemandirian siswa, memberikan pengalaman tentang macam-macam keterampilan membaca yang didorong dengan kecepatan aktivitas, melatih membaca pertanyaan dengan hati-hati, melatih menjawab pertanyaan dengan tepat, mampu membedakan materi yang penting dengan yang tidak, pembagian tugas menjadi lebih produktif dan siswa terbiasa belajar pada sumber.

Hal yang sama juga terjadi pada skor aktivitas siswa yang meningkat dari siklus I sebesar 62,96% dengan kategori cukup meningkat menjadi 96,29% dengan kategori baik sekali pada siklus II. siswa secara aktif bertukar pikiran, menyampaikan ide-ide ketika berdiskusi dengan teman sekelompok, mengkonfirmasi jawabannya kepada guru, mengulangi mengerjakan soal untuk menemukan jawaban yang benar, dan merespon pembahasan soal-soal dengan aktif. Siswa dengan tertib mengikuti arahan dari guru dan aktif bertanya ketika tidak mengerti akan materi yang dipelajari. Konsep permainan yang terdapat dalam strategi *quick on the draw* sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Peningkatan yang terjadi pada aktivitas siswa ditandai dengan kemampuan membentuk kelompok tanpa menimbulkan keributan dikelas, pandai membangun komunikasi antar anggota kelompok, pandai mengatur pembagian tugas antar anggota kelompok, pandai memanfaatkan waktu pengerjaan tugas dengan sebaik-baiknya, pandai mengambil tugas yang diberikan dengan tertib, mampu memanfaatkan sumber belajar yang diberikan, mampu menyampaikan hasil diskusinya kepada guru, dan mampu menyampaikan tanggapan dengan baik.

Febriari Dwi Martani (2012) dalam penelitiannya membuktikan bahwa penerapan strategi *quick on the draw* dapat meningkatkan komunikasi antar siswa. Peningkatan kemampuan komunikasi ini ditandai dengan kemampuan kerja sama antar siswa, kemampuan mempresentasikan di depan kelas, kemampuan memberikan tanggapan, dan kemampuan mengerjakan soal secara individu. Begitu juga dengan Ratna Dwi Pamilih (2014) yang menyatakan penerapan strategi *quick on the draw* dapat meningkatkan minat belajar IPS pada peserta didik. Peningkatan minat ini ditandai

dengan siswa memiliki rasa suka dan senang terhadap pembelajaran, berpartisipasi aktif ketika proses pembelajaran, semakin tertarik dengan pembelajaran, perhatian dengan materi pelajaran yang disajikan. Berdasarkan dua hasil penelitian di atas, terbukti bahwa penerapan strategi *quick on the draw* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Kemampuan guru menciptakan lingkungan belajar yang efektif berdampak kepada keaktifan siswa, peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan hasil belajarnya. Peningkatan aktivitas guru dan siswa tersebut juga berdampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa yaitu pada skor dasar diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 67,43 kemudian meningkat menjadi 76,76 dan meningkat lagi menjadi 82,67. Awalnya, guru maupun siswa masih belum terbiasa dengan penerapan strategi *quick on the draw* sehingga guru perlu memperbaiki proses pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang bermakna dan siswa mengerti dengan tahapan-tahapan pembelajaran yang dilakukan. Di tahap selanjutnya siswa sudah memahami langkah-langkah pembelajaran menggunakan strategi *quick on the draw* dan mampu mengembangkan berbagai kemampuan yang dimilikinya. Pada pertemuan berikutnya, siswa semakin paham belajar menggunakan strategi ini dan guru hanya berperan sebagai fasilitator. Hal ini terjadi dikarenakan, strategi *quick on the draw* dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, mudah dipahami dan lama diingat. Keaktifan siswa terbukti dengan kecepatannya dalam mengerjakan setiap kartu soal yang diberikan. Senada dengan yang dirumuskan Hisyam (2008), bahwa siswa yang aktif dalam belajar, pengetahuan yang diterima siswa akan lebih lama di ingat sehingga prestasi belajar menjadi lebih baik.

Paparan di atas juga membuktikan bahwa strategi yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran. Kemudian pemilihan media-media yang digunakan dalam proses pembelajaran juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, guru juga melakukan penilaian setiap kali pertemuan sehingga siswa terpacu untuk mengerjakan tugas dengan cepat dan tepat.

## **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *quick on the draw* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V-3 SD Babussalam Pekanbaru yang dibuktikan dengan: (1) aktivitas guru meningkat dari pertemuan pertama siklus I diperoleh persentase 62,96% dengan kategori cukup kemudian meningkat menjadi 96,29% dengan kategori sangat baik pada siklus II. Sedangkan aktivitas siswa juga meningkat dari pertemuan pertama siklus I diperoleh persentase 62,96% dengan kategori cukup kemudian meningkat menjadi 96,29% dengan kategori sangat baik pada siklus II. (2) Hasil belajar siswa pada rata-rata skor dasar atau sebelum penerapan strategi *quick on the draw* yaitu 67,43, mengalami peningkatan menjadi 82,67 dengan persentase peningkatan 22,60%. Ketuntasan siswa secara klasikal juga mengalami peningkatan, terlihat pada skor dasar jumlah siswa yang tuntas sebanyak 9 orang (42,86%) dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 12 orang (57,14%). Pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas bertambah menjadi 15 orang

(71,43%) dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 6 orang (28,57%), sedangkan ketuntasan klasikal pada siklus I dinyatakan tidak tuntas. Dinyatakan tuntas apabila suatu kelas telah mencapai 85% dari jumlah siswa yang mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah dengan nilai 80. Kemudian pada siklus II siswa yang tuntas sebanyak 18 orang (85,71%) dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 3 orang (14,29%) dan ketuntasan klasikal dinyatakan tuntas karena pada siklus II telah mencapai 85% dari jumlah siswa yang mencapai KKM yang telah ditetapkan.

## **Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa penerapan strategi *quick on the draw* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Oleh karena itu penulis merekomendasikan : (1) strategi *quick on the draw* ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif penyampaian pembelajaran IPS di sekolah dasar kelas V karena sudah teruji dalam penelitian ini; (2) strategi *quick on the draw* dapat dijadikan salah satu strategi yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan kualitas proses pembelajaran; (3) dapat dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Etin Solihatin & Raharjo. 2007. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Febriari Dwi Martani, dkk. 2012. Penerapan Strategi *Quick On The Draw* Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan komunikasi siswa SMP Negeri 1 Cimpogo Kelas VII Semester II Tahun ajaran 2011/2012. (online). [eprints.ums.ac.id](http://eprints.ums.ac.id) (Diakses 14 Juni 2017)
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar: Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*. PT Indeks. Jakarta.
- Ngalim Purwanto. 2013. Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran. Rosda karya. Bandung.
- Ratna Dwi Pamilih. 2014. Penerapan Strategi Pembelajaran *Quick On The Draw* Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Pada Peserta Didik Kelas V Di SD Negeri 01 Wonolopo Tasikmadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2013/2014. Online. <http://eprints.ums.ac.id>. (Diakses 12 November 2018)
- Sapriya. 2015. *Pendidikan IPS. Remaja Rosdakarya*. Bandung

Syahrilfuddin dkk. 2011. *Modul Penelitian Tindakan Kelas*. Cendikia Insani.  
Pekanbaru.

Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Prenada Media.  
Jakarta.

Zainal Aqib dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru, SMP, SMA, SMK*.  
Yrama Widya. Bandung.