

# Partisipasi belajar IPS melalui *quick on the draw learning model* pada peserta didik kelas IV sekolah dasar

Novia Hikma Wardani<sup>1\*</sup>, Sukarno<sup>2</sup>, Chumdari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jl. Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia

[\\*nhwardani@gmail.com](mailto:nhwardani@gmail.com)

**Abstract.** *This research was a classroom action research (CAR) which purposed to increase the participation learning skills throughout used Quick on the Draw Learning Model. The subjects were the teacher and 24 students from 4<sup>th</sup> grade of state primary school at Surakarta on the 2019/2020 academy year. This classroom action research consisted of two cycles which each of those cycles had two meetings. The data collection technique in this research used interview, observation, questionnaires, and documentation. The validity of data used construct validation, data source triangulation and technique triangulation. This research used an interactive analysis model of Miles-Huberman. The result of the research shows the increased participation learning skills from 20,83% to 41,67% in the first cycle, and 83,33% in the second cycle. The result of average indicator data from the questionnaire increase from 60,74% to 72,91% in the first cycle and increased again to 83,66% in the second cycle. Based on the result of this research, it was concluded that participation learning skills in social studies lessons increased after the Quick on the Draw Learning model was implemented.*

**Kata kunci:** *participation learning skills, Quick on the Draw learning model, social studies lessons and elementary school*

## 1. Pendahuluan

Pelajaran IPS merupakan implementasi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) yang diberikan diseluruh jenjang pendidikan termasuk sekolah dasar. IPS merupakan disiplin ilmu yang membahas hubungan manusia dengan lingkungannya [1]. IPS sebagai konsep pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan sosial yang mengaitkan pendekatan interdisipliner bagian ilmu sosial geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, dan politik [2][3]. Keterampilan sosial mencakup komunikasi lisan dan tulis, bekerjasama, mengelola konflik, kolaborasi, partisipasi, lobi, dan mempengaruhi orang lain [4]. Keterampilan partisipasi tergolong dalam keterampilan sosial menjadi dimensi keterampilan IPS. Keterampilan IPS meliputi 1) keterampilan meneliti; 2) keterampilan berpikir; 3) keterampilan partisipasi sosial; 4) keterampilan komunikasi [5].

Keterampilan partisipasi selama pembelajaran dikenal dengan keterampilan partisipasi belajar. Keterampilan partisipasi belajar merupakan perpaduan antara gerak, stimulus dan respon yang mendorong peserta didik untuk belajar dan mengetahui yang ditunjukkan melalui bertanya, berpendapat dan membahas topik di kelas [6][7][8]. Keterampilan dibutuhkan untuk menciptakan suasana belajar yang kontributif dan interaktif di kelas.

Wawancara pratindakan pada guru dan peserta didik kelas IV pada 07 Oktober 2019 menunjukkan hasil keterampilan partisipasi belajar IPS rendah. Pernyataan ini diperkuat dengan hasil observasi pratindakan pada 23 dan 24 Oktober 2019 yang menunjukkan rata-rata capaian setiap indikator yaitu 51,50% dan ketuntasan klasikal sebesar 20,83% dengan rincian 4 peserta didik (16,67%) termasuk

cukup berpartisipasi, 1 peserta didik (4,16%) termasuk berpartisipasi dan 0 (0%) peserta didik termasuk sangat berpartisipasi. Hasil observasi juga diperkuat dengan hasil angket pada 24 Oktober 2019 yang menunjukkan rata-rata capaian setiap indikator yaitu 60,74%. Rendahnya keterampilan partisipasi belajar bukan berasal dari faktor peserta didik karena hasil angket minat terhadap pelajaran IPS menunjukkan persentase 72.40%. Kesimpulan dari uraian diatas menunjukkan faktor penyebab rendahnya keterampilan partisipasi belajar adalah penentuan model pembelajaran yang kurang tepat.

