

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN
TEKNIK *QUICK ON THE DRAW* UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI KELAS XI IPS 1 DI SMA YLPI PEKANBARU**

SKRIPSI

*Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat
Untuk mencapai gelar sarjana*



OLEH:

NAMA: CHENZA FRISILIA

NPM : 156810021

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

2019

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK *QUICK ON THE DRAW* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DAN HASIL BELAJAR KELAS XI IPS 1 SMA YLPI PEKANBARU TAHUN AJARAN 2019/2020.

CHENZA FRISILIA, ZAKIR

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI AKUNTANSI, FKIP

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa Ekonomi di SMA YLPI Pekanbaru melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Quick On The Draw* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dan Hasil Belajar Kelas Xi Ips 1 Sma Ylpi Pekanbaru. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus tiga kali pertemuan serta beberapa tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi: Hasil belajar siswa siklus I dan II, Aktivitas guru dan Aktivitas siswa

Siklus I hasil belajar siswa 65% (Baik), Aktivitas guru (70%), Aktivitas siswa (73%) sedangkan Siklus II hasil belajar siswa (85%), Aktivitas guru (75%), aktivitas siswa (80%). Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *Quick on the draw* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas XI IPS1 di SMA YLPI Pekanbaru.

Kata Kunci: model pembelajaran kooperatif dengan teknik Quick On The Draw



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

KATA PENGANTAR

Assamu'alaikum Wr.Wb

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan taufik dan hidayah-Nya. Kemudian shalawat dan salam tidak lupa buat junjungan nabi besar kita Muhammad SAW, yang telah membimbing manusia ke alam yang terang menderang dan penuh dengan ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini yang berjudul **"Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Quick On The Draw* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dan Hasil Belajar Kelas XI IPS 1 SMA YLPI Pekanbaru Tahun Ajaran 2019/2020**. Penulisan karya ilmiah ini bertujuan diajukan untuk melengkapi salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Islam Riau.

1. Bapak Drs. Alzaber, M.Si. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
2. Ibu Dr. Hj Sri Amnah, M.Si Wakil Dekan I Bidang Akademik, Bapak Dr. Sudirman Shomary, MA Wakil Dekan II Bidang Administrasi dan Keuangan, serta Bapak Muslim, S.Kar, M.Sn Wakil dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau
3. Ibu Dr. Hj. Nurhuda, M.Pd Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi dan Bapak Purba Andy Wijaya, M.Pd Sekretaris Prpgram Studi Pendidikan Akuntansi
4. Bapak H. Zakir Has, SH, M.Pd yang telah mebimbing penulis dengan ikhlas dan penuh kesabaran dari awal penyusunan proposal ini.

5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen FKIP UIR Khususnya Program Studi Pendidikan Akuntansi yang telah memberikan ilmu kepada penulis serta Staf Tata Usaha yang telah memberikan pelayanan kepada penulis dalam penulisan proposal ini.
6. Ibu Ahyarni, S,Ag Kepala Sekolah dan Bapak Ibu Guru dan Staf Tata Usaha serta siswa-siswi SMA YLPI Pekanbaru yang telah banyak membantu dalam melakukan penelitian ini.
7. Ayahanda Yumaifri dan Ibunda Peni Neli yang telah memberikan dukungan moral dan material, do'a dan motivasi, serta kasih sayangnya dalam menyemangati penulis untuk tabah dan semangat menghadapi kesulitan selama proses penulisan proposal ini,
8. Seluruh teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Akuntansi khususnya kelas D angkatan 2015 yang selalu memberi motivasi, dukungan dan bantuan dan kebersamaannya selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan proposal penelitian ini.

Skripsi ini merupakan karya tulis ilmiah yang diusahakan secara maksimal dalam penulisannya, namun penulis menyadari bahwa tiada gading yang tak retak. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk kesempurnaan skripsi penelitian ini.

