

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
QUICK ON THE DRAW TERHADAP KEAKTIFAN
BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Sebagai Salah
Satu Syarat Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*



Oleh:

**KHALIST DHIYA SALSA BILLA
NIM. 2214090057**

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
IMAM BONJOL PADANG
1447 H/2026 M**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Khalist Dhiya Salsa Billa

NIM : 2214090057

Tempat tanggal lahir : Padang, 06 Oktober 2004

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick on the Draw* terhadap Keaktifan Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial” adalah benar hasil karya saya, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau karya yang sudah dipublikasikan atau pernah digunakan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang ataupun perguruan tinggi lainnya, kecuali bagian yang sumber informasinya telah dicantumkan sebagaimana mestinya.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini adalah plagiasi atau tidak orisinal, maka saya bersedia untuk dibatalkan keabsahan skripsi ini dan gelar kesarjanaan saya dibatalkan.

Padang, 4 Juni 2026

Yang menyatakan,



Khalist Dhiya Salsa Billa
NIM. 2214090057

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick on the Draw* terhadap Keaktifan Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial”, yang disusun oleh **Khalist Dhiya Salsa Billa**, NIM 2214090057, telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke Sidang Munaqasyah.

Pembimbing I

Prof. Dr. Remiswal, M.Pd.
NIP.197107171998031007

Pembimbing II

Rilci Kurnia Illahi, M.Pd
NIP.199008252019031008

PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH

PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH

Skripsi yang berjudul, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick on the Draw* terhadap Keaktifan Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial”, oleh Khalist Dhiya Salsa Billa, NIM. 2214090057, telah diuji dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Rabu 17 Juni 2026 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Program Strata Satu (S-1) pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial.

Padang, 17 Juni 2026

Tim Penguji

Ketua

Prof. Dr. Remiswal, M. Pd.
NIP.197107171998031007

Sekretaris

Rilci Kurnia Illahi, M. Pd.
NIP.199008252019031008

Anggota:

Penguji I,

Drs. Ahmad Nurhuda, M. Pd.
NIP.196712172014111001

Penguji II,

Drs. Zainima, M. Ag., M. Pd., M. Si.
NIP.196603131995031002

Penguji III,

Prof. Dr. Remiswal, M. Pd.
NIP.197107171998031007

Penguji IV,

Rilci Kurnia Illahi, M. Pd.
NIP.199008252019031008

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang



Prof. Dr. Yasmadi, M. Ag.
NIP.197305172000031001

ABSTRAK

Skripsi ini disusun oleh Khalist Dhiya Salsa Billa, NIM 2214090057, dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick on the Draw* terhadap Keaktifan Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial”. Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Tahun 1447 H/ 2026 M.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh keaktifan belajar siswa yang belum optimal. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran pada proses pembelajaran. Kurangnya partisipasi dalam diskusi kelas, dari kurangnya keterlibatan siswa dalam menyampaikan pendapat maupun menanggapi ide yang disampaikan oleh teman. Guru selalu menerapkan pembelajaran yang kurang bervariasi. Salah satu yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan penggunaan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick on the Draw*.

Penelitian ini bertujuan 1) Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa sebelum menggunakan model kooperatif tipe *Quick on the Draw* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, 2). Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the draw* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, 3). Untuk menguji terdapat pengaruh pada model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw* terhadap keaktifan belajar siswa Ilmu Pengetahuan Sosial.

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode *Quasi Experiment* dengan rancangan yang digunakan adalah *one group pre-test post-test design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 3 Batang Anai tahun pelajaran 2025/2026. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *random sampling*, sampel yang diambil kelas VII 1 berjumlah 31 orang. Instrument pengumpulan data berupa kuesioner sebanyak 55 pernyataan yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai *pre-test* keaktifan belajar IPS kelas eksperimen 132,94 dan rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen 227,39. Berdasarkan Uji hipotesis dengan SPSS versi 20 atau hasil analisis diperoleh *sig (2- tailed)* sebesar 0,000, maka diambil kesimpulan ($0,000 < 0,05$). Oleh karena itu dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci: Model Kooperatif Tipe *Quick on the Draw*, Keaktifan Belajar.

ABSTRACT

This thesis was written by **Khalist Dhiya Salsa Billa**, Student ID Number **2214090057**, entitled ***“The Effect of the Quick on the Draw Cooperative Learning Model on Improving Students’ Learning Activeness in Social Studies.”*** It was submitted to the ***Social Studies Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Imam Bonjol State Islamic University (UIN) Padang***, in **1447 H/2026 M**.

This research was motivated by the fact that *students’ learning activeness* had not yet reached an optimal level. Students experienced difficulties in understanding the learning materials during the teaching and learning process. There was also a lack of participation in classroom discussions, as indicated by *students’ limited involvement in expressing opinions and responding to their peers’ ideas*. In addition, teachers tended to use less varied instructional methods. One effort to overcome these problems is the implementation of the ***Quick on the Draw Cooperative Learning Model***.

The objectives of this study were: (1) to determine *students’ learning activeness* before the implementation of the Quick on the Draw cooperative learning model in Social Studies; (2) to determine *students’ learning activeness* after the implementation of the Quick on the Draw cooperative learning model in Social Studies; and (3) to examine the effect of the Quick on the Draw cooperative learning model on *students’ learning activeness* in Social Studies.

This study employed a quantitative approach using a ***quasi-experimental method*** with a ***one-group pretest–posttest design***. The population consisted of all seventh-grade students of ***SMP Negeri 3 Batang Anai*** in the 2025/2026 academic year. The sample was selected using ***random sampling***, resulting in ***Class VII-1***, consisting of ***31 students***. The data collection instrument was a questionnaire containing ***55 statements***, which had been tested for validity and reliability.

The results showed that the average pre-test score of *students’ learning activeness* in Social Studies in the experimental class was ***132.94***, while the average post-test score was ***227.39***. Based on the hypothesis test conducted using ***SPSS version 20***, the analysis produced a significance value (Sig. 2-tailed) of ***0,000***. Since ***0,000 < 0.05***, it was concluded that ***H0 was rejected and Ha was accepted***. Therefore, it can be concluded that the ***Quick on the Draw Cooperative Learning Model has a significant positive effect on improving students’ learning activeness in Social Studies***.

Keywords: Quick on the Draw Cooperative Learning Model, Learning Activeness.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil'alam, segala puji dan rasa Syukur atas kehadiran Allah subhanahu wata'ala yang tidak pernah berhenti mencurahkan Rahmat dan karunia-Nya kepada semua hamba- Nya, terutama kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick on the Draw* terhadap Keaktifan Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial”. Shalawat beriring salam semoga selalu disampaikan kepada Rasul Muhammad shalallahu'alaihi wassalam, yang telah mewariskan untuk umatnya, yaitu Alqur'an dan Sunnah, Rasul shalallahu'alaihi wassalam.

Penulisan skripsi ini merupakan tugas akhir dalam menyelesaikan Pendidikan di UIN Imam Bonjol Padang untuk mencapai Gelar Sarjana Program Strata Satu (S1) pada Program Studi Tadris IPS. Skripsi ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar berkat bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak yang membantu dalam proses pembuatan skripsi ini.

Terimakasih kepada Bapak Prof. Dr. Remiswal, M.Pd. selaku pembimbing I dan Bapak Rilci Kurnia Illahi, M.Pd selaku pembimbing II, yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta pikirannya dalam mengarahkan, membimbing dan memberikan dukungan sepenuhnya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. kemudian ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Yasmadi, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang serta jajarannya.
2. Bapak Dr. Syahril, S.Ag, M.Pd selaku Ketua Program Studi Tadris IPS dan Bapak Suryadi Fajri, S.Pd.I, M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Tadris IPS.
3. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Prodi Tadris IPS Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.
4. Ibu Yulina M.Pd, selaku Wakil Kurikulum SMP Negeri 3 Batang Anai yang telah mengizinkan untuk melaksanakan penelitian di SMP Negeri 3 Batang Anai dan memotivasi penulis dalam penyelesaian Skripsi ini.
5. Ibu Tati Fianti, S.Pd, selaku pendidik mata pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 3 Batang Anai, serta pendidik-pendidik SMP Negeri 3 Batang Anai, yang telah memberikan bantuan selama penulis melaksanakan penelitian di SMP Negeri 3 Batang Anai

Teristimewa dan ucapan terimakasih yang sebesar besarnya kepada kedua orang tua tercinta Papa (Almarhum), Mama dan adik kandung yang telah memberikan kepercayaan hingga saat ini. Terimakasih banyak atas curahan kasih sayang yang tulus dan do'a tiada hentinya kepada penulis serta memberikan motivasi, dorongan, semangat, baik dalam segi moril maupun materil.

Terimakasih juga kepada saudara-saudara Papa (Almarhum) dan Mama yang telah mendoa'akan, memotivasi, menyemangati penulis baik dalam segi moril maupun materil. Serta, ucapan terimakasih kepada seluruh keluarga penulis yang

telah memberikan doa terbaik dan dukungan sepenuhnya agar penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Untuk itu, penulis berharap adanya masukan dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak, sehingga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca umumnya dalam rangka pengembangan penelitian yang akan dilakukan selanjutnya

Padang, 4 Juni 2026



Khalist Dhiya Salsa Billa

NIM. 2214090057

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Manfaat Penelitian.....	13
G. Definisi Operasional	14
BAB II KAJIAN TEORI	16
A. Landasan Teori.....	16
1. Model <i>Quick on the Draw</i>	16
2. Keaktifan Belajar	21
3. Pembelajaran IPS	27
B. Penelitian Relevan	32
C. Kerangka Berfikir	37
D. Hipotesis Penelitian	39
BAB III METODE PENELITIAN	40

A. Jenis dan Desain Penelitian.....	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	41
C. Populasi dan Sample	41
D. Variabel Penelitian.....	43
E. Teknik Pengumpulan Data.....	43
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	44
G. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Penelitian	50
1. Temuan Umum.....	50
2. Temuan Khusus.....	52
B. Pembahasan.....	64
1. Keaktifan Belajar Siswa Sebelum Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick on the Draw.....	64
2. Keaktifan Belajar Siswa Setelah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick on the Draw.....	67
3. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick on the Draw terhadap Keaktifan Belajar Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial	69
C. Keterbatasan Penelitian.....	73
BAB V PENUTUP	75
A. Kesimpulan	75
B. Implikasi	76
C. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 KKTP STS Semester Genap Kelas VII SMP Negeri 3 Batang Anai.....	5
Tabel 3. 1 Jumlah siswa di SMP Negeri 3 Batang Anai kelas VII	41
Tabel 3. 2 Sampel Kelas Penelitian.....	42
Tabel 3. 3 Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Kuesioner Keaktifan Belajar Siswa Sebelum Penelitian	45
Tabel 3. 4 Taksiran Kriteria Reliabilitas	46
Tabel 3. 5 Hasil Reliabilitas	46
Tabel 4. 1 Skala Likert	52
Tabel 4. 2 Kriteria Penilaian Keaktifan Belajar	53
Tabel 4. 3 Frekuensi Nilai Pret-Test Siswa.....	55
Tabel 4. 4 Frekuensi Nilai Post-Test Siswa	57
Tabel 4. 5 Statistik Deskriptif	60
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas	61
Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas.....	62
Tabel 4. 8 Hasil Uji Hipotesis	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	38
Gambar 3. 1 <i>One Group Pre-test Post-test Design</i>	40
Gambar 4. 1 Histogram <i>Pret-Test</i> Hasil Keaktifan Belajar Siswa.....	55
Gambar 4. 2 Histogram <i>Post-Test</i> Hasil Keaktifan Belajar Siswa.....	57

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keaktifan belajar siswa menjadi salah satu cara untuk mencapai keberhasilan pada proses pembelajaran dikelas. Pada saat keaktifan belajar siswa meningkat, akan membuat proses pembelajaran berjalan sesuai pada perencanaan yang telah di siapkan oleh guru (Napitupulu & Susanti, 2023). Seorang guru pasti lebih mengetahui bagaimana keaktifan belajar siswa pada proses pembelajaran. Meningkatnya keaktifan siswa pasti mengikuti aktivitas pembelajaran dengan baik dan hasil yang optimal. Sebaliknya siswa yang kurang aktif di dalam kelas pasti tidak mengikuti aktivitas pembelajaran dengan baik (Rizkiani dkk., 2023). Keaktifan belajar siswa haruslah menyenangkan, gesit, bersemangat dan penuh gairah. Saat proses pembelajaran keaktifan belajar siswa menjadi hal yang penting dan harus diperhatikan oleh guru agar proses pembelajaran berlangsung dengan optimal (Putri & Nur'aeni, 2021). Keaktifan belajar diamati dari tingginya keingintahuan siswa dengan materi yang dipelajari, sehingga dapat mendorong siswa dalam memahami materi secara mendalam (Sari dkk., 2022).

Keaktifan belajar didalamnya terdapat keefektifan yang dibutuhkan guru dari segi emosional, fisik pada saat dibutuhkan dan intelektual siswa yang tinggi. Faktor mempengaruhi keaktifan belajar siswa bertujuan untuk perkembangan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dan juga membuat siswa

mampu berfikir kritis dan kreatif serta dapat mendorong siswa dalam memecahkan masalah didalam kelas maupun dalam kehidupan sehari-hari. Keaktifan siswa dalam belajar bukan hanya mendengar atau sekedar memahami materi tetapi siswa akan terlibat langsung dalam pembelajaran (Lathif dkk., 2023). Mengupayakan keaktifan belajar siswa merupakan hal yang penting. Keaktifan siswa akan berdampak positif ketika tercapainya keberhasilan dalam belajar. Tingkat keaktifan belajar siswa akan terlihat pada kegiatan dalam memahami materi pelajaran (Napitupulu & Susanti, 2023).

Hariandi & Cahyani (2018) menyatakan bahwa ada beberapa cara untuk melihat keaktifan siswa yaitu: melakukan diskusi sesuai kelompok, siswa serius dalam mengerjakan tugas, siswa bertanya kepada guru tentang materi yang dipelajari, menyuarakan pendapat dan memperhatikan penjelasan guru. Prasetyo & Abduh (2021) menyatakan bentuk-bentuk keaktifan belajar siswa dilihat dari partisipasi siswa dalam proses pembelajaran saat ikut bertanya ketika mengerjakan tugas, ikut serta dalam memecahkan masalah ketika diskusi, bertanya pada materi yang belum dipahami kepada guru dan teman. Sari dkk (2022) menyatakan keaktifan belajar dilihat dari semangat siswa ketika melaksanakan proses pembelajaran, siswa berani mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran, siswa berani menjawab pertanyaan yang diberikan pada saat proses pembelajaran, siswa yang berani mempresentasikan hasil pemahamannya

di depan kelas ketika proses pembelajaran, siswa ikut serta melaksanakan tugas pembelajaran, melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.

Menurut beberapa para ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari keikutsertaan siswa dalam membuat tugas, bertanya ketika tidak paham dengan persoalan, mencari informasi sebanyak-banyaknya dalam mencari solusi dari permasalahan yang sama, menjawab soal dengan baik, siswa lebih semangat dalam proses pembelajaran, melatih diri untuk memecahkan masalah yang sama, menerapkan persoalan yang telah dihadapi. Keaktifan belajar berperan penting dalam proses pembelajaran, pembelajaran yang efektif membutuhkan keaktifan belajar siswa supaya dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Seluruh pandangan para ahli mengenai keaktifan belajar bertujuan untuk membantu siswa berpikir lebih kritis serta memberikan motivasi tambahan dalam belajar.

Model pembelajaran *Quick on the Draw* salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan keaktifan seluruh siswa tanpa harus membedakan tingkat standar kemampuan berfikir siswa (Nurhaswinda, 2022). Model pembelajaran *Quick on the Draw* lebih mengedepankan pada keaktifan dan kerja sama siswa dalam mencari, menjawab berbagai sumber dalam sebuah suasana permainan yang mengarah pada pacuan kelompok melalui aktivitas kerja tim dan kecepatannya (Laili dkk., 2025). Untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok, model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw* ini sangat penting dalam

meningkatkan keaktifan belajar siswa. Kelebihan model ini yaitu siswa mampu bekerja sama dan saling mendukung, sehingga proses pembelajaran berjalan lancar dan mencapai tujuannya (Hasanah & Himami, 2021).

Keberhasilan belajar didasarkan pada pencapaian setiap individu dalam kelompok. Ketika individu berhasil, hal tersebut akan membantu kelompok dalam mencapai tujuan pendidikan. Siswa akan lebih mengetahui dan menguasai konsep yang sulit saat berpartisipasi ketika diskusi kelompok dalam pembelajaran kooperatif (Farijan, 2019). Model pembelajaran *Quick on the Draw* sangat sederhana dan mudah digunakan. Model ini melibatkan semua siswa tanpa memandang kemampuan intelektual siswa (Nurhaswinda, 2022). Dalam proses menemukan, untuk menanggapi, menyampaikan informasi dari berbagai sumber dalam konteks permainan, model ini menekankan keaktifan siswa dan kerja sama kelompok.

Model ini menumbuhkan semangat kerja tim dan kecepatan dalam menyelesaikan tugas (Laili dkk., 2025). Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif *Quick on the Draw* ini mampu menumbuhkan minat belajar siswa, meningkatkan keaktifan siswa, memudahkan siswa memahami materi pembelajaran, dan memberikan suasana senang dalam proses pembelajaran (Awwalina, 2023). Menurut Khadijah dkk (2022), “Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja”. Keaktifan belajar siswa juga dapat dilihat dari hasil evaluasi belajar siswa yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa

belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah. Hasil belajar tersebut dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 1. 1 KKTP STS Semester Genap Kelas VII SMP Negeri 3 Batang Anai

No	Kelas	Jumlah siswa	KKTP	Tuntas	Tidak tuntas
1.	VII 1	31	70	4	27
2.	VII 2	31		2	29
3.	VII 3	32		4	28
4.	VII 4	30		2	28
5.	VII 5	31		4	27
6.	VII 6	32		2	30
7.	VII 7	31		4	27
8.	VII 8	30		0	30
Jumlah		248		22	226
		100%		8,87%	91,13%

Sumber: Buku nilai Sumatif Tengah Semester IPS SMP Negeri 3 Batang Anai Tahun pelajaran 2025/2026

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai yang diperoleh oleh siswa pada ujian Sumatif Tengah Semester (STS) semester 2 yaitu dari total 248 siswa, terdapat 22 siswa yang dinyatakan tuntas dan 226 siswa yang dinyatakan tidak tuntas. Jika dipresentasikan, maka siswa yang tuntas sebesar 8,87%, sedangkan siswa yang tidak tuntas sebesar 91,13%. Menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Sedangkan KKTP yang ditentukan untuk mata pelajaran IPS adalah 70. Masih banyaknya nilai yang dibawah rata-rata menunjukkan hasil belajar siswa masih rendah karena minimnya keaktifan belajar siswa. Siswa yang belum tuntas

sebesar 91,13% dipengaruhi oleh kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, seperti siswa kurang fokus ketika memperhatikan penjelasan guru, siswa kurang keaktifan saat bertanya, rendahnya keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok, kurangnya inisiatif siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Selain itu siswa yang mencapai ketuntasan sebesar 8,87% menunjukkan sebagian kecil siswa yang memiliki keaktifan belajar lebih baik dibandingkan siswa lainnya. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar dapat dikaitkan dengan tingkat keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Keaktifan siswa biasanya terlihat ketika siswa semangat mengikuti pembelajaran, memiliki motivasi belajar yang tinggi, dan mampu memahami materi dengan lebih baik sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Siswa yang aktif cenderung lebih mudah memahami materi karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Sebaliknya jika keaktifan belajar siswa rendah, maka proses memahami materi kurang optimal. Siswa yang pasif biasanya hanya mendengarkan tanpa berusaha memahami lebih dalam materi yang dipelajari. Hasil belajar diatas menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa berpengaruh pada keaktifan belajar siswa. Semakin tinggi nilai hasil belajar siswa maka semakin meningkat juga keaktifan belajar siswa.

Pada observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 3 Batang Anai pada tahun 2025 s.d 2026 ditemukan beberapa aspek dalam proses pembelajaran yang

memerlukan peningkatan: pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ada beberapa siswa kelas VII yang keaktifan belajarnya belum optimal, masih membutuhkan peningkatan dalam belajar. Selain itu, ketika diskusi kelompok, masih terdapat siswa yang bersikap pasif dan kurang berpartisipasi, cenderung menunggu hasil kerja teman tanpa memberikan kontribusi dalam kelompok. Pada diskusi kelompok siswa masih enggan untuk berbicara dan menjawab pertanyaan di depan kelas. Selain itu, tingkat konsentrasi siswa selama proses pembelajaran juga belum optimal, terlihat dari adanya siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya saat pelajaran berlangsung. Pada saat diskusi kelompok siswa belum dapat bekerja sama secara optimal karena masih mengandalkan hasil kerja temannya tanpa berkontribusi. Dan guru juga menggunakan pembelajaran yang kurang bervariasi.

Hasil observasi diatas bahwasanya ditemukan masih banyak di kelas VII keaktifan belajar siswa tersebut belum optimal. Seperti disampaikan oleh ibu Tati Fianti, S.Pd. pada saat proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang kurang konsentrasi pada saat proses pembelajaran. Ketika belajar siswa sering keluar masuk kelas, berbicara dengan teman sebangkunya, dan sibuk dengan kegiatan siswa tersebut. Ketika diskusi kelompok banyak siswa memilih teman yang pintar untuk menjadi teman kelompoknya. Ada beberapa siswa memilih teman pintar bukan untuk berdiskusi bersama dengan teman tersebut, melainkan siswa memilih teman tersebut untuk mengerjakan tugas kelompoknya tanpa

berkontribusi didalam kelompok tersebut. Inilah alasan mengapa beberapa guru tidak memberikan tugas kelompok pada siswa.