Rendahnya keterampilan partisipasi belajar peserta didik pada pelajaran IPS perlu segera diatasi melalui penggunaan model pembelajaran yang tepat. Penelitian yang dilakukan oleh Riyadi menemukan bahwa implementasi model *Quick on the Draw* mampu membantu peningkatan keterampilan kompetensi sosial peserta didik dari rata-rata 75,02 menjadi 84,53[9]. Model *quick on the Draw* dari Paul Ginnis memiliki kelebihan yang dapat digunakan untuk keterbaruan mengatasi rendahnya partisipasi belajar dengan alasan sebagai berikut 1) menggerakkan kerja kelompok peserta didik yang memiliki karakteristik tidak dapat duduk diam; 2) mewujudkan keterlibatan aktif peserta didik di kelas karena dituntut memahami konsep materi yang sedang dipelajari[10][11].

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan partisipasi belajar IPS melalui implementasi model *Quick on the Draw*. Keterampilan partisipasi belajar perlu ditingkatkan karena penting untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna. Dengan demikian diharapkan terjadi peningkatan aktivitas dan partisipasi peserta didik agar tercipta pembelajaran dua arah yang interaktif dan bukan sekadar kewajiban penyampaian pengetahuan, sikap dan keterampilan dari guru kepada peserta didik.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan dilakukan selama dua siklus dengan dua pertemuan setiap siklusnya. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: 1) perencanaan; 2) pelaksanaan; 3) observasi dan 4) refleksi [12]. Subyek penelitian adalah guru dan peserta didik kelas IV di salah satu SD di Kota Surakarta tahun ajaran 2019/2020 sejumlah 24 peserta didik dengan rincian 10 laki-laki dan 14 perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Validitas yang digunakan terdiri dari validitas konstruk oleh *expert judgement* dan teknik triangulasi yang terdiri dari triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Analisis data menggunakan model Miles-Huberman. Penelitian ini menggunakan delapan indikator partisipasi belajar yaitu perhatian peserta didik, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas/tes, berdiskusi, mencatat penjelasan, menyimpulkan dan berpendapat. Kategorisasi penilaian keterampilan partisipasi belajar dapat dilihat pada Tabel 1 berikut [13]:

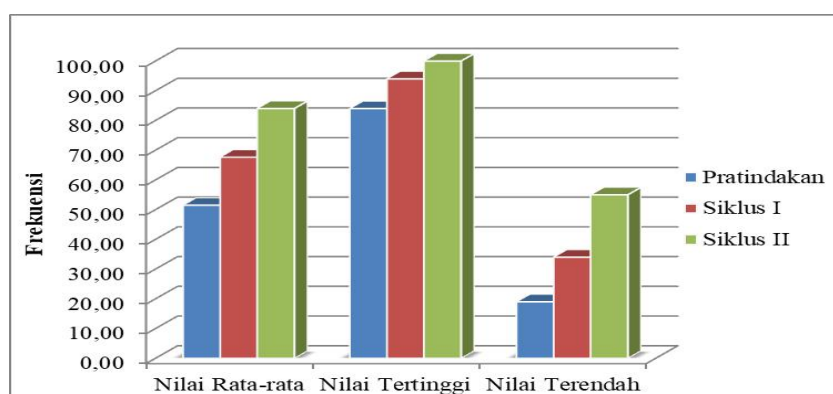
**Tabel 1.** Kategori Keterampilan Partisipasi Belajar

No	Interval	Kategori
1	0-74	Kurang Berpartisipasi
2	75-83	Cukup Berpartisipasi
3	84-92	Berpartisipasi
4	93-100	Sangat Berpartisipasi

Indikator kerja dalam penelitian tindakan ini yaitu 80% peserta didik memperoleh nilai lebih dari KKM ( $\geq 75$ ). Peserta didik yang mampu memperoleh nilai  $\geq 75$  dikatakan tuntas dengan kategori cukup berpartisipasi, berpartisipasi dan sangat berpartisipasi. Kesimpulannya apabila 80% peserta didik mencapai KKM ( $\geq 75$ ), maka model *Quick on the Draw* dapat meningkatkan partisipasi belajar IPS.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Data utama hasil penelitian ini diperoleh dari observasi kemudian diperkuat dengan angket. Gambar 1 meyajikan temuan hasil observasi mengenai peningkatan keterampilan partisipasi belajar dalam pembelajaran IPS dari pratindakan, siklus I dan siklus II sebagai berikut:



**Gambar 1.** Perbandingan Observasi Keterampilan Partisipasi Belajar Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

Gambar 1 menunjukkan perbandingan hasil observasi keterampilan partisipasi belajar ditinjau dari nilai rata-rata, nilai tertinggi dan terendah dari pratindakan, siklus I dan siklus II dengan uraian sebagai berikut:

- Nilai rata-rata setiap siklus selalu meningkat dari kondisi awal 51,50 menjadi 67,67 pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 84,03.
- Nilai tertinggi meningkat dari 84 menjadi 94 pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 100.
- Nilai terendah meningkat dari kondisi awal 19 menjadi 34 pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 55.

Meningkatnya hasil setiap tindakan berdampak pada bertambahnya ketuntasan klasikal. Ketuntasan klasikal siklus I 20,83% meningkat saat siklus II menjadi 41,67% dan meningkat pada siklus II menjadi 83,33%. Kategori ketuntasan dalam pelajaran IPS dijelaskan lebih rinci pada Tabel 1 berikut:

**Tabel 2.** Perbandingan Kategori Keterampilan Partisipasi Belajar Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

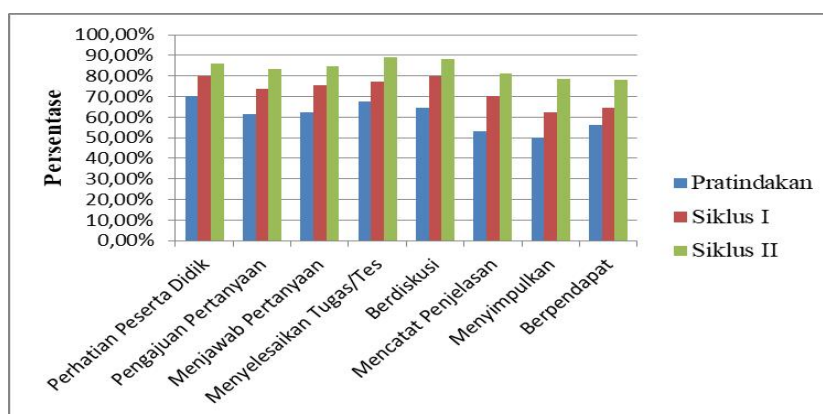
Kategori	Interval	Pratindakan		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
Kurang Berpartisipasi	0-74	19	79,17%	14	58,33%	4	16,67%
Cukup Berpartisipasi	75-83	4	16,67%	5	20,83%	6	25%
Berpartisipasi	84-92	1	4,16%	4	16,67%	9	37,50%
Sangat Berpartisipasi	93-100	0	0%	1	4,17%	5	20,83%
<b>Jumlah</b>		<b>24</b>	<b>100%</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>	<b>24</b>	<b>100%</b>

Tabel 2 menyajikan hasil kategori pada pratindakan, siklus I dan siklus II kemudian diperoleh hasil berikut:

- Jumlah peserta didik dengan hasil observasi keterampilan partisipasi belajar termasuk kategori kurang berpartisipasi dengan interval 0-74 pada pratindakan menurun dari 19 peserta didik atau sebesar 79,17% menjadi 14 peserta didik atau sebesar 58,33% pada siklus I, dan menurun kembali pada siklus II menjadi 4 peserta didik atau sebesar 16,67%.
- Ketuntasan klasikal dihitung mulai dari kategori cukup berpartisipasi dengan interval 75-83. Jumlah peserta didik dengan hasil observasi keterampilan partisipasi belajar termasuk dalam kategori cukup berpartisipasi pada pratindakan meningkat dari 4 (16,67%) peserta didik menjadi 5 (20,83%) peserta didik pada siklus I, dan bertambah pada siklus II menjadi 6 (25%) peserta didik.

- c. Hasil observasi keterampilan partisipasi belajar masuk kategori berpartisipasi dengan interval 84-92 pada pratindakan meningkat dari (4,16%) peserta didik menjadi 4 (16,67%) peserta didik pada siklus I, dan bertambah pada siklus II menjadi 9 (37,50%) peserta didik.
- d. Hasil observasi keterampilan partisipasi belajar masuk kategori sangat berpartisipasi dengan interval 93-100 pada pratindakan meningkat dari 0 (0%) peserta didik menjadi 1 (4,27%) peserta didik pada siklus I, dan bertambah pada siklus II menjadi 5 (20,83%) peserta didik.