Pekanbaru, Agustus 2019

Penulis

Chenza Frisilia

NPM 156810021

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	3
DAFTAR GAMBAR.....	5
DAFTAR TABLE	7
DAFTAR LAMPIRAN.....	8
BAB 1	9
PENDAHULUAN	9
1.1 Latar Belakang.....	9
1.2 Identifikasi Masalah.....	12
1.3 Batasan Masalah	12
1.4 Rumusan Masalah.....	13
1.5 Tujuan Penelitian.....	13
1.6 Manfaat Penelitian.....	13
1.7 Definisi Operasional	14
BAB II.....	15
TINJAUAN TEORITIS	15
2.1 Hasil Belajar	15
2.1.1 Pengertian Hasil Belajar	15
2.1.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar	17
2.2 Keaktifan Siswa	19
2.3 Model Pembelajaran Kooperatif.....	20
2.3.1 Kelebihan & Kelemahan Belajar Kooperatif.....	21
2.4 Teknik Quick On The Draw	22
2.4.1 Kegunaan Model Quick And Draw	23

2.4.2	Langkah-langkah pembelajaran kooperatif dengan teknik <i>Quick On the draw</i> .	24
2.4.3	Kelebihan & Kelemahan Teknik <i>Quick On The Draw</i>	25
2.5	Hubungan Pembelajaran Kooperatif dengan teknik <i>Quick On The Draw</i> dengan hasil belajar dan keaktifan siswa	26
2.6	Peneliti Terdahulu.....	26
2.7	Hipotesis	30
BAB III	31
METODE PENELITIAN	31
3.1	Jenis Penelitian	31
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
3.3	Subjek Penelitian	32
3.4	Perangkat Pembelajaran.....	32
3.5	Rencana tindakan.....	33
3.6	Instrument Pengumpulan Data	36
3.7	Teknik Pengumpulan Data	36
3.8	Teknik Analisis Data	37
3.9	Indikator Kinerja.....	39
BAB IV	40
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
4.1	Deskripsi Tempat Penelitian.....	40
1.	Identitas Sekolah.....	40
2.	Visi dan Misi SMA YLPI PEKANBARU.....	40
3.	Tujuan Sekolah	41
4.2	Deskripsi Hasil Penelitian.....	42
1.	Siklus I (Pertama)	42
4.3	HASIL BELAJAR SIKLUS I.....	46
4.4	Hasil Aktivitas Siklus I.....	48
4.5	Refleksi Siklus 1	51

2. Siklus II (Kedua).....	51
4.7 Hasil Aktivitas Siklus II.....	55
2. Siswa.....	57
4.8 Refleksi Siklus II	58
4.9 Analisis Hasil Tindakan Pada Siklus I dan II.....	58
4.10 Pembahasan Hasil Penelitian.....	61
BAB V	63
KESIMPULAN DAN SARAN.....	63
4.1 Kesimpulan.....	63
4.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA.....	64
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Kerangka Pemikiran 29



Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR TABLE

Tabel 3.1 Interval dan Kategori Aktivitas Guru	38
Tabel 3.2 Interval dan Kategori Aktivitas Guru	39
Tabel 4.1 Nama-nama Kelompok	43
Table 4.2 Hasil belajar siswa sebelum tindakan dan siklus I.....	46
Tabel 4.3 aktivitas Guru Siklus 1.....	48
Tabel 4.4 Aktivitas Siswa	49
Tabel 4.5 Hasil Belajar siswa Siklus 2.....	54
Tabel 4.6 Aktivitas Guru Siklu II	55
Tabel 4.7 Aktivitas Siswa Siklus II.....	57
Tabel 4.8 Jumlah Siswa yang mencapai KKM.....	59
Tabel 4.9 Aktivitas Siklus I dan 2.....	60
Tabel 4.10 Aktivitas Siklus I dan 2.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

1. SILABUS
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
3. Kartu Pertanyaan Teknik Quick On The Draw
4. Soal ulangan Harian I dan Ulangan Harian II
5. Lembar Pengamatan Aktivitas siswa dan guru
6. Hasil Tes Teknik *Quick On The Draw*
7. Hasil Ulangan Harian I dan Ulangan Harian II
8. Dokumentasi



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 menyatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kebutuhan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Selanjutnya, dalam pasal 3 mengemukakan tujuan Pendidikan Nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Keberhasilan suatu pendidikan salah satunya ditentukan oleh bagaimana proses belajar mengajar itu berlangsung. Selain itu, proses interaksi belajar pada prinsipnya tergantung pada siswa dan guru. Guru dituntut untuk menerapkan Suasana belajar mengajar yang efektif sedangkan siswa dituntut adanya semangat dan dorongan untuk aktif dalam proses belajar mengajar. Sehingga keberhasilan belajar mengajar dalam bidang *kognitif, afektif, dan psikomotorik* dapat tercapai.