Disampaikan oleh beberapa siswa saat proses pembelajaran berlangsung siswa tersebut merasa jenuh dan bosan. Siswa menyampaikan bahwa pada saat pembelajaran guru menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi, sehingga siswa kurang tertarik dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tersebut. Siswa yang sering minta izin keluar mengatakan bahwa mata pelajaran yang membosankan adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Siswa mengatakan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini membuat siswa mengantuk dan tidak fokus pada materi tersebut, inilah alasan siswa sering minta izin keluar kelas. Mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini banyak materi tentang kisah dan sejarah sehingga disaat guru kurang mengaplikasikan materi dengan berbagai model yang bervariasi. Akan membuat siswa jenuh dan tidak menjadi bersemangat saat pembelajaran berlangsung, sehingga membuat keaktifan belajar beberapa siswa belum optimal.

Kurang optimalnya keaktifan belajar pada beberapa siswa dapat dipengaruhi dari cara guru dalam mengajar dan juga bisa dilihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, baik secara fisik maupun mental. Hal ini terlihat dari kurangnya interaksi antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa, dan kurangnya inisiatif siswa dalam mengajukan pertanyaan dan pendapat (Huriyanti & Rosiyanti, 2017). Dalam diskusi kelompok siswa masih enggan untuk berbicara dan menjawab pertanyaan didepan kelas. Kurang

konsentrasi siswa dalam diskusi kelompok disebabkan ada rasa kurang percaya diri dan keberanian dalam mengemukakan pendapat. Ketika diskusi kelompok siswa seringkali lebih mengandalkan hasil kerja kelompok temannya tanpa berkontribusi. Oleh karena itu siswa tersebut kurang percaya diri untuk berbicara dan menjawab pertanyaan tersebut (Abdul Asis dkk., 2025). Situasi ini menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda dalam menghadapi berbagai kesulitan dalam belajar (Huriyanti & Rosiyanti, 2017).

Model pembelajaran yang kurang bervariasi membuat kelas menjadi terasa kaku dan kurang menarik bagi siswa. Model pembelajaran yang kurang bervariasi ini seringkali membuat proses pembelajaran terasa membosankan, sehingga siswa sulit untuk tetap fokus selama pembelajaran berlangsung (Nurhaswinda, 2022). Ketika guru kurang memahami karakteristik siswa dalam menghadapi kesulitan dalam belajar. Suasana pembelajaran didalam kelas terasa membosankan, inilah yang sering mengakibatkan keaktifan belajar siswa menjadi belum optimal (Yanuar P & Pius, 2023). Ada berbagai cara untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Macam-macam model pembelajaran yang melibatkan siswa secara diskusi kelompok, memudahkan siswa dalam berkontribusi dan memahami berbagai materi pembelajaran. Guru harus benar-benar memahami kemampuan berfikir kritis siswa, agar dapat memilih model dan strategi pembelajaran yang

tepat untuk membantu meningkatkan keaktifan belajar siswa tersebut (Melati dkk., 2024).

Untuk menyelesaikan masalah ini, salah satu model yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw*. Membuat siswa lebih terlibat, bekerja sama, dan berpikir cepat saat menyelesaikan tugas kelompok (Hasanah & Himami, 2021). Oleh karena itu, guru perlu menggunakan model pembelajaran yang bervariasi untuk memungkinkan siswa bekerjasama dalam menyelesaikan masalah. Dan guru juga harus menggunakan model pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dan sesuai dengan materi pembelajaran. (Huriyanti & Rosiyanti, 2017). Berdasarkan latar belakang tersebut, model *Quick on the Draw* penting karena memfasilitasi guru untuk mengajarkan siswa bekerja sama dalam kelompok, menggunakan kartu tugas dan menggunakan kemampuan berpikir kritis siswa saat menjawab soal. Selain itu, model ini memudahkan siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Sampai saat ini, tidak ada penelitian khusus yang mengkaji model pembelajaran *Quick on the Draw* di SMP Negeri 3 Batang Anai. Oleh karena itu, penulis mengangkat judul tentang: **"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick on the Draw* terhadap Keaktifan Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial"**

B. Identifikasi Masalah

Hasil latar belakang, penulis menemukan beberapa masalah.

1. Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial masih terdapat keaktifan belajar siswa dikelas VII belum optimal, terlihat dari kurangnya pemahaman materi dan minimnya partisipasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu keaktifan belajar siswa perlu ditingkatkan.
2. Siswa kurang berpartisipasi dalam diskusi dikelas, dari kurangnya keterlibatan siswa dalam menyampaikan pendapat maupun menanggapi ide yang disampaikan oleh teman.
3. Siswa masih enggan untuk berbicara atau menjawab pertanyaan di depan kelas, ini menunjukkan rendahnya rasa percaya diri dalam mengemukakan pendapat.
4. Saat diskusi kelompok siswa belum dapat bekerja sama secara optimal, terlihat dari kurangnya komunikasi dan pembagian tugas dari masing-masing anggota kelompok.
5. Guru selalu menerapkan pembelajaran yang kurang bervariasi, sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Berdampak pada keaktifan dan partisipasi siswa di kelas.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran, penelitian ini dibatasi pada beberapa aspek agar kajian ini lebih terarah dan mendalam. Penelitian ini hanya berfokus pada pengaruh model kooperatif tipe *Quick on the Draw* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VII

SMP Negeri 3 Batang Anai tahun pembelajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan model kooperatif tipe *Quick on the Draw* sebagai variabel bebas dan keaktifan belajar sebagai variabel terikat.

Keaktifan belajar dalam penelitian ini diukur melalui nilai *pre-test* dan *post-test* setelah penerapan model kooperatif tipe *Quick on the Draw*. Penelitian ini juga dibatasi pada satuan pendidikan yang menjadi lokasi penelitian, dengan materi pembelajaran pemberdayaan masyarakat dan waktu pelaksanaan disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana keaktifan belajar siswa sebelum menggunakan model kooperatif tipe *Quick on the Draw* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?
2. Bagaimana keaktifan belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the draw* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?
3. Apakah terdapat pengaruh pada model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw* terhadap keaktifan belajar siswa Ilmu Pengetahuan Sosial?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa sebelum menggunakan model kooperatif tipe *Quick on the Draw* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the draw* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
3. Untuk menguji terdapat pengaruh pada model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw* terhadap keaktifan belajar siswa Ilmu Pengetahuan Sosial.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari model pembelajaran *Quick on the Draw* dalam penelitian ini memacu siswa menjadi aktif, saling bekerjasama dan lebih bergairah didalam proses pembelajaran (Wiratama, 2020).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Model pembelajaran ini memberikan siswa kesempatan untuk menunjukkan keinginan yang besar untuk belajar, lebih siap bekerja sama, dan lebih percaya diri selama proses pembelajaran karena membantu mengurangi kebosanan di kelas.

b. Bagi Guru

Model pembelajaran ini memberikan panduan yang bermanfaat bagi guru untuk mencoba model pembelajaran baru, seperti model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw*, untuk meningkatkan keaktifan belajar.

c. Bagi Sekolah

Model pembelajaran ini menjadi pedoman bagi kepala sekolah untuk mengevaluasi dan mengawasi sejauh mana guru melaksanakan pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Model pembelajaran ini berfungsi untuk mencari sumber referensi untuk membantu peneliti memahami lebih baik bagaimana model pembelajaran *Quick on the Draw* dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar.

G. Definisi Operasional

Dalam penelitian meliputi dua variabel, yaitu variabel (X) dan (Y)

a. Model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw* (X)

Model kooperatif tipe *Quick on the Draw* adalah suatu model pembelajaran yang lebih menekankan pada aktivitas dan kerjasama siswa dalam mencari, menjawab dan melaporkan informasi dalam sebuah permainan yang mengarah pada pacuan kelompok melalui aktivitas kerja sama tim dan kecepatannya (Erni, 2018).

b. Keaktifan belajar siswa (Y)

Keaktifan diartikan sebagai suatu keinginan untuk bekerja sendiri. Secara sederhana, keaktifan dapat dipahami sebagai keinginan untuk melakukan sesuatu secara mandiri. Keaktifan belajar adalah kegiatan untuk membangun pengetahuan itu sendiri (Suartama, 2023).

c. Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan terjemahan dari *Social Studies*. IPS merupakan Ilmu-Ilmu Sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan meliputi aspek-aspek ilmu sejarah, ilmu ekonomi, ilmu politik, sosiologi, antropologi, psikologi, ilmu geografi dan filsafat yang dalam prakteknya dipilih untuk tujuan pembelajaran di sekolah dan perguruan tinggi (Khoir, 2024).



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Model *Quick on the Draw*

a. Pengertian Model Kooperatif Tipe *Quick on the Draw*

Erni (2018) menyatakan bahwa model kooperatif tipe *Quick on the Draw* adalah suatu model pembelajaran yang lebih menekankan pada aktivitas dan kerjasama siswa dalam mencari, menjawab dan melaporkan informasi dalam sebuah permainan yang mengarah pada pacuan kelompok melalui aktivitas kerja sama tim dan kecepatannya. Erlinda (2020) menyatakan model *Quick on the Draw* adalah pembelajaran yang mengedepankan aktivitas dan kerjasama siswa dalam mencari, menjawab dan melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam permainan yang mengarah pada pacuan kelompok melalui kerjasama tim dan kecepatan.

Dari pernyataan diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa model *Quick on the Draw* adalah model pembelajaran yang berbasis permainan dan aktivitas kelompok yang menekankan kerja sama tim, kecepatan dan ketepatan siswa dalam satu kelompok untuk menyelesaikan tugas.

Model *Quick on the Draw* diperkenalkan oleh Paul Ginnis. Siswa bekerjasama secara kooperatif dalam bentuk kelompok-kelompok kecil. Bertujuan untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan yang telah diberikan oleh guru (Amin & Sumendap, 2022).

Pembelajaran *Quick on the Draw* menuntut siswa untuk belajar pada sumber, tidak hanya pada guru saja. Siswa diarahkan untuk menggali pengetahuan secara mandiri dalam sebuah kelompok serta mampu mencurahkan gagasan dan solusi secara kreatif terhadap permasalahan yang disajikan (Erihadiana & Lismawati, 2017). Model *Quick on the Draw* ini akan menjadi pembelajaran yang menyenangkan karena proses pembelajarannya berbentuk permainan. Model ini menjadi salah satu model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran agar membuat siswa aktif dan lebih bersemangat dalam belajar (Wiratama, 2020).

b. Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick on the Draw*

- 1) Siapkan satu set pertanyaan, tiap pertanyaan harus di kartu terpisah. Letakkan set pertanyaan diatas meja guru, nomor satu berada dilembaran paling atas.
- 2) Bagi menjadi beberapa kelompok, beri warna supaya siswa bisa mengenali set pertanyaan di meja guru.
- 3) Beri tiap kelompok materi sumber yang terdiri dari jawaban semua pertanyaan. *Photocopy* satu pada tiap-tiap siswa.
- 4) Pada kata “mulai”, satu orang dari tiap kelompok “lari” ke meja guru, mengambil pertanyaan pertama menurut warnanya dan kembali membawanya ke kelompok.

- 5) Dengan menggunakan materi sumber, kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban dilembar terpisah
- 6) Jawaban diberikan oleh orang kedua. Guru memeriksa jawaban, jika jawaban akurat dan lengkap, pertanyaan kedua dari tumpukan warna pertanyaan diambil dan seterusnya. Jika ada jawaban yang tidak akurat atau tidak lengkap, guru menyuruh perwakilan kelompok tersebut untuk kembali ketempat dan memperbaikinya.
- 7) Saat satu siswa sedang mengambil kertas, siswa yang lainnya memindai sumbernya, sehingga siswa bisa menjawab pertanyaan dari tumpukan yang diambil setelah itu.
- 8) Kelompok pertama yang menjawab semua pertanyaan “menang”
- 9) Kemudian membahas semua pertanyaan (Gennis, 2008).

Berdasarkan langkah-langkah tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran merupakan model pembelajaran kelompok yang dilakukan secara aktif, kompetitif, dan kolaboratif. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mencari, mendiskusikan, dan menjawab pertanyaan dengan memanfaatkan materi sumber yang telah diberikan. Model ini melatih kerja sama, kecepatan berpikir, ketelitian, tanggung jawab, serta kemampuan memahami materi melalui aktivitas belajar yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, kegiatan ini juga meningkatkan keaktifan belajar siswa.

c. Fungsi Model Pembelajaran *Quick on the Draw*

Pembelajaran model ini memfasilitasi kegiatan belajar dalam berbagai kemampuan membaca dan menulis, yang dapat meningkatkan partisipasi siswa, menumbuhkan pembelajaran mandiri, memperbaiki ketepatan dalam menjawab pertanyaan, mendorong jawaban yang akurat, serta membantu membedakan informasi penting dari yang tidak penting. Model pembelajaran *Quick on the Draw* meningkatkan tanggung jawab atas perilaku teman sekelas dan diri sendiri. (Amin & Sumendap, 2022). Model pembelajaran *Quick on the Draw* dengan keaktifan belajar memiliki kaitan satu sama lain. Karena mampu menstimulasi kolaborasi, mengembangkan keterampilan sosial, meningkatkan kemampuan berpikir, memperkuat keterampilan komunikasi, mempermudah pengelolaan informasi, serta membangun pemahaman yang berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa dalam pengalaman belajar (Wiratama, 2020).

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Quick on the Draw*

1) Kelebihan Model *Quick on the Draw*

BR (2019) menyatakan bahwa model *Quick on the Draw* memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- a) Mendorong kerjasama kelompok, Kelompok dapat belajar bahwa pembagian tugas lebih produktif daripada menduplikat tugas.
- b) Model ini memberikan pengalaman mengenai macam-macam keterampilan membaca yang didorong oleh kecepatan aktivitas,

belajar mandiri, menjawab pertanyaan dengan hati-hati dan tepat, dan membedakan materi yang penting dan tidak penting.

- c) Membantu siswa untuk membiasakan diri belajar pada sumber dari buku, tidak hanya guru.

Gennis (2008) menyatakan bahwa model *Quick on the Draw* memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- a) Aktivitas ini mendorong kerjasama kelompok, semakin efisien kerja kelompok, maka semakin cepat kemajuannya. Kelompok dapat belajar bahwa pembagian tugas lebih produktif daripada menduplikat tugas.
- b) Memberikan pengalaman mengenai macam-macam keterampilan membaca yang didorong oleh kecepatan aktivitas, belajar mandiri, menjawab pertanyaan dengan hati-hati dan tepat, menjawab pertanyaan dengan cepat, membedakan materi yang penting dan tidak penting.
- c) Model ini membantu siswa untuk membiasakan diri belajar pada sumber, bukan guru saja.

Dari pernyataan diatas peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan pembelajaran melalui kerjasama kelompok yang terarah dan pembagian tugas efisien. Selain itu, model ini melatih berbagai keterampilan belajar seperti membaca cepat, berpikir kritis, dan menjawab pertanyaan dengan tepat.

2) Kekurangan Model *Quick on the Draw*

BR (2019) menyatakan bahwa model *Quick on the Draw* memiliki beberapa kekurangan yaitu:

- a) Siswa akan mengalami keributan jika pengelolaan kerja kelompok kelas kurang baik.
- b) Guru sulit untuk memantau aktivitas siswa saat kerja kelompok.

Gennis (2008) menyatakan bahwa model *Quick on the Draw* memiliki kekurangan yaitu pada saat kerja kelompok siswa akan mengalami keributan jika kurang baik dalam mengelola kelas.

Dari pernyataan diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa kelemahan yang perlu diperhatikan, yaitu jika pengelolaan kelas kurang baik maka akan menimbulkan keributan didalam kelas tersebut, dan guru akan kesulitan dalam memantau aktivitas siswa saat kerja kelompok. Oleh karena itu, keberhasilan model ini sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola kelas dan mengatur proses kerja kelompok dengan baik.

2. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Suartama (2023) menyatakan bahwa keaktifan belajar merupakan segala bentuk kegiatan baik bersifat fisik maupun mental pada siswa dalam pembelajaran untuk mewujudkan suasana kelas yang kondusif. Sinar (2018) menyatakan keaktifan belajar adalah untuk mengkonstruksi

pengetahuan siswa itu sendiri. Dari pernyataan ini peneliti menyimpulkan bahwa keaktifan belajar merupakan keterlibatan siswa secara fisik dan mental dalam proses pembelajaran untuk membangun pengetahuan siswa itu sendiri, sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Tujuan utama dari upaya yang dirancang untuk meningkatkan keaktifan belajar adalah agar siswa tidak bersikap pasif, tetapi dapat mengembangkan keterampilan siswa dan memperoleh hasil belajar yang optimal (Helmiati, 2012). Meningkatnya keaktifan belajar dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa benar-benar terlibat dalam kegiatan belajar, sehingga membantu siswa berpikir lebih jelas, mengemukakan ide, dan menemukan solusi dalam menyelesaikan masalah (Sholeh & Aini, 2023). Hariandi & Cahyani (2018) menyatakan bahwa ada beberapa cara untuk melihat keaktifan siswa yaitu: melakukan diskusi sesuai kelompok, serius dalam mengerjakan tugas, bertanya kepada guru tentang materi yang dipelajari, menyuarakan pendapat, memperhatikan penjelasan guru.

Prasetyo & Abduh (2021) menyatakan bentuk-bentuk keaktifan belajar siswa dilihat dari partisipasi siswa dalam proses pembelajaran saat ikut bertanya ketika mengerjakan tugas, ikut serta dalam memecahkan masalah ketika diskusi, bertanya pada materi yang belum dipahami kepada guru dan teman. Sari dkk (2022) menyatakan keaktifan belajar dilihat dari

semangat siswa ketika melaksanakan proses pembelajaran, siswa berani mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran, siswa berani menjawab pertanyaan yang diberikan pada saat proses pembelajaran, siswa yang berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas ketika proses pembelajaran, siswa ikut serta melaksanakan tugas pembelajaran, dan melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.

Dari beberapa pendapat para ahli peneliti menyimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari keikutsertaan siswa dalam membuat tugas, bertanya ketika tidak paham dengan persoalan, mencari informasi sebanyak-banyaknya dalam mencari solusi dari permasalahan yang sama, menjawab soal dengan baik, siswa lebih semangat dalam proses pembelajaran, melatih diri untuk memecahkan masalah yang sama, dan menerapkan persoalan yang telah dihadapi. Keaktifan belajar berperan penting dalam proses pembelajaran, pembelajaran yang efektif membutuhkan keaktifan belajar siswa supaya dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Seluruh pandangan para ahli mengenai keaktifan belajar bertujuan untuk membantu siswa berpikir lebih kritis serta memberikan motivasi tambahan dalam belajar.

b. Ciri-Ciri Keaktifan Belajar

Subairi, dkk (2022) menyatakan bahwa ciri-ciri keaktifan belajar yaitu:

- 1) Siswa selalu belajar walaupun tidak ada ujian.
- 2) Siswa ahli dalam memanfaatkan sumber-sumber belajar.
- 3) Siswa terbiasa belajar dengan mandiri.
- 4) Siswa mengetahui guru bukan satu-satunya sumber pengetahuan.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa ciri-ciri keaktifan belajar siswa terlihat dari memiliki kesadaran pada ilmu pengetahuan, belajar bukan pada saat ujian saja. Siswa juga mampu memanfaatkan berbagai sumber belajar dan belajar secara mandiri tanpa selalu bergantung pada guru, serta siswa dapat mengetahui bahwa guru bukan satu-satunya sumber belajar.

c. Faktor-Faktor Keaktifan Belajar

Wahyuningsih (2020) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa yaitu:

- 1) Memberikan motivasi kepada siswa, sehingga membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran,
- 2) Menjelaskan tujuan kemampuan dasar pada siswa.
- 3) Mengingatkan kompetensi pembelajaran kepada siswa.
- 4) Memberikan stimulasi yang akan dipelajari.
- 5) Memberikan petunjuk kepada siswa cara belajar.
- 6) Memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam pembelajaran.

- 7) Memberikan umpan balik.
- 8) Melakukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa berupa tes sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur.
- 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pembelajaran.

Astari dkk (2016) menyatakan bahwa keaktifan belajar siswa disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa seperti: kesehatan dan indera yang dimiliki. Faktor eksternal yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa seperti: lingkungan kelas, pendekatan guru dan teman sebaya maupun warga sekolah lainnya. Sinar (2018) faktor keaktifan belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor, baik dari faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor yang berada didalam diri siswa ada yang berkaitan dengan kecakapan dan ada yang bukan kecakapan, contohnya minat dan dorongan siswa untuk belajar. Minat dan dorongan untuk belajar dapat ditimbulkan melalui upaya dan situasi yang diciptakan oleh guru. Upaya dan situasi yang diciptakan oleh guru juga dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa.