Peningkatan keterampilan partisipasi belajar juga dianalisis melalui angket. Angket yang digunakan memuat delapan indikator partisipasi belajar yang mengalami peningkatan setiap siklusnya. Peningkatan dari hasil angket disajikan setiap indikator pada gambar 2 berikut:



**Gambar 2.** Perbandingan Angket Setiap I Keterampilan Partisipasi Belajar Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

Gambar 2 menyajikan peningkatan keterampilan partisipasi belajar setiap indikator. Hasil dari setiap indikator angket ditemukan rata-rata capaian partisipasi belajar pratindakan yaitu 60,74% meningkat pada siklus I menjadi 72,91%, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 83,66%. Berdasarkan temuan yang disajikan di atas, indikator kerja penelitian (80%) sudah tercapai sehingga penelitian tindakan dihentikan pada siklus II.

Hasil temuan berbanding lurus dengan peningkatan keterampilan partisipasi belajar setiap siklus. Hasil temuan tersebut diantaranya peserta didik merasa senang, antusias, termotivasi dan tidak bosan selama proses pembelajaran sehingga turut berkontribusi menyelesaikan tugas kelompok. Sesuai dengan harapan pemerintah dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses yang mengharapkan pembelajaran secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi agar tercipta partisipasi aktif peserta didik sehingga prakarsa, kreativitas dan kemandirian dapat berkembang sesuai bakat, minat, perkembangan fisik dan psikologis peserta didik [14].

Temuan lain dari penelitian ini yaitu perhatian peserta didik dan kesadaran untuk mencatat meningkat karena tanpa perhatian dan catatan peserta didik, kartu soal dalam permainan tidak dapat diselesaikan. Peserta didik juga semakin terbiasa bertanya, menjawab dan berpendapat secara individu dan bergantian. Diskusi yang sebelumnya diselesaikan oleh peserta didik tertentu meningkat dan saling memilih anggota kelompok tidak tampak lagi, sehingga kegiatan diskusi berjalan sesuai teknis bergantian setiap anggota. Tes yang diberikan dengan batas waktu juga menjadikan peserta didik berpikir cepat, sungguh-sungguh dan tidak mengganggu temannya. Dengan demikian, temuan yang menyebutkan adanya peluang yang sama untuk berbicara meningkatkan kelancaran peserta didik dalam berfikir dapat terbukti [15]. Indikator menyimpulkan juga meningkat yang ditandai dengan berebutnya peserta didik membuat kesimpulan. Kesimpulan yang didapat dari uraian di atas bahwa terdapat peningkatan berfikir, kerjasama mengkomunikasikan jawaban, gagasan, dan pendapat yang sesuai dengan gagasan Paul Ginnis yang menyatakan bahwa model ini mengutamakan aktivitas aktivitas berpikir, mengkomunikasikan dan menemukan jawaban [11].

Temuan dari implementasi model *Quick on the Draw* perlu dilatih sejak dini terutama di bangku sekolah dasar. Keterampilan yang dikemukakan Greenstain antara lain penguasaan keilmuan, keterampilan metakognitif, berfikir kritis dan kreatif, berkomunikasi dan berkolaborasi [16]. Untuk mempersiapkan diri menghadapi kecakapan hidup abad 21, maka Anies Baswedan mencetuskan keterampilan 4C dalam pendidikan yang meliputi *Critical Thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity* melalui pelaksanaan kurikulum 2013 yang menggunakan *Student Centred Learning* [16]. Temuan lain yang didapat, peserta didik tidak malas membaca materi tambahan yang diberikan guru sehingga mendukung gerakan literasi pemerintah dan membiasakan belajar dari bermacam-macam sumber untuk meningkatkan kemampuan berpikir yang lebih baik [9][16].