Menurut teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Glasserfeld (2002), pembentukan pengetahuan seseorang dilakukan sendiri oleh murid dan bukan oleh guru, sehingga para guru hanya bisa mendorong para siswa agar aktif dalam pembelajaran untuk membentuk pengetahuannya sendiri. Dorongan para guru sangat memicu dan memacu para siswa aktif dan giat belajar.

Guru dalam kelas bukan mengajari namun kehadiran guru membuat siswa belajar lebih mandiri sehingga guru tidak hanya mengajar namun lebih memantau siswa atau memberi arahan kepada siswa, menurut Sanjaya (2008: 24) ada beberapa fungsi guru yang harus dipahami yaitu: (1) Menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, kreatif, menciptakan berbagai kiat dan model penyampaian materi pembelajaran, membuat suasana pembelajaran menjadi menarik: (2) Membangkitkan motivasi para siswa agar lebih aktif dan giat dalam belajar: (3) Membimbing dan memberikan kemudahan bagi siswa dalam pembelajaran, sehingga proses menjadi berkualitas: (4) memimpin pembelajaran, juga sebagai tempat bertanya bagi para siswa. Dengan guru melaksanakan fungsinya seperti ini akan mendorong siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Keaktifan siswa tersebut akan meningkatkan mutu pendidikan dan penguasaan ilmu pengetahuan dan keterampilan.

Keterlibatan siswa ini lebih diartikan sebagai siswa berperan aktif sebagai partisipan dalam proses belajar mengajar. Menurut Dimjati dan Mudjiono (1994: 56-60), Keaktifan siswa dapat didorong oleh peran guru. Guru berupaya untuk memberi kesempatan siswa untuk aktif. Untuk dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung baik secara individu maupun kelompok dan lebih aktif dalam proses pembelajaran, memberi siswa tugas agar siswa dapat mencari informasi pengetahuan dari sumber buku perpustakaan kelas atau perpustakaan diluar sekolah supaya siswa dapat merangkum atau menyimpulkan informasi pengetahuan yang didapat.

Berdasarkan hasil pengamatan dikelas XI IPS 1 SMA YLPI Pekanbaru masalah-masalah yang terjadi, yaitu: (1) terdapat banyak siswa yang kurang respon terhadap materi yang diberikan guru atau dengan kata lain siswa pasif dalam kegiatan belajar mengajar: (2) dalam mengerjakan tugas kelompok yang bekerja hanya beberapa saja sedangkan yang lain

tidak ikut bekerja: (3) terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan dan merasa bosan ketika guru menyampaikan materi pembelajaran: (4) banyak siswa yang tidak mencapai KKM. Masalah-masalah itu menyebabkan hasil belajar rendah, ini terlihat dari hasil ulangan siswa dari 23 siswa hanya 10 orang siswa yang memenuhi KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 7,5 standar KKM, yaitu 13 yang artinya 55% yang tidak memenuhi KKM. Dalam mencari solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut peneliti mengambil model pembelajaran kooperatif dengan teknik *Quick on the draw*. Penerapan model pembelajaran kooperatif dengan teknik *Quick on the draw* menurut Ginnis (2008: 163) bertujuan: (1) memberi siswa kesempatan untuk melatih pengetahuan dan lebih banyak membaca dan melatih kecepatan dalam memecahkan masalah atau menyelesaikan pertanyaan dalam kartu pertanyaan sehingga menjadi kelompok pertama yang selesai dari kelompok lainnya. (2) mempererat hubungan kelompok dengan menciptakan kekompakan dalam kerja tim dan menjadikan siswa yang bertanggung jawab dalam melakukan tugasnya. (3) meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan mengatasi kebosanan siswa karena model pembelajaran kooperatif dengan teknik *Quick on the draw* merupakan model dalam bentuk kartu permainan.