Dari pernyataan diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa faktor-faktor keaktifan belajar ini dilihat dari faktor internal dan faktor eksternal seperti: minat, motivasi dan kecakapan dari dalam diri siswa, faktor eksternal seperti: guru bertindak sebagai fasilitator yang memicu keaktifan

belajar siswa melalui pemberian motivasi, instruksi yang jelas, stimulasi, umpan balik dan evaluasi yang terukur.

d. Jenis-Jenis Keaktifan Belajar

- 1) Aktivitas visual atau *visual activities*, seperti: membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, dan pekerjaan orang lain.
- 2) Kegiatan lisan atau *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberikan saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi.
- 3) Aktivitas mendengarkan atau *Listening activities*, seperti mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, dan pidato.
- 4) Kegiatan menulis atau *Writing activities*, seperti: menulis cerita, karangan, laporan, angket, dan menyalin.
- 5) Aktivitas motorik atau *Motor activities*, seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, memperbaiki, bermain, berkebun, dan beternak.
- 6) Kegiatan menggambar atau *Drawing activities*, seperti: menggambar, membuat grafik, peta, dan diagram.
- 7) Aktivitas mental atau *Mental activities*, seperti: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, dan mengambil keputusan.

- 8) Aktivitas emosional atau *Emotional activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup (Subairi dkk., 2022).

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar merupakan seluruh bentuk keterlibatan siswa, secara fisik maupun mental, dalam proses pembelajaran. keaktifan tersebut meliputi kegiatan visual, lisan, mendengarkan, menulis, motorik, menggambar, mental, dan emosional yang saling berkaitan. Melalui berbagai keaktifan belajar, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif berpikir, berinteraksi, mengolah pengalaman, serta menunjukkan sikap dan perasaan selama proses pembelajaran.

3. Pembelajaran IPS

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Khoir (2024) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan terjemahan dari *Social Studies*. IPS merupakan ilmu yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan seperti ilmu sejarah, ilmu ekonomi, ilmu politik, sosiologi, antropologi, psikologi, ilmu geografi dan filsafat dipilih untuk tujuan pembelajaran di sekolah dan perguruan tinggi. Susanto (2014) mengatakan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala, dan masalah sosial di lingkungan masyarakat dengan melihat dari aspek kehidupan. Amelia (2025) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu

mata pelajaran yang mempelajari berbagi peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi berkaitan dengan kehidupan sosial dan kewarganegaraan.

Dari beberapa pernyataan tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan penyederhanaan dari berbagai ilmu sosial seperti sejarah, ekonomi, geografi, politik, dan lainnya, yang disusun untuk tujuan pendidikan. Ilmu Pengetahuan Sosial berfungsi untuk membantu siswa memahami, menelaah, dan menganalisis berbagai peristiwa, fakta, konsep, serta masalah sosial dalam kehidupan masyarakat, sehingga dapat membentuk pemahaman tentang kehidupan sosial dan kewarganegaraan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam Kurikulum Merdeka memberikan sumbangsih terkait perannya secara krusial dalam pembentukan karakter serta wawasan sosial siswa. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam Kurikulum Merdeka melakukan penekanan terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif, serta selanjutnya melakukan pengembangan terhadap pembangunan kesadaran sosial dan tanggung jawab sebagai warga negara (Asep dkk., 2024). Menurut Illahi dkk (2023), “Kurikulum Merdeka harus tetap mengacu pada standar kompetensi yang telah ditetapkan oleh pemerintah dan memperhatikan kebutuhan siswa secara holistik”.

Pada Kurikulum Merdeka guru dapat leluasa dalam memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan

kebutuhan belajar dan keaktifan belajar siswa (Natasya dkk., 2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial harus bersifat humanistik dan partisipatif. Humanistik berarti menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran yang unik, memiliki kebutuhan, minat, dan pengalaman sendiri. Partisipatif berarti pembelajaran melibatkan siswa secara aktif, melalui diskusi, simulasi, kerja kelompok, permainan peran, serta kegiatan proyek (Saleh, 2025).

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Susanto (2014) menyatakan bahwa tujuan IPS yaitu: untuk mengembangkan cara berpikir siswa, untuk mengembangkan nilai dan etika siswa, untuk mengembangkan tanggung jawab dan partisipasi sosial siswa. Menurut Khoir (2024) menyatakan bahwa IPS bertujuan untuk mendidik siswa menjadi warga negara yang baik, warga masyarakat yang konstruktif dan produktif yaitu warga negara yang memahami dirinya sendiri dan masyarakat. Menurut Wiseza (2019) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan untuk mempersiapkan siswa sebagai warga negara yang baik, menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang digunakan untuk kemampuan dalam memecahkan masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat.

Dari beberapa pernyataan diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan IPS secara umum adalah membentuk siswa menjadi warga

negara yang baik dengan mengembangkan kemampuan berpikir, nilai, sikap, dan keterampilan sosial. IPS juga bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan untuk memahami diri dan lingkungan masyarakat, memecahkan masalah sosial, mengambil keputusan yang tepat, serta berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat.

c. Karakteristik Pendidikan IPS

- 1) Ilmu Pengetahuan Sosial adalah perpaduan berbagai banyak bidang studi, seperti mempelajari tentang fenomena alam, kisah masa lalu, keuangan, peraturan perundang undangan, pemerintahan, kebangsaan, ilmu sosial, serta seni, peningkatan kompetensi, dan keyakinan.
- 2) Landasan serta standar pendidikan sosial bermula dari kerangka keilmuan fenomena alam, kisah masa lalu, keuangan, dan ilmu sosial. Kerangka keilmuan tersebut disusun sedemikian rupa sehingga membentuk kategori konsep-konsep utama (Susanti & Endayani, 2018).

Disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan gabungan dari berbagai disiplin ilmu seperti geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, politik, hukum, dan budaya yang disusun secara terpadu untuk membantu siswa memahami kehidupan sosial, fenomena masyarakat, serta membentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

d. Capaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Fase D (Umumnya untuk Kelas VII, VIII dan IX SMP/MTs
Program Paket B)

Pada akhir Fase D, siswa memahami realitas kehidupan manusia dalam ruang dan waktu pada bidang sosial, budaya, dan ekonomi sehingga memiliki kesadaran akan keberadaan diri dalam berinteraksi dengan lingkungan lokal, nasional, dan global. Melalui pendekatan keterampilan proses, siswa mengamati, bertanya, mengumpulkan data, menganalisis, menyimpulkan, dan mengomunikasikan informasi tentang realitas kehidupan manusia menggunakan berbagai media (Sudirman, 2024).

Capaian Pembelajaran kelas VII.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman Konsep	Peserta didik memahami keberagaman kondisi geografis Indonesia, konektivitas antar ruang terhadap upaya pemanfaatan dan pelestarian potensi sumber daya alam, faktor aktivitas manusia terhadap perubahan iklim dan potensi bencana alam. Peserta didik memahami proses interaksi sosial, lembaga sosial, dinamika sosial dan perubahan sistem sosial budaya dalam masyarakat yang majemuk untuk mewujudkan integrasi bangsa dengan prinsip kebinekaan.

B. Penelitian Relevan

Jika dilakukan kajian lebih lanjut mengenai tindakan yang dilakukan oleh siswa, dapat disimpulkan bahwa telah ada penelitian yang membahas pengaruh model *Quick on the Draw* pada keterlibatan pembelajaran. Namun, belum ada penelitian khusus yang menyelidiki bagaimana model pembelajaran *Quick on the Draw* di SMP Negeri 3 Batang Anai. Untuk memperkuat pernyataan ini, penulis akan memaparkan beberapa penelitian yaitu :

1. Penelitian Allia Zumaro, Larasati Widoningtyas (2026) berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Quick on the Draw* Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII DI SMP Negeri 1 Sumbargempol Tulungagung”.

Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran *Quick on the Draw* terhadap keaktifan belajar siswa, yang dibuktikan melalui hasil uji independent sample t-test dengan nilai *sig.* (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Selain itu, terdapat pengaruh metode pembelajaran *Quick on the Draw* terhadap hasil belajar kognitif siswa, yang juga dibuktikan melalui hasil uji independent sample t-test dengan nilai *sig.* (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Secara simultan, metode pembelajaran *Quick on the Draw* juga berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Sumbergempol

Tulungagung, dibuktikan melalui hasil uji *Manova* dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kesamaan : sama menggunakan penelitian kuantitatif, juga membahas mengenai keaktifan belajar dan model *Quick on the Draw*.

Perbedaan : jurnal ini menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design* bukan *One Group Pretest-Posttest*. Jurnal ini menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol bukan satu kelas (Zumaro & Widoningtyas, 2026).

2. Penelitian Dina Anika Marhayani, Mertika, Siti Nurani (2022) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Quick on the Draw* Terhadap Hasil Belajar IPS”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik tes. Terdapat pengaruh hasil belajar IPS siswa antara kelas yang diberikan model pembelajaran *Quick on the Draw* dengan kelas yang diberikan model pembelajaran langsung kelas IV dengan hasil $t_{hitung} = 3,1706$ dan $t_{tabel} = 2,0048$ diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,1706 > 2,0048$. Serta model pembelajaran *Quick on the Draw* memiliki pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV diperoleh nilai *Effect Size* (ES) yaitu 1,23 m.

Kesamaan : Model yang digunakan sama, mata pelajarannya sama, dan sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif.

Perbedaan : Jurnal ini tidak menggunakan keaktifan belajar siswa, metode penelitian yg digunakan *True eksperimen* bukan *Quasi Experiment* dan sampelnya menggunakan *propovise sampling* bukan *random sampling* (Marhayani & Nurani, 2022).

3. Penelitian Aan Putra, Nelpita Ulandari, Delsa Sepnila (2020) berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Quick on The Draw* dengan Masalah *Open-Ended* terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa”.

Hasil uji normalitas *post-test* kelas eksperimen dan kontrol dengan $L_{tabel} = 0,190$ yang menunjukkan $L_0 < L_{tabel}$, maka data *post-test* berdistribusi normal pada taraf kepercayaan 95%. Uji homogenitas *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan $F_{tabel} = 2,165$, sehingga $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data *post-test* bervariasi homogen. Sedangkan uji hipotesis *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan $t_{tabel} = 1,682$, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak H_1 terima, maka terjadi peningkatan dan perbedaan rata-rata pemahaman konsep matematika siswa antara kedua kelompok sampel di SMP Negeri 7 Kerinci. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Quick on The Draw* dengan masalah *Open-Ended* berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematis siswa.

Kesamaan : sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif, model pembelajaran sama.

Perbedaan : jurnal ini menggunakan kelas eksperimen dan kontrol bukan satu kelas saja, dan jurnal ini menggunakan masalah *Open-Ended* (Putra dkk., 2020).

4. Penelitian Rima Melati, Arifmiboy, Darul Ilmi, Afrinaldi (2024) berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick on the Draw* Terhadap Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran PAI-BP Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sungai Pua”.

Hasil penelitian ini membahas mengenai gambaran umum tentang data yang diperoleh dari hasil penelitian pada dua kelompok dan hasil perhitungan beserta pembahasannya dalam kaitannya dengan pengujian hipotesis. ditemukan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif *Quick On The Draw* menunjukkan rata-rata keaktifan belajar siswa di atas nilai 75, serta adanya pengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran PAI-BP di SMP Negeri 1 Sungai Pua. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *one sample t-test* yang menunjukkan nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,002 ($< 0,05$) dan nilai *t*-hitung 3,468 ($> t\text{-tabel } 2,064$). Selain itu, uji *independent sample t-test* juga menunjukkan *sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 ($< 0,05$) dengan selisih rata-rata (Mean Difference) sebesar 13,14000. Dengan demikian, penggunaan model *Quick On The Draw* tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, interaktif, dan efektif untuk pembelajaran berbagai mata pelajaran (Melati dkk., 2024).

Kesamaan : menggunakan model pembelajaran yang sama, sama-sama membahas mengenai keaktifan belajar, dan penelitian sama-sama menggunakan kuantitatif

Perbedaan : jurnal ini menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen bukan satu kelas, sampel yang digunakan *probabiliti sampling* bukan *random sampling*.

5. Penelitian Azzahra Sherlyani, Ardi, Siska Alicia Farma, Heffi Alberida (2019) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Quick on the Draw* Terhadap Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMPN 13 Padang”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa baik dari kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Penilaian kompetensi pengetahuan pada penelitian ini menggunakan tes terakhir berupa pilihan ganda dengan jumlah soal sebanyak 20 butir. Hasil *posttest* yang diberikan kepada kelas sampel didapatkan rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 80,17 sedangkan kelas kontrol yaitu 67,67. Kelebihan model pembelajaran *Quick on the Draw* pada penelitian ini yaitu model ini mampu melatih siswa memecahkan masalah.

Kesamaan : model yang digunakan sama, menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, sama-sama penelitian di SMP Negeri.

Perbedaan : jurnal ini menggunakan aktivitas dan hasil belajar sedangkan penelitian ini menggunakan keaktifan belajar, dan penelitian ini menggunakan desain penelitian *Posttest Control-Group Only Design*, bukan *One Group Pretest-Posttest* (Sherlyani dkk., 2019).

6. Penelitian Novita Sari, Mujib, Rizki Wahyu Yunian Putra (2021) berjudul “Model Pembelajaran POGIL dengan Strategi *Quick on The Draw* dan Minat Belajar: Dampaknya terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh nilai $p - Value$ pada model pembelajaran POGIL (*Process Oriented Guided Inquiry Learning*) dengan strategi *Quick on The Draw* = 0,000 kurang dari $\alpha = 0,05$ ($p - Value \leq \alpha$). Kesimpulan yang dapat diambil dari perhitungan tersebut adalah terdapat perbedaan signifikan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kesamaan : sama menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif

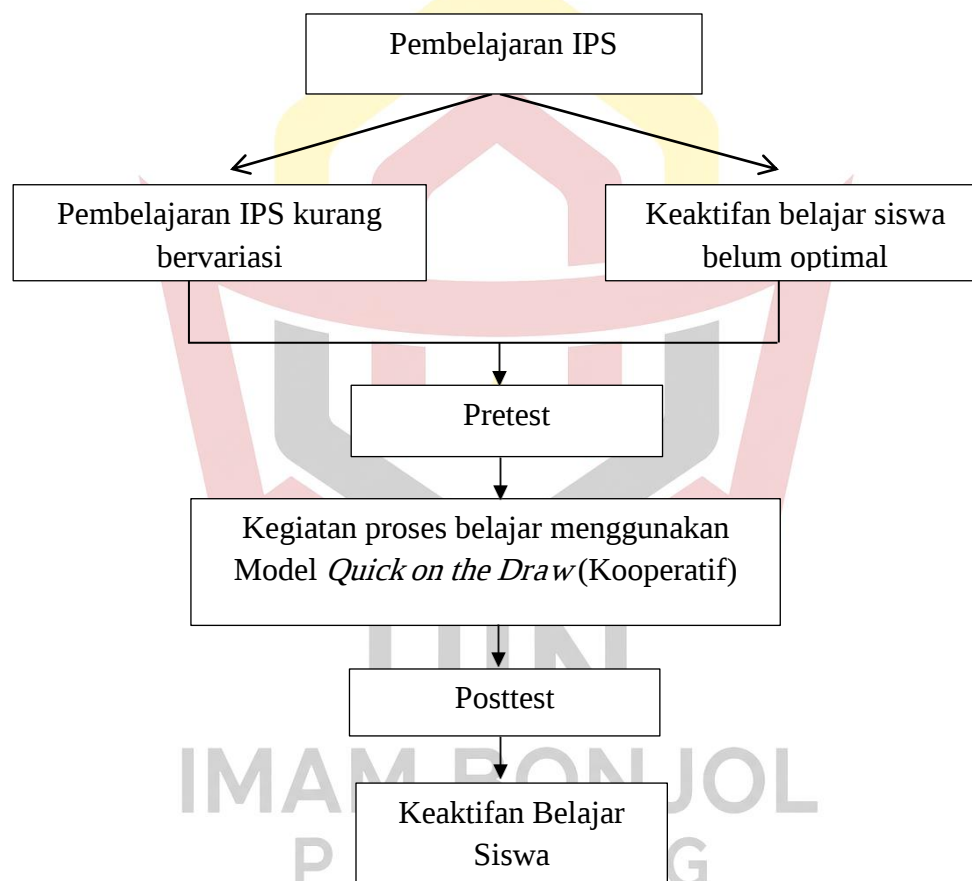
Perbedaan : desain menggunakan *Posttest-Only Control Group Design* bukan *One Group Pretest-Posttest*, pada jurnal ini *Quick on the Draw* sebagai strategi bukan model pembelajaran, jurnal ini menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol bukan satu kelas (Sari dkk., 2021).

C. Kerangka Berfikir

Model pengajaran dapat berjalan efektif dan dinamis apabila proses pembelajaran difasilitasi dengan baik oleh guru. Secara umum, siswa cenderung

menggunakan pembelajaran yang monoton, sehingga siswa tidak terlalu terlibat dalam pelajaran. Menyebabkan partisipasi siswa menjadi rendah karena siswa tidak berperan dalam mengatasi tantangan yang mereka hadapi.

Model pembelajaran *Quick on the Draw* mendorong partisipasi aktif siswa dalam belajar. Berikut ini adalah kerangka berfikir dari penelitian ini.



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, penelitian ini berawal dari kondisi pembelajaran IPS yang masih kurang bervariasi sehingga menyebabkan keaktifan belajar siswa belum optimal. Keadaan tersebut terlihat dari siswa yang masih kurang aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, maupun

menyampaikan pendapat saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam kegiatan belajar.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis Penelitian :

H₀: Keaktifan siswa belajar IPS di SMP Negeri 3 Batang Anai tidak dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw*.

H_a: Pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 3 Batang Anai, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw* memiliki dampak yang signifikan terhadap keaktifan pembelajaran siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Metode penelitian digunakan menentukan validitas. Dalam penelitian pendekatan yang dipilih yaitu metode kuantitatif. Menurut Sugiono (2013) metode kuantitatif, yang berbasis pada prinsip *progresivisme*, menggunakan alat ukur untuk menganalisis populasi dan sampel. Analisis data statistik, bertujuan untuk menguji hipotesis yang sudah ditentukan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Quasi Experiment*. Metode eksperimen ini merupakan suatu jenis eksperimen yang menyadari, bahwa kontrol secara *kondisional* atau *eksperimental* tidak dapat dilakukan secara tuntas. Berdasarkan hasil pengamatan pertama (*pre-test*) dan hasil pengamatan kedua (*post-test*) ditarik kesimpulan (Djaali, 2020). Desain metode penelitian yang digunakan yaitu *one group pre-test post-test design*. Desain ini terdapat *pret-test* sebelum diberi perlakuan. Dengan menggunakan desain ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan sebelum diberi perlakuan. Keberhasilan perlakuan dapat dilihat dengan cara membandingkan rata-rata nilai awal dan rata-rata nilai akhir (Sugiyono, 2019).

Gambar 3. 1 One Group Pre-test Post-test Design

$O_1 \times O_2$

Keterangan

O_1 = nilai *pret-test*

O_2 = nilai *post-test*

X = Pemberi perlakuan

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Dilakukan pada sekolah SMP Negeri 3 Batang Anai, Prov Sumatera Barat, kec Batang Anai, kab Padang Pariaman. Sekolah ini memiliki akreditasi B. Waktu pelaksanaan dilakukan pada semester genap 2025/2026.

C. Populasi dan Sample

1. Populasi

Menurut Sinaga (2014) populasi adalah keseluruhan objek penelitian sebagai sumber data yang mewakili karakteristik dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2019) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan. Berdasarkan dari beberapa pendapat tersebut dapat diambil bahwa populasi merupakan seluruh objek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi sumber data dalam penelitian.

Tabel 3. 1 Jumlah siswa di SMP Negeri 3 Batang Anai kelas VII

No	Kelas	Jumlah Siswa		Total
		L	P	
1.	VII 1	15	16	31
2.	VII 2	15	16	31
3.	VII 3	16	16	32
4.	VII 4	14	16	30
5.	VII 5	14	17	31

6.	VII 6	16	16	32
7.	VII 7	16	15	31
8.	VII 8	20	10	30
Total		126	122	248

Populasi yang dimaksud di sini adalah semua siswa SMP Negeri 3

Batang Anai yang berada di kelas VII dengan jumlah 248 siswa dan dibagi menjadi 8 kelas.

2. Sampel

Menurut Asrulla dkk (2023) sampel adalah bagian dari populasi yang diteliti dan diambil sebagai sumber data serta dapat mewakili seluruh populasi. Menurut Sugiyono (2019) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Menurut Djaali (2020) sampel penelitian adalah sebagian unit yang ada pada populasi yang memiliki karakteristik benar-benar dipelajari. Dari pernyataan tersebut sampel adalah sebagian unit dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Sampel ini dipilih secara khusus untuk dipelajari secara mendalam sebagai sumber data penelitian yang valid dan mewakili keseluruhan populasi. Penelitian ini menggunakan teknik *Random Sampling*. Dalam penelitian ini sampelnya yaitu kelas VII 1 yang berjumlah 31 siswa.

Tabel 3. 2 Sampel Kelas Penelitian

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Total
1.	VII 1	15	16	31

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu sifat atau nilai dari objek, orang, kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel *independen* (bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab timbulnya variabel *dependen* (terikat). Sedangkan variabel *dependen* (terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2019).

1. Variabel X (Bebas)

Variabel (x) merupakan variabel yang dapat mempengaruhi perubahan pada variabel terikat dan mempunyai hubungan yang positif dan negatif. Model pembelajaran kooperatif *Quick On The Draw* adalah variabel bebas.

2. Variabel Y (Terikat)

Variabel (y) menjadi perhatian utama sebagai faktor yang berlaku dalam pengamatan dan sekaligus menjadi sasaran dalam penelitian. Variabel terikat yaitu keaktifan belajar siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik variabel yang akan dikumpulkan datanya, dan juga disesuaikan dengan instrumen yang digunakan sebagai alat pengumpulan data (Djaali, 2020). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Quasi Experiment*, pengumpulan data

dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner dan didukung dengan teknik dokumentasi.