Berdasarkan temuan dan ulasan diatas, penelitian ini dapat meningkatkan keterampilan partisipasi belajar IPS. Data hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian relevan sejenis dari Malik yang menyatakan metode tutor sebaya terbukti dapat meningkatkan partisipasi belajar dari 48,96% menjadi 84,26% [17]. Selain itu penelitian Indriyani menemukan model *Quick on the Draw* dapat meningkatkan keterampilan berfikir *fluency* dari 39% menjadi 86% [18]. Dengan demikian solusi alternatif meningkatkan partisipasi belajar dapat ditempuh melalui implementasi model *Quick on the Draw*.

#### 4. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh yaitu terdapat peningkatan keterampilan partisipasi belajar IPS setelah diimplementasikan model pembelajaran *Quick on the Draw*. Penelitian tindakan ini memberikan implikasi teoritis yaitu bertambahnya pengetahuan baru dalam mengimplementasikan model *Quick on the Draw* dan dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain dengan masalah atau model yang serupa. Penelitian ini juga memberikan implikasi praktis, yaitu meningkatnya partisipasi belajar IPS dan kontribusi bagi guru sehingga mampu menggunakan model *Quick on the Draw* pada materi dan kelas yang berbeda.

#### 5. Referensi

- [1] F D Putri, Sadiman, and Chumdari 2019 Penerapan Model Decision Making untuk Meningkatkan Sikap Sosial Kerjasama pada Pembelajaran IPS Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar *J. Didaktika Dwija Indria* **7(5)** 1–6
- [2] M Hidayati and A Senen 2010 *Pengembangan Pendidikan IPS SD* (Jakarta: Kemendikbud)
- [3] E Surahman and Mukminan 2017 Peran Guru IPS sebagai Pendidik dan Pengajar dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP *Harmoni Sosial* **4(1)** 1–13
- [4] D K Wardani, Kartono, and Hadiyah 2016 Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Model Quantum Teaching *J. Didaktika Dwija Indria* **4(5)** 1–6
- [5] Sapriya 2012 *Pendidikan IPS* (Bandung: Remaja Rosdakarya)
- [6] M Thobroni and A Mustofa 2013 *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media)
- [7] J Straker 2016 International Student Participation in Higher Education: Changing the Focus From "International Students" to "Participation" *Journal of Studies in International* **20(4)** 299–318
- [8] M Y Abdullah, N R A Bakar, and M H Mahbob 2016 Student's participation in classroom: What motivates them to speak up? *Procedia Social and Behavioral Sciences* **51(2)** 516–522
- [9] A Riyadi, B E Soetjipto, and A Amirudin 2016 The Implementation of Cooperative Learning Model Fan-N-Pick and Quick on the Draw to Enhance Social Competence and Cognitive Learning Outcome for Social Studies *Journal of Humanities and Social Science IOSR-JHSS* **21(4)** 90–96
- [10] P T Safitri 2016 Pembelajaran Quick on the Draw untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama *Jurnal Prima* **5(2)** 47–53
- [11] P Ginnis 2016 *Trik dan Taktik Mengajar Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas* (Jakarta: PT. Indeks)
- [12] A Salahudin 2015 *Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Pustaka Setia)
- [13] Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar *Panduan Penilaian untuk Sekolah Dasar (SD) Edisi Revisi* (Jakarta: Kemendikbud)

- [14] Depdiknas 2007 *Peraturan Menteri Pendidikan No 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses*
- [15] Masikem, Sumarmi, and B E Soetjipto 2016 The Implementation of Cooperative Learning Model Talking Chips and Quick on the Draw to Enhance Motivation and Social Studies Learning Outcome *IOSR Journal of Research & Method in Education* **6(3)** 33–39
- [16] L Sugiyarti, A Arif, and Mursalin 2018 Pembelajaran Abad 21 Di SD in *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2018: Pembelajaran Abad 21* 439–444
- [17] H Malik 2017 Implementasi Metode Tutor Sebaya dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar IPA Siswa Kelas VI SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong *Jurnal Pendidikan* **5(2)**1–9
- [18] S Indriyani, Suharno, and S Istiyati 2019 Penerapan Model Pembelajaran Quick on the Draw untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Fluency pada pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar *J. Didaktika Dwija Indria* **7(5)** 1–6