Menurut Ginnis (2008: 163) *Quick On The Draw* merupakan sebuah aktivitas riset untuk kerja tim (kelompok) dan kecepatan. Tujuannya adalah membuat siswa lebih aktif dan menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan. Kegiatan pada pembelajaran kooperatif teknik *Quick On The Draw* dapat membantu siswa membiasakan diri pada sumber, bukan guru dan sesuai dengan karakteristik siswa yang tidak dapat duduk diam selama lebih beberapa menit. Dari sumber penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Erick Fernando (2012) dengan judul ini dapat efektif meningkatkan kemandirian siswa dan

hasil belajar siswa menggunakan teknik *Quick on the draw*. Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh Herman (2014) dengan teknik *Quick on the draw* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII pada pembelajaran IPS yang dilakukan di MTSN Rukoh Banda Aceh.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Teknik *Quick On The Draw* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS 1 di SMA YLPI Pekanbaru

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas yang diperoleh peneliti dari hasil observasi maka peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Terdapat banyak siswa yang kurang respon terhadap materi yang diberikan guru atau dengan kata lain siswa pasif dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran
3. Terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan dan merasa bosan ketika guru menyampaikan materi pembelajaran
4. Dalam kegiatan belajar kelompok hanya beberapa siswa yang mengerjakan tugas
5. Banyak siswa yang tidak mencapai KKM

1.3 Batasan Masalah

Fokus penelitian pada penerapan model pembelajaran Kooperatif Dengan Teknik *Quick On The Draw* di mata pelajaran Ekonomi kelas XI IPS 1 pada kompetensi dasar Pendapatan Nasional dan Pertumbuhan Ekonomi

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah dan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah adalah: Apakah Dengan Penggunaan Strategi Model Pembelajaran Kooperatif teknik *Quick On The Draw* dapat Meningkatkan Keaktifan Siswa Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi XI IPS 1?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa dengan strategi model pembelajaran Kooperatif Teknik *Quick On The Draw* kelas XI IPS 1

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan, pengalaman dan wawasan serta bahan dalam penerapan strategi pembelajaran Kooperatif Teknik *Quick On The Draw* dalam mata pelajaran ekonomi

2. Manfaat Praktisi

a) Bagi Sekolah

Sebagai masukan untuk meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar disekolah

b) Bagi Guru

Dapat dijadikan salah satu metode mengajar untuk membuat variasi dalam penyampaian materi ajar khususnya dalam mata pelajaran ekonomi.