1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab setelah itu dikembalikan lagi kepada peneliti. Penggunaan teknik kuesioner dalam pengumpulan data sangat efektif karena dapat menjangkau responden dalam jumlah yang besar dalam satu kali pemberian (Djaali, 2020).

2. Dokumentasi

Dokumen merupakan teknik pengumpulan data penelitian melalui dokumentasi, berupa dokumen tertulis dan terekam. Dokumen tertulis dapat berupa arsip, catatan harian, *autobiografi*, *memorial*, kumpulan surat pribadi, kliping, dan lainnya. Dokumen terekam berupa film, rekaman, mikrofilm, foto dan lainnya (Rahmadi, 2011).

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas

Arikunto (2010) menyatakan, butir soal dinyatakan valid apabila berdampak signifikan pada skor total. Skor butir tersebut dapat menentukan skor keseluruhan yang lebih tinggi atau lebih rendah. Apabila skor bagian tertentu sebanding dengan skor total, bagian tersebut dianggap memiliki validitas yang tinggi. Validitas dalam penelitian ini diuji melalui *korelasi*

product moment. Rincian masalah dapat dinyatakan valid ketika nilai r_{hitung}

lebih besar dari r_{tabel} (Susilowati, 2022).

Tabel 3. 3 Hasil Uji Coba Validitas Instrumen Kuesioner Keaktifan Belajar Siswa Sebelum Penelitian

Kategori Pernyataan	Nomor pernyataan	Jumlah
Valid	1,2,3,4,5,6,7,8,10,11,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,46,47,48,49,50,51,52,53,54,55,56,57,58,59	55
Tidak Valid	9,12,29,45,60	5

Berdasarkan tabel diatas, dari 60 item pernyataan kuesioner keaktifan belajar siswa yang diuji cobakan kepada 30 responden diluar sampel utama, diperoleh hasil bahwa 55 item dinyatakan valid, karena nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} (0,361). Sedangkan 5 item dinyatakan tidak valid yaitu item nomor 9 (0,353), nomor 12 (0,273), nomor 29 (0,315), nomor 45 (0,341), nomor 60 (0,331). Dinyatakan tidak valid karena nilai r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} . Kelima item yang tidak valid tersebut akan digugurkan dan tidak digunakan dalam penelitian. Instrumen kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 55 item pernyataan yang valid.

2. Reliabilitas

Reliabilitas instrumen berarti seberapa jauh alat mengukur dengan akurat. Sebuah tes dikatakan reliabel jika menghasilkan hasil yang sama dan konsisten setiap kali digunakan. Reliabilitas instrumen menunjukkan seberapa

konsisten dan dapat dipercaya alat tersebut dalam memberikan hasil ketika digunakan pada sampel yang sama (Subasman dkk., 2025). Rumusan *alpha cronbach's* digunakan untuk menentukan reliabilitas setiap angket. Metode *alpha cronbact* digunakan untuk menghitung reliabilitas angket yang digunakan untuk mengukur sikap atau perilaku, tetapi tidak memiliki opsi jawaban ya atau tidak. Alpha sangat umum digunakan, sehingga menjadi metode *alpha cronbact* standar untuk menilai konsistensi internal (Wibowo, 2023).

Adapun kriteria yang digunakan untuk melihat reliabilitas, seperti tabel berikut :

Tabel 3. 4 Taksiran Kriteria Reliabilitas

Nilai Cronbact Alpha	Kategori
>0,90	Sempurna
0,80-0,89	Baik
0,70-0,79	Diterima
0,60-0,69	Dipertanyakan
0,50-0,59	Lemah
<0,50	Tidak Diterima

Sumber: (Machali, 2021)

Tabel 3. 5 Hasil Reliabilitas

Cronbach's Alpha	Items Pernyataan
0,978	60

Sumber : SPSS 20

Setelah melakukan uji reliabilitas dengan SPSS 20, hasil uji reliabilitas kuesioner 0,978. Berdasarkan kriteria uji reliabilitas, maka reliabilitas

kuesioner sempurna, dan dapat menunjukkan bahwa instrument kuesioner tersebut dapat dipercaya.

G. Teknik Analisis Data

Setelah semua data diperoleh, peneliti menganalisis data menggunakan teknik statistik deskriptif. Metode ini digunakan untuk memahami data dan menjawab pertanyaan penelitian serta menguji hipotesis. Tujuan analisis ini adalah untuk mengetahui bagaimana variabel X dan Y berinteraksi satu sama lain. Variabel X dikenal sebagai variabel bebas, yang memberikan pengaruh, sedangkan variabel Y dikenal sebagai variabel terikat, yang terkena dampak (Setiawati, 2024).

1. Statistik deskriptif (rata-rata)

Analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Statistik deskriptif berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberikan gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau data populasi sebagaimana adanya (Handayani & Asmuji, 2023)

Dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

2. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu uji statistik yang dipergunakan untuk mengetahui suatu set data yang dimiliki berasal dari populasi distribusi normal atau tidak (Nurhaswinda dkk., 2025). Didalam analisis statistik, uji normalitas *Shapiro-Wilk* dipakai untuk menguji normalitas data yang diperoleh. Memilih uji normalitas *Shapiro-Wilk*, karena sampel data kurang dari 50 sampel (Sudirman dkk., 2020). Kriteria uji:

Jika $p > 0,05$ maka data berdistribusi normal

Jika $p < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas mengukur data pada variabel X dan Y dengan variasi yang setara. Uji homogenitas dilaksanakan dengan beberapa metode yaitu: uji *Hartley*, uji *Cochran*, uji *Bartlett* uji, dan uji *Levene* (Harefa dkk., 2023). Rumus uji *Levene* dipakai untuk menguji kesamaan variansi kedua kelompok.

$$F = \frac{(N-k)}{(k-1)} \cdot \frac{\sum_{i=1}^k N_i (Z_i - Z)^2}{\sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{N_i} (Z_{ij} - Z_i)^2}$$

Keterangan :

N = jumlah seluruh data

k = jumlah kelompok

Z_{ij} = deviasi nilai ke mean kelompok

Z_i = mean kelompok

Z = mean total

4. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis adalah proses untuk mengambil keputusan tentang hipotesis yang dianjurkan tentang parameter populasi berdasarkan pada bukti dari data sampel. Pengolahan data dengan uji-t sampel berpasangan biasanya digunakan dalam penelitian yang menggunakan satu kelompok desain *pret-test* dan *post-test* (Fitri dkk., 2023).

Ini rumusan uji *paired sample t-test* sebagai berikut:

$$t_{hit} = \frac{\bar{d}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

t = nilai t hitung

d = rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD = standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

N = jumlah sampel

Selanjutnya t hitung tersebut dibandingkan dengan t tabel dengan Tingkat signifikansi 0,05. Kriteria pengambilan keputusannya adalah:

T tabel > T hitung = H0 ditolak dan Ha diterima

T tabel < T hitung = H0 diterima dan Ha ditolak (Nuryadi dkk., 2017).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Temuan Umum

Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah pendidikan formal di Indonesia setelah lulus dari sekolah dasar (SD). SMP dilaksanakan dalam waktu 3 tahun. SMP Negeri 3 Batang Anai merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama yang terletak di Kecamatan Batang Anai, Kabupaten Padang Pariaman, Provinsi Sumatera Barat. Sekolah ini berperan penting dalam dunia pendidikan di daerah tersebut. SMP Negeri 3 Batang Anai pada awalnya adalah sekolah jauh dari SMP Negeri 1 Batang Anai. Pada tahun 1999/2000 atas desakan dari masyarakat Kasang dan sekitarnya yang anaknya merasa jauh ketika pergi sekolah ke SMP Negeri 1 Batang Anai sebanyak 3 lokal yang menempati ruang SD yang sudah tidak ditempati.

Berkat tokoh masyarakat maka pada tanggal 20 oktober 1999 dengan Sk kemendikbud Nomor : 29/01/1995 maka dinyatakan dengan resmi SMP Negeri 3 Batang Anai berdiri sendiri dengan kepala sekolah pertama Ibu Dra. Nila Khairani. Saat itu SMP Negeri 3 Batang Anai telah 8 kali pergantian kepala sekolah dan menghasilkan kurang lebih 6.029 lulusan. Lulusanya telah banyak berkiprah di berbagai bidang profesi. Perkembangan sekolah sangat pesat, dalam kurun waktu 8 tahun, rombel mencapai 20 dengan jumlah siswa

mendekati 700 orang, unggul dikuantitas tetapi belum dikualitas. SMP Negeri 3 Batang Anai terletak di jalan Merdeka Duku-Kasang, Kel Batang Anai, Kab Padang Pariaman.

Secara geografis terletak di pintu gerbang Kab. Padang Pariaman dari Kota Padang. Letak sekolah SMP Negeri 3 Batang Anai cukup strategis, berada + 100 m dari jalan lintas Padang - Bukikinggi, dekat stasiun kereta api Duku dan berjarak +500 m dari bandara internasional Minangkabau. Dilihat dari tipenya SMP Negeri 3 Batang Anai termasuk tipe A dengan jumlah siswa 715 orang dengan 50 guru dan pegawai, yang pada umumnya berasal dari kota Padang. Untuk melihat sejauh mana peningkatan kualitas sekolah SMP Negeri 3 Batang Anai, tentu perlu dilakukan penilaian kinerja kepala sekolah. Dengan itu sekolah bisa berbenah dan memperbaiki diri agar mutu pendidikan di sekolah lebih meningkat lagi ke depannya.

Secara geografis SMP Negeri 3 Batang Anai terletak di jalan Merdeka Duku Kasang, sekolah ini berbatasan dengan

1. Sebelah Timur berbatasan dengan rumah penduduk.
2. Sebelah Barat berbatasan dengan rumah penduduk.
3. Sebelah Selatan berbatasan dengan SDN 02 Batang Anai.
4. Sebelah Utara berbatasan dengan SDN 12 Batang Anai.

2. Temuan Khusus

Berdasarkan hasil dari rumusan masalah dan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw* terhadap keaktifan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 3 Batang Anai. Pada penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 3 Batang Anai, hanya menggunakan satu kelas eksperimen saja, tanpa adanya kelas kontrol. Karena pada penelitian ini berfokus pada seberapa besar pengaruh model kooperatif tipe *Quick on the Draw* terhadap keaktifan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dikelas eksperimen tersebut. Pada penelitian ini sampel yang digunakan yaitu *random sampling*, kelas yang menjadi sampel dalam penelitian ini pada kelas VII 1. Data dari hasil IPS siswa diperoleh berdasarkan sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberi perlakuan yang berupa pernyataan kuesioner yang telah diberikan pada siswa. Hasil dari data yang diperoleh ini yang akan menjadi perbandingan pada pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *Quick on the Draw* terhadap keaktifan belajar siswa, dilihat dari hasil *pret-tes* dan *post-test* penelitian. Menentukan klasifikasi keaktifan belajar siswa bisa dilihat dari skala likert.

Tabel 4. 1 Skala Likert

Nilai	Tingkatan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral
4	Setuju

5	Sangat Setuju
---	---------------

Sumber : (Mahmud, 2022)

Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk melihat apakah berpengaruh model kooperati tipe *Quik on the Draw* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 3 Batang Anai. Sampel penelitian ini dibagikan pada kelas VII 1 yang berjumlah 31 siswa, terkait pada keaktifan belajar siswa pada materi pemberdayaan masyarakat (uang, pendapatan dan tabungan), dilakukan menggunakan model pembelajaran *Quick on the Draw*. Data keaktifan belajar yang diperoleh sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Kriteria Penilaian Keaktifan Belajar

Nilai Index	Interpretasi	Skor
0%-19,99%	Sangat rendah	1
20%-39,99%	Rendah	2
40%-59,99%	Sedang	3
60%-79,99%	Tinggi	4
80%-100%	Sangat tinggi	5

Sumber: (Erinsyah dkk., 2024)

Nilai *index* merupakan hasil dari rumusan interval yaitu total 100 dibagi dengan jumlah skor likert yang diambil yaitu 5, sehingga setiap rentang memiliki bobot dengan jarak interval adalah 20. Nilai *indeks* ini dapat dilihat pada tabel diatas ini.

Rumusan menghitung *index* hasil skala likert (%)

$$\% = \frac{\text{Total}}{Y} \times 100\%$$

% = *index* hasil skala likert

Y = Skor tertinggi likert (55×5=275)

Total = jumlah hasil pernyataan siswa

Sumber: (Erinsyah dkk., 2024)

a. Hasil *pret-test*

Penelitian eksperimen yang dilakukan sebelum pelaksanaan model pembelajaran *Quick on the Draw* bertujuan untuk mempersiapkan dan merencanakan penelitian eksperimen yang akan dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah kelas eksperimen ini berpengaruh menggunakan model *Quick on the Draw* terhadap keaktifan belajar siswa di SMP Negeri 3 Batang Anai. Pada penelitian ini, penelitian dengan sampel 31 siswa terkait dengan keaktifan belajar siswa pada materi pemberdayaan masyarakat pada siswa melalui model *Quick on the Draw*.

Rumusan menghitung *index* hasil skala likert (%)

$$\% = \frac{\text{Total}}{Y} \times 100\%$$

% = *index* hasil skala likert

Y = Skor tertinggi likert (55×5=275)

Total = jumlah hasil pernyataan siswa

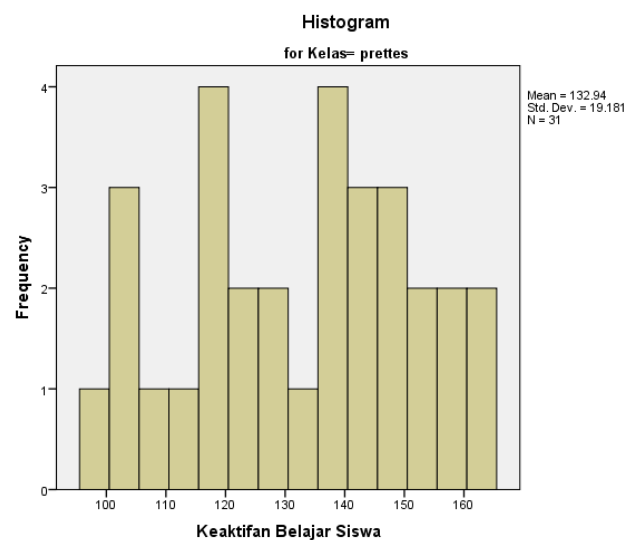
Sumber: (Erinsyah dkk., 2024)

Tabel 4. 3 Frekuensi Nilai Pret-Test Siswa

Nilai Index	Interpretasi	Frekuensi
0%-19,99%	Sangat rendah	0
20%-39,99%	Rendah	4
40%-59,99%	Sedang	26
60%-79,99%	Tinggi	1
80%-100%	Sangat tinggi	0

Sumber: Microsoft Excel

Berdasarkan nilai diatas dapat disimpulkan bahwa pada data *pret-test* rata-rata keaktifan belajar 31 siswa pada kategori rendah hingga tinggi. Berdasarkan hasil analisis yang telah dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa beberapa keaktifan belajar siswa masih belum optimal dan beberapa belum mencapai batas maksimum. Berdasarkan distribusi frekuensi tersebut, histogram hasil *pret-test* sebagai berikut:

Gambar 4. 1 Histogram Pret-Test Hasil Keaktifan Belajar Siswa

Sumber : SPSS 20

Berdasarkan data histogram diatas keaktifan belajar *pret-test* kelas eksperimen terlihat 31 siswa berada diposisi minimum pada nilai 98 (35,64%), rata-ratanya 132.94 (48,34%) dan nilai maksimumnya 165 (60,00%). Ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa kelas eksperimen *pret-test* di SMP Negeri 3 Batang Anai masih belum optimal, dan belum mencapai tingkat maksimum.

b. Hasil *post-test*

Pada akhir penelitian kelas VII 1 sebagai sampel yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Quick on the Draw* dengan materi pemberdayaan masyarakat dengan soal pernyataan seperti uji test *pret-test* sebelum diberikan perlakuan model *Quick on the Draw*. Pada pertemuan ini pendidik diperoleh sebagai berikut: melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Quick on the Draw* berbasis pemberdayaan masyarakat.

Rumusan menghitung *index* hasil skala likert (%)

$$\% = \frac{\text{Total}}{Y} \times 100\%$$

% = *index* hasil skala likert

Y = Skor tertinggi likert (55×5=275)

Total = jumlah hasil pernyataan siswa

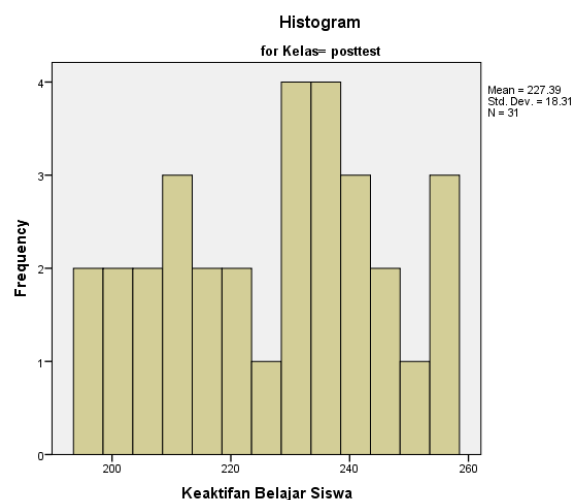
Sumber: (Erinsyah dkk., 2024)

Tabel 4. 4 Frekuensi Nilai Post-Test Siswa

Nilai Index	Interpretasi	Frekuensi
0%-19,99%	Sangat rendah	0
20%-39,99%	Rendah	0
40%-59,99%	Sedang	0
60%-79,99%	Tinggi	11
80%-100%	Sangat tinggi	20

Sumber: Microsoft Excel

Berdasarkan nilai diatas dapat disimpulkan bahwa pada nilai *post-test* rata-rata keaktifan belajar 31 siswa pada kategori tinggi hingga sangat tinggi. Berdasarkan hasil analisis yang telah dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa keseluruhan keaktifan belajar siswa telah mencapai rata-rata tinggi tingkat interpretasinya, dibandingkan pada hasil *pret-test* sebelumnya. Berdasarkan distribusi frekuensi tersebut, histogram hasil *post-test* sebagai berikut:

Gambar 4. 2 Histogram Post-Test Hasil Keaktifan Belajar Siswa

Berdasarkan data histogram diatas keaktifan belajar *post-test* kelas eksperimen terlihat 31 siswa berada diposisi minimum pada nilai 196 (71,27), rata-ratanya 227.39 (82,69%) dan nilai maksimumnya 258 (93,08%). Ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa kelas eksperimen *post-test* di SMP Negeri 3 Batang Anai sudah mencapai tingkat optimal, dan tingkat keaktifan belajar siswa mencapai tingkat stabil.

c. Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Quick on the Draw* terhadap Keaktifan Belajar Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial

Berdasarkan hasil penelitian yang lakukan di kelas VII 1 di SMP Negeri 3 Batang Anai, melalui kelas eksperimen dengan melihat perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* mata pelajaran IPS pada materi “Pemberdayaan Masyarakat”. Berdasarkan hasil deskripsi dan analisis dan pengamatan selama penelitian perbedaan ini disebabkan karena perbedaan perlakuan yang diberikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menerapkan model *Quick on the Draw*. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* di kelas sampel, terlihat peningkatan nilai keaktifan belajar siswa, dapat dilihat dari nilai rata-rata *pre-test* lebih rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata *post-test*. Pada nilai *pre-test* diperoleh rata-rata 132.94 (48,34%), dengan nilai terendah 98 (35,64%), dan nilai tertinggi 165 (60,00%). Sedangkan pada nilai *post-test* diperoleh

rata-rata 227.39 (82,69%) dengan nilai terendah 196 (71,27) dan nilai tertinggi 258 (93,08%).

Berdasarkan rata-rata nilai *post-test* siswa 227.39 (82,69%) tersebut dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS setelah menerapkan model kooperatif tipe *Quick on the Draw* lebih baik dari pada keaktifan belajar sebelum menerapkan model kooperatif tipe *Quick on the Draw*.

1) Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif untuk melihat kesimpulan tentang data yang diperoleh dari hasil *pret-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen yaitu kelas VII 1. Hal ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penerapan model kooperatif tipe *Quick on the Draw*.

Langkah-langkah Analisis Statistik di SPSS 20

- a) Masukkan terlebih dahulu semua nilai data (nilai skor *pret-test* dan *post-test*) sudah dimasukkan ke dalam SPSS, lalu tekan *save as* untuk menyimpan datanya.
- b) Buka menu *Analyze* kemudian klik “*Analyze*” lalu tekan “*Descriptive Statistics*”, kemudian pilih “*Descriptive*”.
- c) Setelah itu pindahkan total skor *pret-test* dan *post-test* kedalam variabel (s) dengan cara klik tanda panah disamping satu persatu, lalu tekan ok.

Tabel 4. 5 Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>prettes</i> keaktifan belajar siswa	31	98	165	132.94	19.181
<i>posttest</i> keaktifan belajar siswa	31	196	258	227.39	18.310
Valid N (listwise)	31				

Sumber : SPSS 20

Setelah melakukan analisis statistik, dan sebelum melakukan uji hipotesis dengan t-test terlebih dahulu dilakukan Uji Normalitas dan Uji Homogenitas.

2) Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini digunakan sebagai persyaratan uji t. Suatu data distribusi dikatakan normal apabila taraf signifikasinya $> 0,05$ sebaliknya jika taraf signifikasinya $< 0,05$ maka data distribusi tersebut dikatakan tidak normal. Jika data normal, maka analisis yang digunakan termasuk uji parametrik. Uji parametrik ketika penelitian menggunakan *pret-test* dan *post-test* maka gunakan *paired sample t-test*. Untuk menguji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*. Pada penelitian ini, data yang terkumpul berupa data *pret-test* dan *post-test* siswa.

Langkah-langkah Uji Normalitas di SPSS Versi 20

- Siapkan data pastikan semua nilai data (skor *pret-test* dan *post-test*) sudah dimasukkan ke dalam SPSS dengan tipe data *Scale*.

- b) Buka menu “*Analyze*” lalu pilih “*Descriptive Statistics*” kemudian pilih “*Explore*”.
- c) Pindahkan total keaktifan belajar siswa ke “*Dependent List*” kelasnya dipindahkan ke *Factor List*.
- d) Lalu tekan “*Plots*” kemudian centang “*Normalitas plots with tests*”, jika ingin melihat histogramnya tekan “*Histogram*”
- e) Tekan “*continue*” dan tekan ok, disini SPSS akan memunculkan “*Tests of Normality*”
- f) Maka interpretasi hasil perhatikan *Sig.* (p-value) pada “*Shapiro-Wilk*”. Jika nilai *Sig* >0,05 maka data normal, jika nilai *Sig* < 0,05 maka data tidak normal.

Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas

<i>Tests of Normality</i>							
	Kelas	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Keaktifan	<i>Prettes</i>	.088	31	.200*	.966	31	.416
Belajar	<i>posttest</i>	.094	31	.200*	.959	31	.279
Siswa							

Sumber : SPSS 20

Hasil dari uji normalitas diatas, diperoleh bahwa kelas sampel berdistribusi normal karena signifikansi lebih besar (>) dari 0,05. Berdasarkan hasil *pret-test* memiliki signifikansi yaitu 0,416 dan hasil *post-test* memiliki signifikansi yaitu 0,279. Maka sesuai dengan dasar

pengambilan keputusan uji normalitas dari kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

3) Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang digunakan menggunakan *Levene's Test*. Uji homogenitas untuk melihat apakah data memiliki varians yang sama (homogen) atau tidak.

Langkah-langkah Uji Homogenitas di SPSS Versi 20:

- a) Buka SPSS dan masukkan data yang sudah berupa skor tes atau variabel yang akan diuji, seperti data *pret-test* dan *post-test* keaktifan belajar dan kelas.
- b) Klik menu "*Analyze*" kemudian pilih "*Compare Means*" lalu klik "*One-Way ANOVA*".
- c) Lalu pindahkan hasil keaktifan belajar ke "*Dependent List*", dan kelas ke "*factor*".
- d) Klik *options* centang "*Homogeneity of variance test*", Klik *continue* dan klik ok.

Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas

Keaktifan Belajar Siswa			
<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
.097	1	60	.756

Sumber : SPSS 20

Pada uji homogenitas dilakukan dengan Uji *Levene* untuk mengetahui apakah varians dari dua kelompok data adalah sama

(homogen). Hasil menunjukkan bahwa semua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data homogen dan memenuhi asumsi untuk dilakukan uji *parametrik* seperti uji-t.

4) Uji Hipotesis

Uji statistik yang digunakan adalah *Paired Sample T-Test*, untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pret-test* dan *post-test*.

Langkah- langkah uji t dari SPSS Versi 20:

- a) Buka SPSS dan masukkan data (variabel keaktifan belajar *pret-test* dan *post-test*).
- b) Klik menu “*Analyze*” kemudian pilih “*Compare Means*” lalu klik “*Paired Sample T-Test*”.
- c) Lalu pindahkan *pret-test* dan *post-test* ke variabel 1 dan 2
- d) Klik “*options*” cek nilai “*confidence interval percentage*” 95% dan tekan “*continue*” lalu tekan ok.

Tabel 4. 8 Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Prettest - Posttest	-94.452	1.524	.274	-95.011	-93.893	-345.068	30	.000

Sumber : SPSS 20

Berdasarkan hasil dari analisis uji T yang didapat pada *software* SPSS versi 20 maka diperoleh *Sig. (2-tailed)* < 0,05 yaitu 0,000. maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *Quick on the Draw* terhadap keaktifan belajar siswa Ilmu Pengetahuan Sosial.

B. Pembahasan

1. Keaktifan Belajar Siswa Sebelum Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick on the Draw*

Berdasarkan hasil analisis data *pre-test* yang dilakukan terhadap 31 siswa kelas VII 1 SMP Negeri 3 Batang Anai, diperoleh gambaran bahwa sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw*, keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial belum berada pada kondisi yang optimal. Nilai rata-rata (*mean*) *pre-test* sebesar 132,94 atau setara dengan 48,34% dari skor tertinggi ideal, menunjukkan bahwa secara umum keaktifan belajar siswa baru berada pada kategori sedang. Nilai terendah yang diperoleh adalah 98 (35,64%), sedangkan nilai tertinggi hanya mencapai 165 (60,00%). Distribusi frekuensi *pre-test* menunjukkan bahwa dari 31 siswa, sebanyak 4 siswa (12,9%) berada pada kategori rendah, 26 siswa (83,9%) pada kategori sedang, dan hanya 1 siswa (3,2%) yang berada pada kategori tinggi. Tidak ada seorang pun siswa yang mencapai kategori sangat tinggi.

Kondisi ini mencerminkan bahwa proses pembelajaran IPS yang berlangsung sebelum penerapan model *Quick on the Draw* belum mampu mendorong keterlibatan aktif siswa secara menyeluruh. Hal tersebut sejalan dengan pandangan Suartama (2023) yang menegaskan bahwa keaktifan belajar merupakan segala bentuk kegiatan fisik maupun mental siswa dalam pembelajaran untuk mewujudkan suasana kelas yang kondusif. Apabila model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan tidak merangsang partisipasi siswa, maka keaktifan belajar siswa akan cenderung stagnan dan tidak berkembang secara optimal. Senada dengan itu, Sinar (2018) menyatakan bahwa keaktifan belajar adalah proses mengonstruksi pengetahuan oleh siswa itu sendiri, sehingga tanpa keterlibatan aktif, transfer pengetahuan menjadi tidak bermakna.

Rendahnya keaktifan belajar siswa sebelum perlakuan juga tercermin dari kondisi di lapangan yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa cenderung pasif, kurang berani bertanya, enggan mengemukakan pendapat, dan minim keterlibatan dalam diskusi kelas. Kondisi ini bersesuaian dengan jenis-jenis keaktifan belajar yang dikemukakan oleh Subairi dkk. (2022), di mana keterlibatan siswa seharusnya mencakup delapan dimensi secara seimbang, yaitu: *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *motor activities*, *drawing activities*, *mental activities*, dan *emotional activities*. Berdasarkan data *pre-test*, dimensi aktivitas lisan (*oral*) seperti berdiskusi dan menyampaikan pendapat, serta aktivitas mental seperti

menganalisis dan memecahkan masalah, memperoleh capaian yang paling rendah di antara indikator lainnya.

Kondisi serupa juga ditemukan dalam penelitian Zumaro dan Widoningtyas (2026) yang meneliti siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sumbergempol Tulungagung, di mana sebelum penerapan model *Quick on the Draw*, keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS masih rendah. Melati dkk. (2024) dalam penelitiannya di SMP Negeri 1 Sungai Pua juga mengidentifikasi hal serupa, bahwa pembelajaran IPS yang kurang melibatkan siswa secara aktif berdampak pada rendahnya partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Temuan-temuan tersebut semakin memperkuat justifikasi perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa untuk mengatasi kondisi rendahnya keaktifan belajar.

Wahyuningsih (2020) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi keaktifan belajar siswa meliputi motivasi, tujuan pembelajaran yang jelas, stimulasi yang relevan, petunjuk belajar yang memadai, serta umpan balik yang terukur. Dalam konteks *pre-test* ini, rendahnya keaktifan siswa mengindikasikan bahwa faktor-faktor tersebut belum terpenuhi secara optimal dalam proses pembelajaran sebelumnya. Oleh karena itu, kehadiran model pembelajaran yang secara struktural mengintegrasikan seluruh faktor pemicu keaktifan tersebut menjadi kebutuhan yang mendesak.

2. Keaktifan Belajar Siswa Setelah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick on the Draw

Setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Nilai rata-rata (*mean*) *post-test* mencapai 227,39 atau setara dengan 82,69% dari skor tertinggi ideal, yang berada pada kategori sangat tinggi. Nilai terendah pada *post-test* adalah 196 (71,27%), sedangkan nilai tertinggi mencapai 258 (93,08%). Distribusi frekuensi *post-test* menunjukkan pergeseran kategori yang sangat signifikan: dari kondisi awal di mana mayoritas siswa berada pada kategori sedang, kini seluruh 31 siswa (100%) bergerak ke kategori tinggi (11 siswa/35,5%) hingga sangat tinggi (20 siswa/64,5%). Tidak ada seorang pun siswa yang berada pada kategori rendah maupun sedang.

Peningkatan keaktifan belajar yang signifikan ini tidak terlepas dari karakteristik model *Quick on the Draw* yang secara struktural dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif seluruh siswa dalam proses pembelajaran. Erni (2018) menyatakan bahwa model kooperatif tipe *Quick on the Draw* adalah suatu model pembelajaran yang lebih menekankan pada aktivitas dan kerjasama siswa dalam mencari, menjawab, dan melaporkan informasi dalam sebuah permainan yang mengarah pada pacuan kelompok melalui aktivitas kerja sama tim dan kecepatannya. Model ini menuntut seluruh anggota

kelompok untuk aktif bergerak, berpikir cepat, dan berkolaborasi secara efektif dalam menyelesaikan serangkaian pertanyaan.

Peningkatan keaktifan belajar ini sejalan dengan fungsi model *Quick on the Draw* yang dikemukakan oleh Amin dan Sumendap (2022), yaitu memfasilitasi kegiatan belajar dalam berbagai kemampuan membaca dan menulis, meningkatkan partisipasi siswa, menumbuhkan pembelajaran mandiri, memperbaiki ketepatan dalam menjawab pertanyaan, serta membantu siswa membedakan informasi penting dari yang tidak penting. Lebih lanjut, Wiratama (2020) menjelaskan bahwa model ini mampu menstimulasi kolaborasi, mengembangkan keterampilan sosial, meningkatkan kemampuan berpikir, memperkuat keterampilan komunikasi, dan mempermudah pengelolaan informasi, yang kesemuanya berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa dalam pengalaman belajar.

Peningkatan signifikan ini juga selaras dengan penelitian Melati dkk. (2024) yang menemukan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif *Quick on the Draw* menunjukkan rata-rata keaktifan belajar siswa di atas nilai 75, serta adanya pengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran PAI-BP di SMP Negeri 1 Sungai Pua. Demikian pula penelitian Zumaro dan Widoningtyas (2026) yang membuktikan adanya pengaruh signifikan metode pembelajaran *Quick on the Draw* terhadap keaktifan belajar siswa IPS kelas VIII SMP Negeri 1 Sumbergempol Tulungagung dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Konsistensi temuan-

temuan tersebut menegaskan bahwa peningkatan keaktifan belajar yang dicapai dalam penelitian ini bukan bersifat kebetulan, melainkan merupakan dampak nyata dari penerapan model *Quick on the Draw* yang dirancang secara terstruktur untuk mendorong keterlibatan aktif seluruh siswa.

3. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick on the Draw terhadap Keaktifan Belajar Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* pada perangkat lunak SPSS versi 20, diperoleh nilai t hitung sebesar -345,068 dengan nilai *Sig. (2-tailed)* = 0,000 pada derajat kebebasan (df) = 30. Karena nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII 1 SMP Negeri 3 Batang Anai. Nilai *mean difference* sebesar -94,452 menunjukkan bahwa secara rata-rata setiap siswa mengalami peningkatan skor keaktifan belajar sebesar 94,452 poin setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Quick on the Draw* sebuah lonjakan yang sangat substansial dan bermakna secara pedagogis.

Pengaruh yang signifikan ini tidak terlepas dari kesesuaian model *Quick on the Draw* dengan prinsip-prinsip teori keaktifan belajar yang dikembangkan oleh para ahli dalam Helmiati (2012) menegaskan bahwa tujuan utama upaya peningkatan keaktifan belajar adalah agar siswa tidak bersikap

pasif, tetapi dapat mengembangkan keterampilan dan memperoleh hasil belajar yang optimal. Model *Quick on the Draw* secara inheren menghindarkan siswa dari sikap pasif, karena mekanisme permainan yang bersifat kompetitif dan kolaboratif mendorong setiap anggota kelompok untuk berkontribusi secara aktif. Sholeh dan Aini (2023) juga menyatakan bahwa meningkatnya keaktifan belajar membantu siswa berpikir lebih jelas, mengemukakan ide, dan menemukan solusi dalam menyelesaikan masalah kondisi yang secara konsisten terwujud dalam setiap tahapan pelaksanaan model ini.

Pengaruh signifikan ini juga dapat dikaitkan dengan karakteristik pembelajaran IPS yang bersifat humanistik dan partisipatif sebagaimana dikemukakan oleh Saleh (2025). Pembelajaran IPS yang partisipatif menuntut siswa terlibat aktif melalui diskusi, simulasi, kerja kelompok, dan kegiatan proyek. Model *Quick on the Draw* secara struktural mengintegrasikan seluruh elemen partisipasi tersebut ke dalam satu siklus pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa tidak sekadar memahami materi pemberdayaan masyarakat secara teoritis, tetapi juga mengalaminya secara langsung melalui dinamika kerja kelompok yang penuh semangat. Hal ini sejalan pula dengan Capaian Pembelajaran IPS Fase D yang mengharuskan siswa mampu mengamati, bertanya, mengumpulkan data, menganalisis, menyimpulkan, dan mengomunikasikan informasi tentang realitas kehidupan manusia (Sudirman, 2024).

Dari perspektif teori pembelajaran kooperatif, keberhasilan model *Quick on the Draw* dalam meningkatkan keaktifan belajar juga dapat dijelaskan melalui prinsip saling ketergantungan positif (*positive interdependence*) yang menjadi inti pembelajaran kooperatif. Farijan (2019) menjelaskan bahwa siswa akan lebih mengetahui dan menguasai konsep yang sulit saat berpartisipasi ketika diskusi kelompok dalam pembelajaran kooperatif. Ketika satu individu dalam kelompok berhasil menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat, hal tersebut menggerakkan seluruh kelompok menuju tujuan bersama. Sebaliknya, ketika salah seorang anggota mengalami kesulitan, seluruh kelompok termotivasi untuk saling membantu, menciptakan ekosistem belajar yang kolaboratif dan saling mendukung.

Besarnya peningkatan keaktifan belajar yang diperoleh dalam penelitian ini semakin diperkuat oleh sejumlah penelitian relevan. Penelitian Zumaro dan Widoningtyas (2026) membuktikan adanya pengaruh metode pembelajaran *Quick on the Draw* terhadap keaktifan belajar siswa IPS dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Melati dkk. (2024) dalam penelitiannya di SMP Negeri 1 Sungai Pua menemukan nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,002 dan 0,000 ($< 0,05$) yang membuktikan pengaruh signifikan model *Quick on the Draw* terhadap keaktifan belajar siswa. Sherlyani dkk. (2019) juga membuktikan bahwa model *Quick on the Draw* berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa IPA kelas VIII SMPN 13 Padang, dengan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi (80,17) dibandingkan kelas kontrol (67,67).

Keseluruhan temuan tersebut secara konsisten mengonfirmasi bahwa pengaruh model *Quick on the Draw* terhadap keaktifan belajar yang diperoleh dalam penelitian ini bukanlah fenomena yang bersifat parsial atau kebetulan, melainkan merupakan bukti efektivitas model yang telah teruji di berbagai konteks dan jenjang pendidikan.

Kelebihan model pembelajaran *Quick on the Draw* yang dikemukakan oleh Gennis (2008) dan BR (2019) turut menjelaskan mekanisme pengaruh yang terjadi: (a) model ini mendorong kerjasama kelompok yang semakin efisien sehingga mempercepat kemajuan belajar; (b) memberikan pengalaman berbagai keterampilan membaca yang didorong oleh kecepatan aktivitas, kemandirian belajar, dan ketepatan menjawab pertanyaan; serta (c) membiasakan siswa belajar dari berbagai sumber, tidak hanya bergantung pada guru. Ketiga keunggulan tersebut secara sinergis berkontribusi pada peningkatan seluruh dimensi keaktifan belajar siswa: dari aspek visual saat membaca materi sumber, aspek lisan saat berdiskusi dalam kelompok, aspek motorik saat berlari mengambil kartu pertanyaan, hingga aspek mental dan emosional saat memecahkan masalah dalam tekanan waktu kompetisi.

Dengan demikian, hasil penelitian ini secara keseluruhan memberikan bukti empiris yang kuat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw* merupakan solusi yang efektif dan relevan untuk mengatasi permasalahan rendahnya keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Peningkatan rata-rata keaktifan belajar dari 48,34%

(kategori sedang) pada *pre-test* menjadi 82,69% (kategori sangat tinggi) pada *post-test*, yang didukung oleh nilai signifikansi statistik $0,000 < 0,05$, menegaskan bahwa perubahan positif yang terjadi bukan sekadar fluktuasi acak, melainkan merupakan dampak nyata dan terukur dari intervensi pembelajaran yang diberikan. Temuan ini mempertegas kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima: terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw* terhadap keaktifan belajar siswa Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII 1 SMP Negeri 3 Batang Anai tahun pelajaran 2025/2026.

C. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada aspek keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS. Oleh karena itu, penelitian ini belum mengkaji aspek-aspek lain yang juga memiliki pengaruh penting dalam pembelajaran, seperti hasil belajar siswa, motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, kemampuan bekerja sama, maupun peningkatan pemahaman konsep siswa secara menyeluruh.
2. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang digunakan, karena penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah responden yang terbatas. Selain itu, penelitian ini dilaksanakan hanya pada satu sekolah sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas untuk seluruh siswa pada jenjang atau sekolah yang berbeda.

3. Dalam pelaksanaan penelitian masih terdapat beberapa kendala, seperti perbedaan karakter siswa dan kondisi kelas yang dapat mengganggu hasil penelitian. Kondisi kelas yang terkadang kurang kondusif saat kegiatan kelompok dalam model *Quick on the Draw* berlangsung.
4. Beberapa siswa masih sulit untuk bekerja sama secara maksimal dalam kelompok, sehingga membutuhkan pengawasan dan pengelolaan kelas yang lebih baik dari guru maupun peneliti.
5. Dalam pelaksanaan eksperimen tersebut ada beberapa sintak model *Quick on the Draw* yang tidak terlaksana.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Hasil keaktifan belajar siswa sebelum (*prettest*) menggunakan model kooperatif tipe *Quick on the Draw* materi pemberdayaan masyarakat pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Pada hasil *pret-test* yang dilakukan terhadap 31 siswa, diperoleh data bahwa keaktifan belajar siswa terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebelum diberikan perlakuan model kooperatif tipe *Quick on the Draw* masih belum optimal. Nilai rata-rata (mean) *pret-test* adalah 132.94 (48,34%), dengan nilai tertinggi 165 (60,00%) dan nilai terendah 98 (35,64%). Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum mampu memfasilitasi keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung pasif, kurang tertarik, serta menunjukkan sikap yang tidak antusias saat mengikuti pelajaran. Ketertarikan terhadap materi dan keaktifan dalam bertanya mampu berdiskusi juga masih minim.

2. Hasil keaktifan belajar siswa setelah (*post-test*) menggunakan model kooperatif tipe *Quick on the Draw* materi pemberdayaan masyarakat pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Pada hasil *post-test* yang dilakukan terhadap 31 siswa, diperoleh data bahwa keaktifan belajar siswa terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan

Sosial setelah diberikan perlakuan model kooperatif tipe *Quick on the Draw* memiliki peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata (mean) *post-test* adalah 227.39 (82,69%), dengan nilai tertinggi 258 (93,08%) dan nilai terendah 196 (71,27). Menunjukkan bahwa setelah menggunakan model pembelajaran *Quick on the Draw* ini membuat keaktifan belajar siswa memiliki peningkatan yang signifikan dalam proses pembelajaran. Meningkat pada keterlibatan dalam diskusi, rasa ingin tahu, serta kesadaran belajar mandiri. Model *Quick on the Draw* berhasil mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata siswa, sehingga mendorong siswa untuk meningkatkan keaktifan belajar dan berpikir kritis dalam pembelajaran.

3. Pengaruh model kooperatif tipe *Quick on the Draw* terhadap keaktifan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

Pada hasil uji t "*Paired Samples t-Test*" antara nilai *pret-test* dan *post-test* diperoleh nilai rata-rata selisih sebesar -94,45, nilai t hitung = -345.068, dengan derajat kebebasan (df) = 30, dan nilai signifikansi (2-tailed) = 0,000. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh signifikan pada keaktifan belajar IPS yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model kooperatif tipe *Quick on the Draw* terhadap keaktifan belajar siswa kelas VII1 di SMP Negeri 3 Batang Anai.

B. Implikasi

Pada penelitian yang telah dilakukan di lingkungan pendidikan maka kesimpulan yang ditarik akan mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan

dan juga penelitian selanjutnya, implikasinya sebagai berikut: hasil penelitian tentang model *Quick on the Draw* terhadap keaktifan belajar siswa. Ini adalah bukti ilmiah akan pentingnya model pembelajaran *Quick on the Draw* terhadap keaktifan belajar siswa dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada kerja kelompok, meningkatkan kecepatan dan ketepatan siswa dalam menjawab soal, kemandirian siswa dalam kerja kelompok, meningkatkan kolaborasi, dan meningkatkan kepercayaan diri dengan menggunakan model *Quick on the Draw*.

C. Saran

Pada model *Quick on the Draw* materi pemberdayaan masyarakat dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dan mengembangkan kemampuan berfikir siswa dan peningkatan keterampilan siswa untuk dimasa depan. Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Diharapkan pada guru untuk menerapkan model *Quick on the Draw* sebagai salah satu model pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam membantu meningkatkan keaktifan belajar siswa, melatih kerjasama kelompok, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton.
2. Pada penelitian ini penulis hanya bisa melakukan penelitian terhadap keaktifan belajar siswa. diharapkan pada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian ini dengan sampel yang lebih luas, materi pembelajaran yang berbeda, dan menggunakan variabel yang berbeda agar hasil penelitian ini lebih mendalam.

3. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan referensi dan masukan bagi dunia pendidikan, khususnya dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan berpusat pada siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Asis, R. R., Mardani, I., Awalia, R., Galang, & Sopiandy, D. (2025). Analisis Faktor Kurangnya Partisipasi Aktif Siswa terhadap Hasil Belajar PPKn di SMKNegeri 2 Kolaka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2).
- Amelia, C. (2025). *Konsep Dasar IPS*. Medan : Umsu Press.
- Amin, & Sumendap, L. Y. S. (2022). *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Bekasi : LPPM Universitas Islam.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asep, Barus, C. S. A., & Sohilit, D. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPS di Indonesia: Sebuah Systematic Review. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 9(3).
- Asrulla, Risnita, Syahrani, J., & Firdaus, J. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3).
- Awwalina, L. S. (2023). Strategi Pembelajaran Kooperatif :Mengungkapkan Pembelajaran Aktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1).
- BR, N. (2019). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas dengan Quick on The Draw*. Jakarta Utara : PT. Mediaguru Digital Indonesia.
- Djaali. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Erihadiana, M., & Lismawati, W. (2017). Penerapan Model Quick On The Draw Dengan Menggunakan Media Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif PAI Siswa. II(1).
- Erinsyah, F., Sasmito, G. W., Wibowo, D. S., & Bakti, V. K. (2024). Sistem Evaluasi Pada Aplikasi Akademik Menggunakan Metode Skala Likert dan Algoritma Naive Bayes. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, 13(1).
- Erlinda, P. (2020). *Metode Quick On The Draw dalam Pembelajaran IPA*. Surabaya : CV. Pustaka Media Guru.

- Erni. (2018). *Penerapan Model Quick On The Draw*. Surabaya : CV Cipta Media Edukasi.
- Farijan, A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Merencanakan Eksperimen Dan Hasil Belajar PKN DI SMK Negeri 1 Sakra. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1).
- Fitri, A., Rahim, R., Nurhayati, & Azis Sadrack, L. P. (2023). *Dasar-Dasar Statistika Untuk Penelitian*. Jawa Timur : Yayasan Kita Menulis.
- Gennis, P. (2008). *Trik & Taktik Mengajar Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*. Jakarta : PT Indeks.
- Handayani, L. T., & Asmuji. (2023). *Statistik Deskriptif*. Surabaya : UM Jember Press.
- Harefa, D., Gaurifa, E. S., & Duha, M. A. (2023). *Teori Statistik Dasar*. Jawa Barat : CV Jejak.
- Hariandi, A., & Cahyani, A. (2018). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentara Pendidikan Dasar*, 3(2).
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna, Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1).
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo.
- Huriyanti, L., & Rosiyanti, H. (2017). Perbedaan Motivasi Belajar Matematika Siswa Setelah Menggunakan Strategi Pembelajaran Quick On The Draw. *Fibonacci : Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 3(1).
- Illahi, R. K., Yunita, R., & Musalwa. (2023). Implementation Of The Merdeka Curriculum In The Digital Era: Challenges And Opportunities. *Proceedings 4rd UIN Imam Bonjol International Conferenceon Islamic Education*.
- Ismi Astari, E., Agung, L., & yunianto, T. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick On The Draw Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X IIS 5 SMA Negeri Banyudono Boyolali Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Candi*, 15(1).

- Khadijah, K., Illahi, R. K., & Faisal, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Uno Stacko pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial dan Sains*, 11(2), 168–180.
- Khoir, Q. (2024). Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan Ilmu, Teknologi, dan Masyarakat (ITM): Tujuan, Keterkaitan, dan Dampaknya Terhadap Perkembangan IPTEK. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 2(4).
- Laili, P. D., Hartati, Z., & Hikmah, N. (2025). Implementasi Model Quick on The Draw Untuk Meningkatkan Keterampilan Kerja Sama Siswa dalam Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah. *Kamaya: Jurnal Ilmu Agama*, 8(1).
- Lathif, M. I. A., Manjilah, E. L., Khayriyah, W., & Amaliyah, F. (2023). *Pengaruh Keaktifan Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Dalam Kelas 5 SD 2 Dersalam*.
- Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN).
- Mahmud. (2022). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian Pendidikan Agama Islam*. Jawa Timur : Yayasan Pendidikan Uluwiyah.
- Marhayani, D. A., & Nurani, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Quick On The Draw Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1).
- Melati, R., Arifmiboy, A., Ilmi, D., & Afrinaldi, A. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick on the Draw terhadap Keaktifan Belajar pada Pembelajaran PAI-BP Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sungai Pua. *Yasin*, 4(6).
- Napitupulu, E. H., & Susanti, A. E. (2023). Mengupayakan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Penerapan Metode Tanya Jawab. *Kairos: Jurnal Ilmiah*, 3(2).
- Natasya, P., Sabri, A., & Illahi, R. K. (2023). Preparation Of Social Studies Teachers In Facing The Merdeka Curriculum In Grade VII Of SMPN 30 Padang. *Proceedings 4rd UIN Imam Bonjol International Conference on Islamic Education*.

- Nurhaswinda, N. (2022). Penerapan Strategi Pembelajaran Quick on the Draw untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 15(1).
- Nurhaswinda, Zulkifli, A., Gusniawati, J., Zulefni, M. S., Afendi, R. A., Asni, W., & Fitriani, Y. (2025). Tutorial Uji Normalitas dan Uji Homogenitas Menggunakan Aplikasi SPSS. *Jurnal Homepage*, 1(2).
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta : Gramasurya.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4).
- Puspita Sari, A. S., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3).
- Putra, A., Ulandari, N., & Sepnila, D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Quick on The Draw dengan Masalah Open-Ended terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(1).
- Putri, M., & Nur'aeni, A. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Make A Match Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas IV SDN 1 Mandirancan Kabupaten Kuningan. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 3(4).
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Kalimantan Selatan : Antasari Press.
- Rizkiani, A. D., Hariandi, A., Alirmansyah, A., & Zutha Berliana, T. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Index Card Match (ICM) Muatan IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar*, 2(2).
- Saleh, S. (2025). *Pembelajaran IPS SD/MI*. Bandung : Manggu Makmur Tanjung Lestari.
- Sari, A. S. P., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan

- Media Rainbow Board di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3).
- Sari, N., Mujib, M., & Putra, R. W. Y. (2021). Model Pembelajaran POGIL dengan Strategi Quick on The Draw dan Minat Belajar: Dampaknya terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 7(1), 39.
- Setiawati, R. (2024). *Metodologi Penelitian Bisnis Strategi dan Teknik Penelitian Terkini*. Kalimantan Tengah : PT. Asadel Liamsindo.
- Sherlyani, A., Ardi, Alicia Farma, S., & Alberida, H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Quick on the Draw Terhadap Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMPN 13 Padang. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 5(2).
- Sholeh, M., & Aini, N. (2023). Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD Media Card Sort Muatan IPA Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(4).
- Sinaga, D. (2014). *Buku Ajar Statistik Dasar*. Jakarta Timur : UKI Press.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Suartama, I. K. (2023). *Mobile Ubiquitous Learning Kajian Pengelolaan Diri dalam Belajar, Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar*. Malang : CV Literasi Nusantara Abadi.
- Subairi, A., Tohirin, & Zaitun. (2022). *Pembelajaran Fikih Berbasis Kecerdasan Majemuk dan Keaktifan Belajar Di Madrasah*. Malang : CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Subasman, I., Ansar, & Suhara, A. (2025). *Metode Dan Teknik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Pengembangan Untuk Mahasiswa*. Jawa Barat : Widina Media Utama.
- Sudirman, J. J. (2024). *Kementerian Pendidikan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*.
- Sudirman, Lembang, S. T., Kondolayuk, M. L., & Andinny, Y. (2020). *Statistik Pendidikan*. Jakarta : CV. Media Sains Indonesia.

- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Susanti, E., & Endayani, H. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Medan : CV. Widya Puspita.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Susilowati, F. (2022). *Penguji Statistik dengan SPSS*. Jawa Timur : Pustaka Rumah C1nta.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta : Deepublish.
- Wibowo, F. X. P. (2023). *Statistika Bisnis dan Ekonomi dengan SPSS 25*. Jakarta : Salemba Empat.
- Wijaya, A., Suriani, A. I., Syamsuriadi, & P. Salenda. (2023). Pengaruh Kolaborasi Model Pembelajaran Circ Dan Quick On The Draw Terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SD Inpres Pangalloang Kabupaten Mamuju. *Journal Innovation In Education*, 1(3), 232–241.
- Wiratama, W. M. P. (2020). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Quick on The Draw. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3).
- Wiseza, F. C. (2019). *Konsep IPS (Menuju Guru IPS Zaman Now)*. Surabaya : CV Pustaka MediaGuru.
- Yanuar P, A., & Pius, I. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 08(01).
- Zumaro, A., & Widoningtyas, L. (2026). Pengaruh Metode Pembelajaran Quick On The Draw Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII DI SMP Negeri 1 Sumbargempol Tulungagung. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 18(6).



[illegible]

[illegible]

V. Hasil Uji Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Items Pernyataan
0,978	60

UIN
IMAM BONJOL
PADANG

VI. Distribusi Nilai Hasil Pretest dan posttest

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Afri Rama Doni	158	252
2	Agnesya Ramadhani	120	216
3	Algiandra Yusril	137	233
4	Ardian Saputra	105	200
5	Chelsi Rafebriani	136	232
6	Cika Aulia Rahmah	144	237
7	Destri Wahyuni	119	211
8	Dhara Ananda Prizcha	102	198
9	Dhea Oktaviani Putri	110	205
10	Dhiva Husna Qhaiiren	165	258
11	Eliqha Aulia Putri	116	213
12	Hafizah Tohilatul Anugra	134	229
13	Jumaydil Purnama	138	231
14	Keyla Yulia Putri	105	200
15	Muhammad Al Faritsi	146	239
16	Muhammad Betran Arrifa	160	254
17	Muhammad Fahril	98	196
18	Muhammad Hazard Lubis	128	223
19	Nazwa Fatimah Azzahra	145	238
20	Nazwha Qhoirullah	162	256
21	Priya Rathanam	140	235
22	Rafael Walentino	125	221
23	Raffa Pratama	150	243
24	Rayfaldo Basri	155	248
25	Razaq Putra Ramadhan	148	240
26	Recha Fadhili Fenanta	112	208
27	Rifallindo Zaico	130	226
28	Rizki Kurniawan	152	245

29	Zabrina WifaqAzizah	121	214
30	Zafira Anggraini	142	236
31	Zahira Nurin Najwa	118	212
	Jumlah	4121	7049
	Rata-Rata	132,94	227,39



VII. Hasil Uji Normalitas

<i>Descriptives</i>				
	Kelas		Statistic	Std. Error
Keaktifan Belajar Siswa	prettes	Mean	132.94	3.445
		95% Confidence Interval Lower Bound for Mean	125.90	
		Upper Bound	139.97	
		5% Trimmed Mean	133.08	
		Median	136.00	
		Variance	367.929	
		Std. Deviation	19.181	
		Minimum	98	
		Maximum	165	
		Range	67	
		Interquartile Range	30	
		Skewness	-.135	.421
		Kurtosis	-1.040	.821
	posttest	Mean	227.39	3.289
		95% Confidence Interval Lower Bound for Mean	220.67	
		Upper Bound	234.10	
		5% Trimmed Mean	227.43	
		Median	231.00	
		Variance	335.245	
		Std. Deviation	18.310	
		Minimum	196	
		Maximum	258	
		Range	62	
		Interquartile Range	28	
		Skewness	-.117	.421
		Kurtosis	-1.048	.821

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Keaktifan Belajar	<i>prettes</i>	.088	31	.200*	.966	31	.416
Siswa	<i>posttest</i>	.094	31	.200*	.959	31	.279

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction



VIII. Hasil Uji Homegenitas

Test of Homogeneity of Variances

Keaktifan Belajar Siswa

<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
.097	1	60	.756



ANOVA

Keaktifan Belajar Siswa

	<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>Between Groups</i>	138277.161	1	138277.161	393.294	.000
<i>Within Groups</i>	21095.226	60	351.587		
<i>Total</i>	159372.387	61			



IX. Hasil Uji-t

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Prettest	132.94	31	19.181	3.445
	Posttest	227.39	31	18.310	3.289

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Prettest & Posttest	31	.998	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Prettest - Posttest	-94.452	1.524	.274	-95.011	-93.893	-345.068	30	.000

UIN
IMAM BONJOL
PADANG

X. Modul Ajar Kurikulum Merdeka

A. IDENTITAS UMUM :	
1. Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 3 Batang Anai
2. Nama	: Khalist Dhiya Salsa Billa
3. Mata Pelajaran	: IPS
4. Kelas/Fase	: VII/D
5. Semester/Tahun Ajaran	: 2/2025-2026
6. Jumlah jam / Pertemuan	: 2 x 40/3 Kali Pertemuan
B. IDENTIFIKASI :	
1. Kesiapan murid	Mengetahui cara belajar murid sesuai dengan bakat dan minat.
2. Karakter materi pelajaran	a. Konseptual: Materi ini memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk menentukan kebutuhan dan mengambil keputusan terhadap kehidupannya sendiri. b. Prosedural: Murid akan belajar dan memahami tentang pemberdayaan masyarakat. c. Problem Solving: Materi ini digunakan untuk menyelesaikan masalah kontekstual yang melibatkan pemberdayaan masyarakat untuk topik IPS dengan tingkat lanjut (misalnya, definisi uang, pendapatan, dan tabungan). d. Potensi Kesalahan Konsep: siswa berpikir bahwa pemberdayaan hanya sebatas memberi bantuan (uang, sembako, fasilitas). Padahal, bantuan bersifat jangka pendek, dan berfokus pada kemandirian jangka panjang.
3. Dimensi profil lulusan	- Beriman, bertakwa kepada tuhan yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia - Kerkebhinekaan global - Bergotong Royong - Mandiri - Bernalar Kritis - Kreatif
C. DESAIN PEMBELAJARAN :	
1. Capaian pembelajaran	Peserta didik memahami upaya masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya melalui kegiatan

	ekonomi, harga, pasar, lembaga keuangan, perdagangan internasional, peran masyarakat dan negara dalam mendorong pertumbuhan ekonomi di era digital, serta potensi Indonesia menjadi negara maju.	
2. Topik pembelajaran/materi pembelajaran	Pemberdayaan Masyarakat	
3. Tujuan pembelajaran	Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, murid diharapkan mampu: 1. Menjelaskan pengertian pemberdayaan masyarakat. 2. Mengidentifikasi konsep uang, pendapatan dan tabungan. 3. Mengetahui peran nasabah	
4. Model dan/metode pembelajaran	Metode ceramah, model <i>Quick on the Draw</i>	
5. Pendekatan	Konstruktivisme	
6. Integrasi lintas disiplin ilmu yang relevan	Informatika, ilmu agama, matematika	
7. Lingkungan pembelajaran	1. Fisik: Ruang kelas diatur sedemikian rupa sehingga kondusif untuk diskusi kelompok (misalnya, meja dan kursi dapat digeser untuk membentuk kelompok). Tersedia papan tulis/whiteboard, spidol, dan proyektor (jika ada) untuk menampilkan materi atau contoh. 2. Afektif: Menciptakan suasana belajar yang positif, inklusif, dan partisipatif . Guru mendorong rasa ingin tahu, kepercayaan diri, dan saling menghargai antar murid. Kesalahan dipandang sebagai peluang untuk belajar, bukan untuk dihukum.	
8. Pemanfaatan digital	Diskusi melalui vidio, power point, wa	
D. PENGALAMAN BELAJAR :	GURU	SISWA
PERTEMUAN : 1	Uang	
1. Kegiatan Pendahuuan (10 menit) :	1. Guru memulai pembelajaran dengan salam, menanyakan kabar, mengecek kerapian dan kebersihan kelas,	1. Murid menjawab salam dari guru, merespons pertanyaan kabar, Menjaga kebersihan lingkungan kelas, menyiapkan buku tulis dan sumber belajar,

	kesiapan buku tulis dan sumber belajar, berdoa dan mengecek kehadiran murid (mindful). 2. Pertanyaan Pemantik: Guru mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengukur pengetahuan awal murid mengenai uang: • Apa saja fungsi utama uang dalam pemberdayaan masyarakat? • Mengapa nilai uang bisa berbeda antara satu negara dengan negara lain ? • Apa yang menyebabkan harga barang naik meskipun jumlah uang tetap sama?	mengikuti doa sebelum pembelajaran dengan khusyuk dan menyampaikan kehadiran saat dipanggil oleh guru. 2. Murid secara aktif menjawab pertanyaan dari guru mengenai uang : • Mengemukakan pendapat tentang fungsi utama uang dalam pemberdayaan masyarakat. • Menyebutkan perbedaan nilai uang antara satu negara dengan negara yang lain. • Menjelaskan hal yang menyebabkan harga barang naik meskipun jumlah uang tetap sama?
2. Inti (60 menit) :	1. Guru menyampaikan topik atau materi pelajaran mengenai uang 2. Guru membagi murid menjadi beberapa kelompok. 3. Setiap kelompok memiliki satu perwakilan untuk	1. Murid memperhatikan penjelasan guru mengenai uang 2. Murid membentuk kelompok sesuai arahan guru dan menempati posisi yang telah ditentukan. 3. Setiap kelompok memilih satu anggota sebagai perwakilan untuk

	mengambil soal di meja guru. 4. Guru memberitahu bahwa tiap-tiap kelompok mendiskusikan jawaban secara cepat dan tepat. 5. Jika benar ambil soal berikutnya. 6. Jika salah kembali dan memperbaiki. 7. Guru memberi tahu bahwa kelompok tercepat dan tepat dalam menjawab soal menjadi pemenang.	mengambil soal di meja guru. 4. Murid bekerja sama mendiskusikan jawaban dengan cepat dan tepat berdasarkan pemahaman mereka. 5. Jika benar ambil soal berikutnya. 6. Jika salah kembali dan memperbaiki. 7. Kelompok murid tercepat dan tepat dalam menjawab soal menjadi pemenangnya.
3. Penutup (10 Menit) :	1. Guru membimbing murid untuk menyimpulkan materi pembelajaran tentang uang 2. Guru mengajak murid melakukan refleksi dengan menanyakan: apa yang telah dipelajari hari ini. hal yang sudah dipahami dan yang belum dipahami, kesan murid terhadap kegiatan pembelajaran. 3. Guru memberikan tugas kepada murid sebagai tindak lanjut pembelajaran serta menjelaskan	1. Murid bersama guru menyampaikan dan menuliskan kesimpulan materi pembelajaran tentang uang, berdasarkan pemahaman yang diperoleh selama pembelajaran. 2. Murid menyampaikan pengalaman belajar, seperti hal yang sudah dipahami, hal yang masih sulit, serta kesan selama mengikuti pembelajaran. 3. Murid mendengarkan penjelasan guru mengenai tugas yang diberikan,

	petunjuk pengerjaan tugas dengan jelas.	
PERTEMUAN : 2	Pendapatan	
1. Kegiatan Pendahuuan (10 menit) :	1. Guru memulai pembelajaran dengan salam, menanyakan kabar, mengecek kerapian dan kebersihan kelas, kesiapan buku tulis dan sumber belajar, berdoa dan mengecek kehadiran murid (mindful). 2. Pertanyaan Pemantik: Guru mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengukur pengetahuan awal murid mengenai pendapatan : • Apa yang dimaksud dengan pendapatan? • Mengapa pendapatan penting bagi masyarakat? • Bagaimana cara meningkatkan pendapatan masyarakat?	1. Murid menjawab salam dari guru, merespons pertanyaan kabar, menjaga kebersihan lingkungan kelas, menyiapkan buku tulis dan sumber belajar, mengikuti doa sebelum pembelajaran dengan khusyuk dan menyampaikan kehadiran saat dipanggil oleh guru. 2. Murid secara aktif menjawab pertanyaan dari guru mengenai pendapatan : • Menyebutkan pengertian dari pendapatan. • Menyebutkan alasan kenapa pendapatan penting bagi masyarakat. • Menjelaskan cara meningkatkan pendapatan masyarakat.
2. Inti (60 menit) :	1. Guru menyampaikan topik atau materi pelajaran mengenai pendapatan. 2. Guru membagi murid menjadi beberapa kelompok.	1. Murid memperhatikan penjelasan guru mengenai topik pendapatan. 2. Murid membentuk kelompok sesuai arahan guru dan menempati posisi yang telah ditentukan.