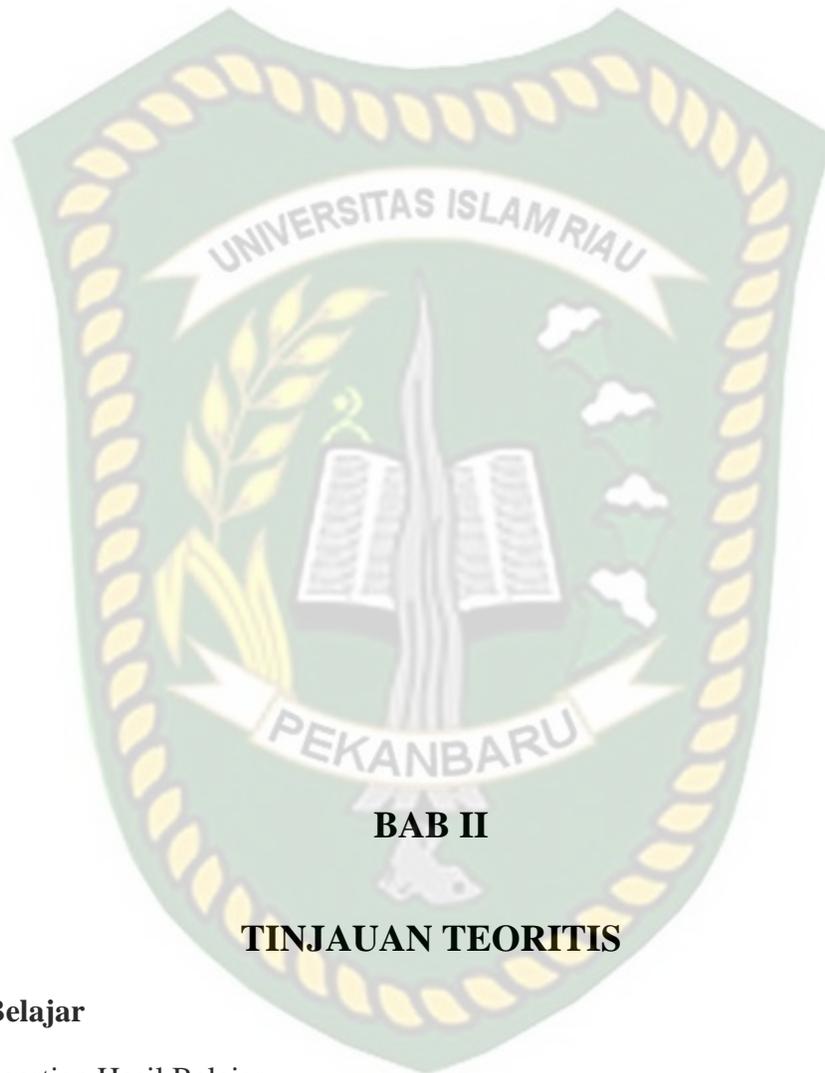
c) Bagi Penulis

Dapat menambah pengetahuan dan mengembangkan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah.

1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran dalam istilah istilah yang terdapat dalam penelitian ini perlu diberikan penjelasan definisi operasional teori sebagai berikut:

1. *Quick On The Draw* merupakan sebuah kegiatan untuk kerja tim dan kecepatan. Kegiatan pembelajaran dengan kegiatan *Quick On The Draw* dapat membantu siswa membiasakan diri pada sumber, bukan guru dan sesuai dengan karakteristik siswa yang tidak dapat duduk diam selama lebih dari beberapa menit sehingga membuat siswa lebih aktif. *Quick On The Draw* akan memberikan pengalaman mengenai macam-macam keterampilan membaca yang didorong oleh kecepatan kegiatan, ditambah belajar mandiri dan kecakapan ujian yang lain, membaca pertanyaan dengan hati-hati, menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat, serta membedakan materi penting dan yang tidak.
2. Keaktifan belajar dapat dilihat dari aktivitas belajar siswa. Aktivitas belajar yang dimaksud adalah seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis. Menurut Rusyan (2012) keaktifan adalah proses perubahan tingkah laku siswa dalam kelas dari siswa yang hanya diam atau pasif lebih dapat mengeluarkan pendapatnya an saling berinteraksi diddalam kelas.
3. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar dilihat dari ranah kognitif yang dilihat dari hasil skor ulangan harian dalam siklus 1 dan siklus 2.



BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Hasil Belajar

2.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Kegiatan belajar merupakan satu kesatuan dengan kegiatan mengajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari peserta didik untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku.

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar Menurut Dedy Kustawan (2013: 14). Menurut Bloom dalam Sudjana (2010: 22-31) mengemukakan secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu:

- a. Ranah kognitif mencakup kemampuan intelektual mengenal lingkungan yang meliputi: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.
- b. Ranah afektif mencakup kemampuan emosional dalam mengalami dan menghayati sesuatu hal yang meliputi: kemampuan kesadaran, partisipasi, penghayatan nilai, pengorganisasian nilai, karakteristik diri.
- c. Ranah psikomotorik, yaitu kemampuan kemampuan motorik menggiatkan dan menkoordinasikan gerakan yang teriri dari: gerakan dasar, kesiapan, gerakan terbimbinh, gerakan terlatih, komunikasi kondusif (kemampuan melalukan komunikasi dengan isyarat gerakan badan).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa suatu proses pembelajaran pada akhirnya akan menghasilkan kemampuan yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan. Bila seseorang telah melakukan kegiatan belajar, maka dalam dirinya akan terjadi perubahan yang merupakan hasil dari perbuatan dari belajar tersebut. Hail belajar yang sesuai dengan tujuan dapat diukur dengan mengadakan penilaian atau evaluasi yang menunjukkan sudah mana suatu kemampuan yang sudah dicapai.

Untuk memperoleh hasil belajar, berupa kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran maka diadakan evaluasi, dan ala evaluasi yang digunakan

adalah hasil tes belajar. Hasil belajar yang terdapat dalam nilai ujian semester ekonomi merupakan gambaran yang dimiliki siswa pada proses pelajaran.

Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Hasil belajar juga dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar siswa ini dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesionalitas dan keahlian yang dimiliki oleh guru. Artinya kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (psikomotorik) sangat berpengaruh dalam menentukan hasil belajar siswa.