	3. Setiap kelompok memiliki satu perwakilan untuk mengambil soal di meja guru. 4. Guru memberitahu bahwa tiap-tiap kelompok mendiskusikan jawaban secara cepat dan tepat. 5. Jika benar ambil soal berikutnya. 6. Jika salah kembali dan memperbaiki. 7. Guru memberi tahu bahwa kelompok tercepat dan tepat dalam menjawab soal menjadi pemenang.	3. Setiap kelompok memilih satu anggota sebagai perwakilan untuk mengambil soal di meja guru. 4. Murid bekerja sama mendiskusikan jawaban dengan cepat dan tepat berdasarkan pemahaman murid. 5. Jika benar ambil soal berikutnya. 6. Jika salah kembali dan memperbaiki. 7. Kelompok murid tercepat dan tepat dalam menjawab soal menjadi pemenangnya
3. Penutup (10 Menit) :	1. Guru membimbing murid untuk menyimpulkan materi pembelajaran tentang pendapatan. 2. Guru mengajak siswa melakukan refleksi dengan menanyakan : apa yang telah dipelajari hari ini, hal yang sudah dipahami dan yang belum dipahami, kesan murid terhadap kegiatan pembelajaran. 3. Guru memberikan tugas kepada murid	1. Murid bersama guru menyampaikan dan menuliskan kesimpulan materi pembelajaran tentang pendapatan berdasarkan pemahaman yang diperoleh selama pembelajaran. 2. Murid menyampaikan pengalaman belajar, seperti hal yang sudah dipahami, hal yang masih sulit, serta kesan selama mengikuti pembelajaran. 3. Murid mendengarkan penjelasan guru mengenai tugas yang diberikan.

	sebagai tindak lanjut pembelajaran serta menjelaskan petunjuk pengerjaan tugas dengan jelas.	
PERTEMUAN : 3	Tabungan	
1. Kegiatan Pendahuuan (10 menit) :	1. Guru memulai pembelajaran dengan salam, menanyakan kabar, mengecek kerapian dan kebersihan kelas, kesiapan buku tulis dan sumber belajar, berdoa dan mengecek kehadiran murid (mindful). 2. Pertanyaan Pemantik: Guru mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengukur pengetahuan awal murid mengenai tabungan: • Apa yang dimaksud dengan tabungan? • Apa manfaat memiliki tabungan? • Di mana saja kita dapat menyimpan tabungan?	1. Murid menjawab salam dari guru, merespons pertanyaan kabar, menjaga kebersihan lingkungan kelas, menyiapkan buku tulis dan sumber belajar, mengikuti doa sebelum pembelajaran dengan khusyuk dan menyampaikan kehadiran saat dipanggil oleh guru. (mindful). 2. Pertanyaan Pemantik: Guru mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengukur pengetahuan awal murid mengenai tabungan: • Menyebutkan pengertian tabungan. • Menjelaskan manfaat menabung. • Mengetahui dimana saja kita dapat menabung.
2. Inti (60 menit) :	1. Guru menyampaikan topik atau materi pelajaran mengenai tabungan. 2. Guru membagi murid menjadi	1. Murid memperhatikan penjelasan guru mengenai topik mengenai tabungan. 2. Murid membentuk kelompok sesuai arahan guru dan menempati posisi

	beberapa kelompok. 3. Setiap kelompok memiliki satu perwakilan untuk mengambil soal di meja guru. 4. Guru memberitahu bahwa tiap-tiap kelompok mendiskusikan jawaban secara cepat dan tepat. 5. Jika benar ambil soal berikutnya. 6. Jika salah kembali dan perbaiki. 7. Guru memberi tahu bahwa kelompok tercepat dan tepat dalam menjawab soal menjadi pemenang.	yang telah ditentukan. 3. Setiap kelompok memiliki satu anggota sebagai perwakilan untuk mengambil soal di meja guru. 4. Murid bekerja sama mendiskusikan jawaban dengan cepat dan tepat berdasarkan pemahaman murid. 5. Jika benar ambil soal berikutnya 6. Jika salah kembali dan memperbaiki 7. Kelompok murid tercepat dan tepat dalam menjawab soal menjadi pemenangnya.
3. Penutup (10 Menit) :	1. Guru membimbing murid untuk menyimpulkan materi pembelajaran tentang tabungan. 2. Guru mengajak murid melakukan refleksi dengan menanyakan : • Apa yang telah dipelajari hari ini • Hal yang sudah dipahami dan yang belum dipahami • Kesan murid terhadap kegiatan pembelajaran	1. Murid bersama guru menyampaikan dan menulis kesimpulan materi pembelajaran tentang tabungan berdasarkan pemahaman yang diperoleh selama pembelajaran. 2. Murid menyampaikan pengalaman belajar, seperti hal yang sudah dipahami, hal yang masih sulit, serta kesan selama mengikuti pembelajaran. 3. Murid mendengarkan penjelasan guru mengenai tugas yang diberikan.

	3. Guru memberikan tugas kepada murid sebagai tindak lanjut pembelajaran serta menjelaskan petunjuk pengerjaan tugas dengan jelas.	
E. ASESMEN :	GURU	MURID
PERTEMUAN : 1	Uang	
1. Asesmen pendahuluan pembelajaran (diagnostik)	1. Guru mengetahui kesiapan murid dalam belajar 2. Guru mengetahui pengetahuan awal murid tentang uang. 3. Guru menjadi dasar bagi murid dalam merancang pembelajaran selanjutnya 4. Guru menentukan strategi pembelajaran murid	1. Murid dilihat persiapannya dalam belajar 2. Murid diberikan pengetahuan awal tentang uang. 3. Murid diberikan dasar dalam merancang pembelajaran selanjutnya. 4. Murid menerima strategi pembelajaran.
2. Asesmen proses pembelajaran	1. Guru mengamati keaktifan dan kerja sama murid 2. Guru menilai pemahaman murid selama kegiatan berlangsung 3. Guru melatih kemampuan berpikir cepat dan tepat 4. Guru mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi murid.	1. Murid diamati keaktifan dan kerja samanya. 2. Murid dinilai pemahamannya selama kegiatan berlangsung 3. Murid dilatih kemampuan berpikir cepat dan tepatnya. 4. Murid dilihat perkembangan keterampilan komunikasi dan kolaborasi.
3. Asesmen akhir pembelajaran	1. Guru mengetahui tingkat pemahaman	1. Murid dilihat dari tingkat pemahaman setelah

	murid setelah pembelajaran 2. Guru mengukur pencapaian tujuan pembelajaran 3. Guru memberikan umpan balik bagi murid 4. Guru menentukan tindak lanjut pembelajaran	pembelajaran. 2. Murid diukur untuk pencapaian tujuan pembelajarannya 3. Murid diberikan umpan balik oleh guru 4. Murid diberikan tindak lanjut pembelajaran
PERTEMUAN : 2		
	Pendapatan	
1. Asesmen pendahuluan pembelajaran (diagnostik)	1. Guru mengetahui kesiapan murid dalam belajar. 2. Guru mengetahui pengetahuan awal murid tentang pendapatan. 3. Guru menjadi dasar dalam merancang pembelajaran selanjutnya. 4. Guru menentukan strategi pembelajaran.	1. Murid dilihat persiapan belajarnya. 2. Murid diberi pengetahuan awal tentang pendapatan. 3. Murid diberikan dasar dalam merancang pembelajaran selanjutnya 4. Murid menerima strategi pembelajaran
2. Asesmen proses pembelajaran	1. Guru mengamati keaktifan dan kerja sama murid 2. Guru menilai pemahaman murid selama kegiatan berlangsung 3. Guru melatih kemampuan berpikir cepat dan tepat 4. Guru mengembangkan keterampilan komunikasi dan	1. Murid dilihat keaktifan dan kerja samanya. 2. Murid dinilai pemahamannya selama kegiatan berlangsung 3. Murid dilatih kemampuan berpikir cepat dan tepat 4. Murid dilihat perkembangan keterampilan komunikasi dan kolaborasi

	kolaborasi	
3. Asesmen akhir pembelajaran	1. Guru mengetahui tingkat pemahaman murid setelah pembelajaran 2. Guru mengukur pencapaian tujuan pembelajaran 3. Guru memberikan umpan balik bagi murid 4. Guru menentukan tindak lanjut pembelajaran	1. Murid dilihat tingkat pemahamannya setelah pembelajaran. 2. Murid diukur pencapaian tujuan pembelajarannya oleh guru. 3. Murid diberikan umpan balik bagi guru. 4. Murid ditentukan tindak lanjut pembelajarannya.
PERTEMUAN : 3	Tabungan	
1. Asesmen pendahuluan pembelajaran (diagnostik)	1. Guru mengetahui kesiapan murid dalam belajar. 2. Guru mengetahui pengetahuan awal murid tentang tabungan. 3. Guru menjadi dasar dalam merancang pembelajaran selanjutnya. 4. Guru menentukan strategi pembelajaran.	1. Murid dilihat kesiapan belajarnya. 2. Murid diberi pengetahuan awal tentang tabungan. 3. Murid diberikan dasar dalam merancang pembelajaran selanjutnya. 4. Murid diberikan strategi pembelajaran.
2. Asesmen proses pembelajaran	1. Guru mengamati keaktifan dan kerja sama murid 2. Guru menilai pemahaman murid selama kegiatan berlangsung 3. Guru melatih kemampuan berpikir cepat dan tepat murid.	1. Murid dilihat keaktifan dan kerja samanya. 2. Murid dinilai pemahamannya selama kegiatan berlangsung. 3. Murid dilatih kemampuan berpikir cepat dan tepat. 4. Murid dikembangkan komunikasi dan kolaborasi.

	4. Guru mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi	
3. Asesmen akhir pembelajaran	1. Guru mengetahui tingkat pemahaman murid setelah pembelajaran 2. Guru mengukur pencapaian tujuan pembelajaran 3. Guru memberikan umpan balik bagi murid 4. Guru menentukan tindak lanjut pembelajaran	1. Murid dilihat tingkat pemahaman setelah pembelajaran. 2. Murid diukur pencapaian tujuan pembelajarannya. 3. Murid diberikan umpan balik oleh guru. 4. Murid ditentukan tindak lanjut pembelajaran.
F. REFLEKSI MURID DAN PENDIDIK	Refleksi Pendidik 1. Guru mengevaluasi tujuan pembelajarannya telah tercapai dengan baik. 2. Guru mengidentifikasi hambatan selama pembelajaran. 3. Guru menilai model yang digunakan sudah efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keaktifan murid.	Refleksi Peserta Didik 1. Murid mengungkapkan pemahaman materi yang telah diketahui. 2. Murid menyampaikan suasana yang dialami selama pembelajaran 3. Murid menyampaikan upaya yang akan dilakukan untuk meningkatkan pemahaman dan keaktifan pada pembelajaran berikutnya.
G. LAMPIRAN :	1. Kartu soal (terlampir) 2. Asesmen. 3. Glosarium : a. Pemberdayaan masyarakat adalah proses pembangunan sumber daya masyarakat itu	

	sendiri dalam bentuk penggalan kemampuan pribadi, kreatifitas, kemampuan dan daya piker serta tindakan yang lebih baik dari waktu sebelumnya. b. Uang adalah sesuatu yang bisa diterima oleh masyarakat dalam pembayaran untuk mendapatkan suatu barang. c. Pendapatan merupakan hasil (dalam satuan uang) yang diperoleh individu atau perusahaan atas kegiatan yang dilakukan. d. Jenis pendapatan dibagi menjadi 2 yaitu pendapatan operasional dan pendapatan non operasional. e. Sumber-sumber pendapatan dibagi 3 yaitu: gaji atau upah, usaha sendiri dan pendapatan lain. f. Tabungan adalah simpanan uang yang dilakukan oleh individu pada lembaga keuangan yang dapat diambil sesuai dengan syarat tertentu yang telah disepakati. 4. Bahan bacaan guru dan murid; a. IPS Ilmu Pengetahuan Sosial VII. Jakarta: Penerbit erlangga. b. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP kelas VII, Jakarta, Pusat Kurikulum dan perbukuan.
--	--

Lampiran :

1. Asesmen pertemuan 1

a. Asesmen Awal Pembelajaran (Diagnostik)

- **Tujuan:** Mengidentifikasi pengetahuan awal murid tentang uang.
- **Bentuk:** Beberapa pertanyaan lisan atau singkat.
- **Contoh Pertanyaan:**
 1. Apa saja fungsi utama uang dalam pemberdayaan masyarakat?
 2. Mengapa nilai uang bisa berbeda antara satu negara dengan negara lain?
 3. Apa yang menyebabkan harga barang naik meskipun jumlah uang tetap sama?

b. Asesmen Proses Pembelajaran (Formatif)

- **Tujuan:** menilai keaktifan murid selama pembelajaran, mengukur pemahaman murid secara langsung melalui kegiatan *Quick on the Draw*, menilai kerjasama dan partisipasi dalam kelompok, mengetahui perkembangan belajar murid selama proses berlangsung.
- **Bentuk:**
 - 1) **Observasi:** Pengamatan guru terhadap perilaku dan aktivitas murid selama pembelajaran berlangsung.
 - 2) **Penilaian kinerja:** Penilaian yang dilakukan dengan melihat kemampuan murid dalam melakukan suatu tugas atau aktivitas secara langsung.
 - 3) **Penilaian hasil kerja kelompok:** Untuk mengetahui sejauh mana kelompok mampu bekerja sama dan menghasilkan jawaban yang benar.

c. Asesmen Akhir Pembelajaran (Sumatif)

- **Tujuan:** Mengukur pemahaman murid tentang uang
- **Bentuk:** penilaian hasil kegiatan *Quick on the Draw* (kelompok).
- **Contoh Soal:**
 - 1) Apa yang dimaksud dengan uang?
 - 2) Sebutkan fungsi-fungsi uang?
 - 3) Jelaskan jenis uang berdasarkan lembaga yang mengeluarkan uang?
 - 4) Jelaskan uang berdasarkan jenis bahan pembuatannya?
 - 5) Apa perbedaan uang kertas dan uang logam?

2. Asesmen pertemuan 2

a. Asesmen Awal Pembelajaran (Diagnostik)

- **Tujuan:** Mengidentifikasi pengetahuan awal murid tentang pendapatan.
- **Bentuk:** Beberapa pertanyaan lisan atau singkat.
- **Contoh Pertanyaan:**
 1. Apa yang dimaksud dengan pendapatan?
 2. Mengapa pendapatan penting bagi masyarakat?

3. Bagaimana cara meningkatkan pendapatan masyarakat?

b. Asesmen Proses Pembelajaran (Formatif)

- **Tujuan:** menilai keaktifan murid selama pembelajaran, mengukur pemahaman murid secara langsung melalui kegiatan *Quick on the Draw*, menilai kerjasama dan partisipasi dalam kelompok, mengetahui perkembangan belajar murid selama proses berlangsung.
- **Bentuk:**
 - 1) **Observasi:** Pengamatan guru terhadap perilaku dan aktivitas murid selama pembelajaran berlangsung.
 - 2) **Penilaian kinerja:** Penilaian yang dilakukan dengan melihat kemampuan murid dalam melakukan suatu tugas atau aktivitas secara langsung.
 - 3) **Penilaian hasil kerja kelompok:** Untuk mengetahui sejauh mana kelompok mampu bekerja sama dan menghasilkan jawaban yang benar.

c. Asesmen Akhir Pembelajaran (Sumatif)

- **Tujuan:** Mengukur pemahaman murid tentang pendapatan.
- **Bentuk:** penilaian hasil kegiatan *Quick on the Draw* (kelompok)
- **Contoh Soal:**
 - 1) Apa yang dimaksud dengan pendapatan?
 - 2) Apa yang dimaksud dengan pendapatan operasional?
 - 3) Apa perbedaan pendapatan kotor dan pendapatan bersih?
 - 4) Apa yang dimaksud dengan pendapatan non operasional?
 - 5) Sebutkan 3 sumber pendapatan?

3. Asesmen pertemuan 3

a. Asesmen Awal Pembelajaran (Diagnostik)

- **Tujuan:** Mengidentifikasi pengetahuan awal murid tentang tabungan.
- **Bentuk:** Beberapa pertanyaan lisan atau singkat.
- **Contoh Pertanyaan:**
 1. Apa yang dimaksud dengan tabungan?
 2. Apa manfaat memiliki tabungan?

3. Di mana saja kita dapat menyimpan tabungan?

b. Asesmen Proses Pembelajaran (Formatif)

• **Tujuan:** menilai keaktifan murid selama pembelajaran, mengukur pemahaman murid secara langsung melalui kegiatan *Quick on the Draw*, menilai kerjasama dan partisipasi dalam kelompok, mengetahui perkembangan belajar murid selama proses berlangsung.

• **Bentuk:**

1) **Observasi:** Pengamatan guru terhadap perilaku dan aktivitas murid selama pembelajaran berlangsung.

2) **Penilaian kinerja:** Penilaian yang dilakukan dengan melihat kemampuan murid dalam melakukan suatu tugas atau aktivitas secara langsung.

3) **Penilaian hasil kerja kelompok:** Untuk mengetahui sejauh mana kelompok mampu bekerja sama dan menghasilkan jawaban yang benar.

c. Asesmen Akhir Pembelajaran (Sumatif)

• **Tujuan:** Mengukur pemahaman murid tentang tabungan.

• **Bentuk:** penilaian hasil kegiatan *Quick on the Draw* (kelompok)

• **Contoh Soal:**

- 1) Apa yang dimaksud dengan tabungan?
- 2) Sebutkan tujuan dari menabung di bank?
- 3) Apa saja manfaat menabung?
- 4) Apa yang dimaksud dengan setoran tabungan?
- 5) Apa saja sarana untuk menarik rekening tabungan di bank?

4. Rubrik Penilaian Uraian (Tes Tertulis)

Skor	Kriteria
5	Jawaban sangat lengkap, tepat, dan jelas
4	Jawaban lengkap dan benar
3	Jawaban cukup lengkap
2	Jawaban kurang lengkap
1	Jawaban tidak sesuai

PEMBERDAYAAN MASYARAKAT



Pemberdayaan masyarakat adalah proses pembangunan sumber daya masyarakat itu sendiri dalam bentuk penggalian kemampuan pribadi, kreatifitas, kemampuan dan daya pikir serta tindakan yang lebih baik dari waktu sebelumnya. Pemberdayaan masyarakat sangat penting dan merupakan hal yang wajib untuk dilakukan mengingat pertumbuhan ekonomi dan teknologi yang demikian pesatnya akan sangat mempengaruhi kemampuan setiap individu dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Tujuan pemberdayaan masyarakat yaitu :1) Melahirkan individu-individu yang mandiri dalam masyarakat, 2) Menciptakan lingkungan yang memiliki etos kerja yang baik sehingga mampu menciptakan kondisi kerja yang sehat dan saling menguntungkan, 3) Menciptakan masyarakat yang memiliki kesadaran tinggi akan potensi diri dan lingkungan disekitarnya dengan baik, 4) Melatih masyarakat untuk melakukan perencanaan dan pertanggung jawaban atas tindakan masyarakat dalam memenuhi kebutuhan hidup, 5) Menambah kemampuan berpikir dan bernegosiasi atau mencari solusi terhadap permasalahan-permasalahan yang mungkin ditemui dalam lingkungannya, 6) Memperkecil angka kemiskinan dengan cara meningkatkan potensi dan kemampuan dasar yang dimiliki masyarakat.

A. Uang



1. Pengertian Uang

Uang adalah sesuatu yang bisa diterima oleh masyarakat dalam pembayaran untuk mendapatkan suatu barang. **Fungsi-fungsi uang** dapat digolongkan dalam fungsi asli dan fungsi turunan. **Fungsi asli** uang sebagai alat tukar dan alat satuan hitung. Sedangkan **fungsi turunan** sebagai pengukur pembayaran yang ditunda, alat penyimpan kekayaan, dan alat pengalih kekayaan.

2. Jenis-Jenis Uang

a. Uang berdasarkan Lembaga/badan yang mengeluarkan uang

Jenis uang yang di keluarkan lembaga yaitu:

1) Uang Kartal (Common Money)

Uang kartal yaitu uang yang diterbitkan atau dikeluarkan oleh Bank Sentral yang digunakan untuk transaksi jual beli yang layak dan sah, berupa uang kertas maupun uang logam.

2) Uang Giral (Simpanan di Bank)

Uang giral yaitu uang yang diterbitkan oleh bank umum atau bank komersial dan sewaktu-waktu dapat digunakan untuk transaksi pembayaran, seperti cek, **kartu kredit atau debit**, **uang elektronik** atau **dompet digital** (seperti GoPay, OVO, Dana)

b. Uang berdasarkan jenis bahan pembuatannya

- 1) **Uang logam:** terbuat dari bahan emas atau perak, karena emas dan perak memenuhi syarat-syarat uang yang efisien. Uang logam memiliki tiga macam nilai, yaitu nilai intrinsik, nilai nominal dan nilai tukar.
- 2) **Uang kertas:** bahannya terbuat dari kertas serta penggunaannya diatur oleh undang-undang dan kebiasaan.

Perbedaan uang logam dan uang kertas yaitu : Uang logam terbuat dari bahan logam dan biasanya bernilai kecil, sedangkan uang kertas terbuat dari kertas khusus dan memiliki nilai lebih besar.

c. Jenis uang berdasarkan negara yang mengeluarkannya

- 1) **Uang dalam negeri:** yaitu uang yang dikeluarkan oleh negara yang bersangkutan. Rupiah adalah uang yang dikeluarkan oleh pemerintah Indonesia.
- 2) **Uang luar negeri:** yaitu uang yang beredar dalam suatu negara, tetapi yang mengeluarkannya adalah negara lain.

B. Pendapatan

1. Pengertian Pendapatan

Pendapatan merupakan hasil (dalam satuan uang) yang diperoleh individu atau perusahaan atas kegiatan yang dilakukan. Pendapatan setiap orang berbeda tergantung jenis pekerjaan yang dilakukan. Pendapatan yang didapat sebaiknya dikelola dengan baik sesuai prioritas kebutuhannya.

2. Jenis-jenis pendapatan

Jenis pendapatan dibagi menjadi 2 yaitu pendapatan operasional dan pendapatan non operasional.

- a. **Pendapatan operasional** merupakan hasil yang didapat langsung dari kegiatan operasional suatu perusahaan. Kegiatan operasional terbagi menjadi 2 golongan yaitu, pendapatan bersih dan pendapatan kotor.

- 1) **Pendapatan kotor**, yaitu pendapatan dari hasil penjualan baranga atau jasa sebelum dikurangi biaya barang penjualan
- 2) **Pendapatan bersih**, yaitu dari hasil penjualan barang atau jasa setelah dikurangi dari biaya barang penjualan.

b. Pendapatan non operasional merupakan pendapatan yang otomatis diterima tanpa adanya kegiatan penjualan. Kegiatan non operasional dibagi menjadi 2 yaitu, hasil sewa dan bunga.

- 1) **Hasil sewa** merupakan hasil yang didapatkan setelah menyewa suatu objek, contohnya menyewakan rumah atau mobil.
- 2) **Bunga** merupakan hasil yang didapatkan setelah meminjamkan uang kepada orang lain.

3. Sumber-sumber pendapatan

Sumber-sumber pendapatan dibagi 3 yaitu:

- a. **Gaji atau upah**, pendapatan seseorang yang didapat setelah bekerja dalam jangka waktu sekitar 1 bulan, dan ada juga yang dibayar perhari atau perminggu.
- b. **Usaha sendiri**, pendapatan dari total penjualan barang atau jasa setelah dikurangi total biaya produksi, seperti pendapatan dari hasil jualan ditoko kelontong.
- c. **Pendapatan lain**, pendapatan didapat diluar dari gaji dan usaha sendiri. Pendapatan lain didapat tanpa adanya kegiatan usaha, misalnya hasil menyewakan rumah, menyewakan mobil, aset berharga lainnya, juga dari investasi.

4. Karakteristik Pendapatan dalam Perusahaan

- a. Sumber pendapatan
- b. Kegiatan-kegiatan serta produk yang dihasilkan perusahaan
- c. Jumlah pendapatan dalam rupiah serta proses penandingannya

C. Tabungan



1. Pengertian Tabungan

Tabungan adalah simpanan uang yang dilakukan oleh individu pada lembaga keuangan yang dapat diambil sesuai dengan syarat tertentu yang telah disepakati. Beberapa **jenis tabungan** yang ditawarkan oleh bank saat ini, misalnya tabungan bunga harian, tabungan pendidikan, tabungan multiguna, tabungan rencana pendidikan, dan lainnya. Masing-masing jenis tabungan memiliki keunggulan berbeda-beda.

2. Tujuan masyarakat menabung di bank

- a. Nasabah (orang yang menabung) merasa aman menyimpan uangnya dalam bentuk tabungan di bank
- b. Nasabah dapat menarik tabungannya dengan mudah karena bank memberikan kemudahan dalam hal penarikan.
- c. Untuk penghematan, supaya penghasilan tidak digunakan untuk belanja.

3. Sarana penarikan tabungan

Dalam melakukan penarikan terdapat rekening tabungan, maka bank memberikan beberapa sarana yang dapat digunakan untuk menarik rekening tabungan, yaitu: buku tabungan, slip penarikan, ATM, sarana lain misalnya formulir transfer.

4. Akuntansi Tabungan

Akuntansi tabungan merupakan pencatatan untuk semua transaksi yang terkait dengan tabungan, meliputi setoran, penarikan, dan pemintahbukan.

5. Setoran Tabungan

Setoran tabungan merupakan aktivitas yang dilakukan oleh pemegang tabungan untuk menambah saldo tabungan. Slip setor ini dapat digunakan untuk berbagai macam jenis setoran baik setoran tunai maupun non tunai.

6. Pemindahanbukuan

Pemindahanbukuan merupakan aktivitas yang dilakukan oleh bank atas perintah nasabah untuk memindahkan dana dari satu rekening ke rekening lain dalam bank yang sama.



XI. Kisi-kisi Pernyataan

KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

No	Aspek	Indikator	Nomor Item	Jumlah
1.	Visual	Membaca	1,2,3	3
		Memperhatikan penjelasan guru	4,5,6,7	4
		Mengamati presentasi teman.	8,9	2
2.	Lisan	Bertanya	10,11,12	3
		Memberikan saran	13,14,15,16,17	5
		Mengeluarkan pendapat	18,19,20	3
		Diskusi	21,22,23,24,25	5
3.	Mental	Memahami	26,27,28	3
		Menganalisis	29,30,31	3
		Mengingat	32,33,34,35	4
		Memecahkan masalah	36,37,38,39,40	5
		Menyimpulkan	41,42	2
4.	Emosional	Minat belajar	43,44,45,46	4
		Motivasi belajar	47,48,49	3
		Keberanian	50,51,52,53	4
		Kepercayaan diri	54,55	2

Sumber (Agus Subairi, Tohirin, dan Zaitun. 2022. Pembelajaran Fikih Berbasis Kecerdasan Majemuk dan Keaktifan Belajar di Madrasah. Malang. CV Literasi Nusantara Abadi)

IMAM BONJOL
PADANG

Kategori Penilaian Keaktifan Belajar Siswa

Skor	Rentan Skor	Kriteria
5	81-100	Sangat aktif
4	61-80	Aktif
3	41-60	Cukup aktif
2	21-40	Kurang aktif
1	0-20	Tidak aktif

Presentase keaktifan:

$$\text{Skor} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

UIN
IMAM BONJOL
PADANG

XII. Pernyataan Siswa

ANGKER KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

(Instrumen Penelitian Pretest & Posttest)

A. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Siswa	:	
Kelas	:	
No Absen	:	

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah setiap pertanyaan dibawah ini dengan teliti dan seksama.
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan kondisi anda yang sebenarnya selama mengikuti pembelajaran IPS.
3. Setiap pernyataan hanya diisi dengan satu pilihan jawaban.
4. Pilihan jawaban yang tersedia adalah:

SS = Sangat Setuju (Sangat sesuai dengan keadaan)

S = Setuju (Sesuai dengan keadaan)

N = Netral (Kadang-Kadang)

TS = Tidak Setuju (Tidak sesuai dengan keadaan)

STS = Sangat Tidak setuju (Sangat tidak sesuai dengan keadaan)
5. Jawaban Anda tidak mempengaruhi nilai pelajaran dan akan dijaga kerahasiaannya.
6. Isilah angket ini dengan jujur sesuai dengan keadaan Anda yang sebenarnya.

C. KETERANGAN PENILAIAN

Pilihan	Keterangan	Skor Pernyataan
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
N	Netral	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak setuju	1

Aspek 1: Aktivitas Visual (Membaca, Memperhatikan Penjelasan Guru, Mengamati presentasi Teman)

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya membaca materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.					
2	Saya membaca buku IPS penuh perhatian.					
3	Saya membaca kembali materi IPS setelah dijelaskan oleh guru.					
4	Saya memperhatikan penjelasan guru IPS dengan sungguh-sungguh.					
5	Saya memperhatikan guru meskipun materi disampaikan cukup sulit.					
6	Saya berusaha fokus ketika guru menjelaskan materi IPS.					
7	Saya fokus memperhatikan guru meskipun suasana kelas kurang kondusif.					
8	Saya mengamati cara teman menyampaikan materi didepan kelas.					
9	Saya fokus mengamati presentasi teman hingga selesai.					

Aspek 2: Kegiatan Lisan (Bertanya, memberikan saran, mengemukakan pendapat, diskusi)

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
10	Saya bertanya kepada guru ketika mengalami kesulitan dalam memahami IPS.					

11	Saya mengajukan pertanyaan untuk menambah pemahaman saya tentang materi IPS.					
12	Saya mengajukan pertanyaan saat diskusi tentang materi IPS.					
13	Saya menyampaikan saran untuk memperbaiki hasil kerja kelompok.					
14	Saya memberikan saran yang bermanfaat kepada teman saat presentasi.					
15	Saya menyampaikan saran dengan bahasa yang sopan.					
16	Saya menyampaikan saran dengan jelas agar mudah dipahami.					
17	Saya memberikan saran yang bermanfaat bagi kelompok.					
18	Saya menyampaikan pendapat saya di depan kelas dengan jelas.					
19	Saya berani menyampaikan pendapat meskipun berbeda dengan teman.					
20	Saya aktif mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok.					
21	Saya aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok.					
22	Saya menyampaikan ide saat diskusi kelompok.					
23	Saya memberikan kontribusi dalam menyelesaikan tugas kelompok.					
24	Saya mengikuti aturan yang berlaku saat diskusi berlangsung.					
25	Saya menjaga komunikasi yang baik dengan anggota kelompok.					

Aspek 3: Aktivitas Mental (Memahami, menganalisis, mengingat, memecahkan masalah, menyimpulkan)

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
26	Saya memahami materi IPS yang dijelaskan oleh guru.					
27	Saya memahami pertanyaan dari guru.					
28	Saya mudah memahami materi IPS dengan usaha yang saya lakukan.					
29	Saya menganalisis materi IPS yang dipelajari.					

30	Saya menganalisis materi sebelum menjawab pertanyaan dari guru.					
31	Saya menganalisis informasi dari berbagai sumber belajar IPS.					
32	Saya mengingat materi IPS yang telah dipelajari.					
33	Saya mengingat materi IPS saat mengerjakan tugas.					
34	Saya dapat mengingat poin-poin penting setiap pembelajaran IPS.					
35	Saya mengingat materi IPS untuk meningkatkan pemahaman saya.					
36	Saya memecahkan masalah yang diberikan dalam pembelajaran IPS.					
37	Saya menyelesaikan masalah IPS dengan menggunakan pengetahuan yang saya miliki.					
38	Saya bekerja sama dengan teman dalam memecahkan masalah pada materi IPS.					
39	Saya mencari informasi tambahan untuk memecahkan masalah pada materi IPS.					
40	Saya senang ketika berhasil memecahkan masalah dalam pembelajaran IPS.					
41	Saya menyimpulkan isi materi setelah guru menjelaskan.					
42	Saya menyimpulkan materi IPS untuk memperkuat pemahaman saya.					

Aspek 4: Aktivitas Emosional (Minat belajar, motivasi belajar, keberanian, kepercayaan diri)

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
43	Belajar adalah kegiatan yang menyenangkan.					
44	Saya bersemangat saat mengikuti pelajaran.					
45	Saya memiliki keinginan yang tinggi untuk belajar IPS.					
46	Saya memperhatikan pembelajaran IPS karena saya menyukainya.					
47	Saya terdorong untuk belajar agar mendapatkan hasil yang baik.					

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
48	Saya belajar karna ingin meningkatkan kemampuan diri.					
49	Saya termotivasi untuk meyelesaikan tugas tepat waktu.					
50	Saya berani mengemukakan pendapat di depan kelas.					
51	Saya berani menjawab pertanyaan yang diberikan guru.					
52	Saya berani mengungkapkan pendapat yang berbeda dengan teman.					
53	Saya menyimpulkan materi IPS untuk memperkuat pemahaman saya.					
54	Saya percaya pada kemampuan diri saya dalam belajar.					
55	Saya mencapai hasil belajar yang maksimal.					

Padang Pariaman,
Responden,

UIN (_____)
IMAM BONJOL
PADANG

XIV. Kartu Bimbingan



KEMENKEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI IMAM BONJOL PADANG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Alamat: Jl. Mahmud Yunus Lubuk Lintah Padang (25153) Telp/Fax. (0751) 29889

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
PRODI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)

NAMA	Khalist Dhyai Saba Billa
NIM	2314090057
JUDUL SKRIPSI	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick on the Draw Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial
PEMBIMBING	1. Prof. Dr. Kemisulwa, M.Pd (pembimbing 1) 2. Riki Kurnia Ilahi, M.Pd (pembimbing 2)

No	Topik konsultasi / Bagian	Tanggal	Paraf Pembimbing		Ket
			I	II	
1	Konsultasi Proposal	05-04-2026			
2	Bimbingan Bab 1-3	09-04-2026			
3	Bimbingan Bab 1-3	20-04-2026			
4	Bimbingan Bab 1-3 acc pembimbing	23-04-2026			
5	Bimbingan Bab 1-3	22-04-2026			
6	Bimbingan Instrumen	24-04-2026			
7	ACC Instrumen Penelitian Pem II	28-04-2026			
8	acc Bab 1-3 dan instrumen penelitian Pem II	29-04-2026			
9	Bimbingan uji coba validasi instrumen	03-05-2026			
10	Bimbingan Bab 1-5	21-05-2026			
11	Bimbingan Bab 1-5	25-05-2026			
12	Bimbingan Bab 1-5	26-05-2026			
13	Bimbingan Bab 1-5	29-05-2026			
14	Bimbingan Bab 1-5	2-06-2026			
15	ACC Bab 1-5 Pem 2	3-06-2026			
16	ACC Bab 1-5 Pem 1	4-06-2026			
17					
18					

Padang.....
 Ketua Prodi Tadris IPS



Dr. Syahril, S. Ag, M. Pd
 NIP. 19750212009121002

XV. Berita Acara Seminar Proposal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI IMAM BONJOL PADANG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Alamat: Jl. Prof. Mahmud Yunus Lb. Lintah Padang
 Website: <https://fkk.uinib.ac.id>

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Tim seminar proposal Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN 'Imam Bonjol' Padang telah melaksanakan seminar proposal skripsi Saudara:

Nama : Khalist Dhiya Salsa Billa
 NIM. : 2214090057
 Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
 Judul : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick On The Draw Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa SMPN 3 Batang Anai Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII

Yang dilaksanakan pada:
 Hari/Tanggal : Jumat/06 Maret 2026
 Jam : 08.00-09.30 WIB
 Tempat : Labor T-IPS

dengan catatan sebagai berikut:

1. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Quick on the
2. Draw Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Ilmu Pengetahuan
3. Sosial
- 4.

Ttd Mahasiswa	No	Tim	Jabatan	Tanda Tangan
	1	Prof. Dr. Remiswal, M.Pd.	Tim Seminar (Ketua)	1
	2	Rilci Kurnia Illahi, M.Pd.	Tim Seminar (Sekretaris)	

Padang,
 Mengetahui
 Ketua Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial,



190502122009121002

XVI. SK Pembimbing



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI IMAM BONJOL PADANG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Prof. Mahmud Yunus Lb. Lintah Padang

Website: <https://fkk.uinib.ac.id>

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI IMAM BONJOL PADANG**
Nomor : B.3882/Un.13/FTK.Ak/PP.00.9/4/2026

Tentang;

PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN IMAM BONJOL PADANG

- Mengingat :
- bahwa untuk kelancaran kegiatan akademik dan kemahasiswaan Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang Tahun 2026, dipandang perlu menetapkan Dosen Pembimbing Skripsi mahasiswa dengan Keputusan Dekan;
 - bahwa Saudara yang namanya tersebut pada keputusan ini, dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing I dan II skripsi mahasiswa Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang sebagaimana tercantum dalam keputusan ini.
- Menimbang :
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009 tentang Dosen;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - Peraturan Presiden Nomor 35 Tahun 2017 tentang Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 28 Tahun 2017 tentang STATUTA UIN Imam Bonjol Padang;
 - Peraturan Menteri Agama Nomor 9 Tahun 2023 tentang Perubahan Ketiga Atas Peraturan Menteri Agama Nomor 19 Tahun 2017 tentang Organisasi dan Tata Kelola Universitas Negeri Imam Bonjol Padang;
 - Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Menteri Keuangan Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2025 tentang Standar Biaya Masukan Tahun Anggaran 2026;
 - DIPA UIN Imam Bonjol Padang No. 025-04.2.424050/2026 tanggal 15 Desember 2025.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
- Kesatu :
- Mengangkat Saudara
- Nama : Prof. Dr. Remiswal, M.Pd
NIP : 197107171998031007
Pangkat/Gol. : Pembina Utama Muda (IV/c)
Jabatan : Guru Besar
Sebagai Pembimbing I
 - Nama : Rici Kurnia Ilahi, M.Pd
NIP : 199008252019031008
Pangkat/Gol. : Penata Tk. I (IV/d)
Jabatan : Lektor
Sebagai Pembimbing II
- Dalam Penulisan Skripsi Mahasiswa:
- Nama / NIM : Khalist Dhiya Salsa Bila / 2214090057
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick on the Draw Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial
- Kedua : Pembimbing I dan Pembimbing II diberikan honorarium menurut peraturan yang berlaku.
- Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan segala sesuatu penetapan akan diubah dan diperbaiki sebagaimana mestinya, apabila diperlukan hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini.

Ditetapkan di : Padang
Pada Tanggal : 30 April 2026

an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Dr. Muhammad Kosim, MA
NIP. 198212212005011001

Tembusan:

- Rektor UIN Imam Bonjol di Padang;
- Ketua Prodi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial;



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSSE).

Token : ufvd2739

XVII. Surat Izin Penelitian dari Fakultas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI IMAM BONJOL PADANG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Prof. Mahmud Yunus Padang Kode Pos 25153
Website: <https://ftk.uinib.ac.id>

Nomor : B. 3861/Un.13/FTK.Ak/TL.00.9/4/2026 29 April 2026
Lamp. : 1 rangkap proposal
Hal : Mohon Izin Penelitian

Kepada Yth:
Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Padang Pariaman
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang, kami mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin melakukan penelitian kepada Saudara:

Nama/NIM : Khalist Dhiya Salsa Billa/2214090057
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick On The Draw Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa SMPN 3 Batang Anai Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII
Lokasi Penelitian : SMPN 3 Batang Anai
Waktu Penelitian : April 2026 s.d. Juni 2026

Demikianlah disampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya terlebih dahulu diarturkan terimakasih.

Wassalam
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. Muhammad Kosim, MA
NIP. 198212212005011001

Tembusan:
1. Rektor UIN Imam Bonjol di Padang.
2. Kepala SMPN 3 Batang Anai
3. Mahasiswa yang bersangkutan.



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BBSrE).

Token : yMnOEigV

XVIII. Surat Izin Penelitian dari Kementrian SMP Negeri 3 Batang Anai



PEMERINTAH KABUPATEN PADANG PARIAMAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Pauh Parit Malintang (Komplek SD Negeri 11 Enam Lingsung) Kode Pos : 35584 e-mail: dikora_padpar@gmail.com

Nomor : 070/ 746 /Pemb.SMP/Disdikbud/2026 Parit Malintang, 08 Mei 2026
 Lampiran : -
 Perihal : Izin Penelitian

Yth, Sdr. Ka SMPN 3 Batang Anai
 Di
 Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat dari Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang (UIN Padang) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Nomor : B. 3861/Un.13/ FTK.AK/TL 00.9/4/2026, 29 April 2026 tentang hal surat diatas, An :

Nama : **KHALIST DHIYA SALSA BILLA**
 NIM : 2214090057
 Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
 Lokasi Penelitian : SMPN 3 Batang Anai
 Waktu Penelitian : April s.d Juni 2026

Akan mengadakan Penelitian dengan Judul Skripsi:

"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick On The Draw Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa SMPN 3 Batang Anai Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII"

Pada prinsipnya kami mengizinkan Mahasiswa yang namanya tersebut di atas untuk mengadakan Penelitian dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan Penelitian diharapkan tidak mengganggu Proses Belajar Mengajar di sekolah.
2. Dalam melaksanakan Penelitian selalu berkoordinasi dengan Kepala Sekolah.
3. Memberikan laporan hasil Penelitian ke Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Padang Pariaman.

Demikianlah Surat Izin Penelitian ini kami berikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



NOE MELIA ZARMI, SE
 NIP. 19681120 199003 2 006

Tembusan disampaikan kepada Yth :

1. Bupati Padang Pariaman di Parit Malintang
2. Arsip.

XIX. Surat Balasan dari SMP Negeri 3 Batang Anai



PEMERINTAH KABUPATEN PADANG PARIAMAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMPN 3 BATANG ANAI
Jl. Merdeka Duku, Kecamatan Batang Anai Kode Pos 25586
Telp. 0751-483442 Faksimile... Email smpn3batanganai@gmail.com



SURAT KETERANGAN

Nomor : 800/129/SMPN3Bt.Anai/2026

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SMPN 3 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman Propinsi Sumatera Barat menerangkan bahwa :

Nama	: KHALIST DHIYA SALSA BILLA
NIM	: 2214090057
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi	: Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Jenjang	: S.1

adalah Mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Imam Bonjol Padang yang telah selesai melaksanakan penelitian di SMPN 3 Batang Anai dalam rangka pengambilan data untuk penyelesaian tugas akhir Skripsi dengan Judul **"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick On The Draw Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa SMPN 3 Batang Anai Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII"**. Pada tanggal April 2026 – Juni 2026.

Demikianlah surat keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kasong, 13 Mei 2026
Kepala
SMPN. 3
DINAS PENDIDIKAN
DAN KEBUDAYAAN
BATANG ANAI
PADANG PARIAMAN
BAYATUSSAADAH, M.Pd.
Nip. 19670917 199003 2 004

XX. Dokumentasi Penelitian