2.1.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Menurut Slameto (2003:54-72) faktor faktor yang mempengaruhi belajar adalah:

1. Faktor Internal
 - a) Jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh)

- b) Psikologis (Intelegensi, perhatian, minat, nakat, motif, kematangan, kesiapan)
- c) Kelelahan

2. Faktor Eksternal

- a) Keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga. Pengertian orangtua, latar belakang kebudayaan)
- b) Sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pengajar, waktu sekolah, standar pengajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah)
- c) Masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat)

Clark dalam Sudjana & Rivai (2001: 39) mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Sedangkan menurut Sadriman (2007: 39-47) faktor faktor yang mempengaruhi belajar adalah faktor intern diri siswa, selain faktor kemampuan, ada juga faktor lain, yaitu motivasi, minat perhatian, sika, kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi social ekonomi, kondisi fisik dan psikis.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor internal siswa antara lain kemampuan yang dimiliki siswa tentang materi yang disampaikan, sedangkan faktor eksternal antara lain startegi pembelajaran yang digunakan guru didalam proses belajar mengajar.

2.2 Keaktifan Siswa

Menurut Sadirman, keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2008: 98). Keaktifan juga dapat diartikan sebagai hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif. Keaktifan belajar ditandai oleh adanya keterlibatan secara optimal, baik intelektual, emosional, dan fisik jika dibutuhkan (Aunurrahman, 2012). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1198: 17) menyatakan bahwa aktif berarti giat (bekerja atau berusaha) sedangkan keaktifan adalah hal atau keadaan dimana siswa dapat aktif. Keaktifan siswa dalam hal ini dapat dilihat dari kesungguhan mereka mengikuti pelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar adalah kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran dengan mengaktifkan aspek jasmani maupun aspek rohaninya dan harus dipahami serta dikembangkan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan ditandai keterlibatan pada aspek intelektual, emosional, dan fisik. Keaktifan belajar siswa tersebut akan mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapai. Keaktifan siswa dalam proses belajar merupakan upaya siswa untuk memperoleh pengalaman belajar, yang dapat ditempuh dengan upaya kegiatan belajar kelompok maupun belajar secara individu. Indikator keaktifan belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: a) merespon motivasi yang diberikan oleh guru, b) membaca atau memahami masalah yang terdapat dalam lembar kerja siswa (LKS), c) menyelesaikan masalah atau menemukan jawaban dan cara untuk menjawab, d) mengemukakan pendapat, e) berdiskusi atau bertanya antar peserta didik maupun guru, f) mempresentasikan hasil kerja kelompok, g) merangkum materi yang telah didiskusikan (Harahap, 2011).

Belajar secara aktif berarti keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran sangat dominan. Keaktifan siswa selama proses belajar tergantung pada interaksi siswa dengan lingkungannya. Sebagaimana dikemukakan T. Raka Joni dalam Sudjana (2008: 25). “Peristiwa belajar terjadi apabila subjek didik secara aktif berinteraksi dengan lingkungan belajar yang di atur oleh guru”. Jadi belajar adalah upaya menciptakan lingkungan agar siswa dapat memperoleh pengetahuan melalui keterlibatannya secara aktif dalam kegiatan belajar.

2.3 Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Nur Muhammad Model pembelajaran kooperatif adalah metode kelas praktis yang dapat digunakan guru dalam setiap pertemuan untuk membantu siswa belajar dalam kelompok-kelompok (2005: 1). Menurut Suprijono model pembelajaran kooperatif jenis kerja kelompok yang termasuk kegiatan yang dibimbing dan diarahkan guru. Point paling penting dalam model pembelajaran kooperatif adalah kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan atau tugas dalam kelompok untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. (2009: 54)

Pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* merupakan istilah umum untuk sekumpulan strategi pengajaran yang dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antarsiswa. Menurut Slavin (2010: 8) dalam pembelajaran kooperatif adalah siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang dan untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Kauchak dan Eggen (1993: 319) mendefinisikan bahwa belajar kooperatif adalah sebagai kumpulan strategi mengajar yang digunakan siswa untuk membantu satu dengan yang lain dalam mempelajari sesuatu. Dari pendapat tersebut, jelas bahwa pembelajaran kooperatif menekankan peserta didik pada perilaku bersama. Dalam bekerja sama yang bertujuan untuk saling membantu satu sama lain, menghormati pendapat orang lain, dan selalu bekerja sama untuk menambah pengetahuan.

2.3.1 Kelebihan & Kelemahan Belajar Kooperatif

Kelebihan pembelajaran Kooperatif (*Cooperatif Learning*) menurut Hiil and Hill (2009: 49) adalah sebagai berikut:

- a.) Meningkatkan prestasi siswa
- b.) Memperdalam pemahaman siswa
- c.) Menyenangkan siswa
- d.) Mengembangkan sifat kepemimpinan
- e.) Mengembangkan sikap positif siswa
- f.) Membuat belajar secara inklusif
- g.) Mengembangkan keterampilan masa depan

Kelemahan pembelajaran kooperatif menurut Dess (2009: 52-53) adalah sebagai berikut:

- a) Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa, sehingga sulit untuk mencapai target kurikulum;
- b) Membutuhkan waktu yang lama bagi guru sehingga kebanyakan guru tidak mau menggunakan strategi pembelajaran kooperatif;

- c) Membutuhkan keterampilan khusus guru sehingga tidak semua guru dapat melakukan atau menggunakan strategi pembelajaran kooperatif.
- d) Menuntut sifat tertentu dari siswa, misalnya sifat suka bekerja sama.

2.4 Teknik Quick On The Draw

Quick on the draw pertama kali dikenalkan oleh Paull Ginnis (2008: 163) yang menginginkan agar siswa bekerja sama secara kooperatif pada kelompok-kelompok kecil dengan tujuan untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan. Jadi Teknik *Quick On The Draw* adalah salah satu pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada kegiatan dan kerja sama siswa dalam mencari, menjawab saling ketergantungan dan melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam sebuah suasana permainan yang mengaruh pada acuan kelompok melalui pembelajaran kerja tim dan kecepatan.

Dalam tipe ini siswa dirancang untuk melakukan aktifitas berfikir, kemandirian, saling ketergantungan, multi sensasi, artikulasi dan kecerdasan emosional. Elemen yang ada dalam aktifitas ini adalah kerja kelompok, membaca, berbicara, menulis, menengarkan, melihat dan kerja individu.

Meskipun sekarang sudah di terapkan strategi pembelajaran yang inovatif, dalam prakteknya pembelajaran yang di lakukan oleh guru bersama siswa cenderung konvensional sehingga siswa mudah merasa bosan dan tidak bergairah dalam proses belajar mengajar. strategi pembelajaran yang di gunakan terkesan menonton dan kurang bervariasi. Slameto (2003: 65) mengatakan “ guru biasa mengajar dengan model ceramah saja. siswa menjadi bosan, mengantuk, pasif, dan hanya mencatat saja “.dalam hal ini, strategi *Quick on the draw* adalah salah satu strategi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk membuat siswa bergairah dalam pembelajaran.

Masing-masing kelompok nantinya akan saling bersaing dalam menyelesaikan tumpukan tumpukan kartu permainan yang diberikan oleh guru. Setiap siswa dituntut untuk saling bekerja sama dengan anggota kelompok. Kartu permainan yang kedua akan diberikan jika siswa berhasil menyelesaikan kartu permainan yang pertama. Jika yang dikerjakan belum benar maka siswa harus memeriksa kembali dan mengerjakannya sampai benar. Begitu seterusnya hingga semua kartu permainan dapat terselesaikan, isi kartu permainan tidak berisi soal latihan saja di dalamnya juga terdapat permasalahan yang akan mengarahkan siswa menemukan konsep baru yang terstruktur.

Quick on the draw akan memberikan pengalaman mengenai macam-macam keterampilan membaca yang didorong oleh kecepatan aktivitas, ditambah belajar mandiri dan kecakapan ujian yang lain, membaca pertanyaan dengan hati-hati, menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat, serta membedakan materi penting dan yang tidak.

Pada hakikatnya tujuan model pembelajaran adalah sebagai alat untuk menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran. Lebih khususnya, metode teknik *Quick on the draw* ini berguna untuk memvariasikan pembelajaran dan suasana belajar yang baru guna mengatasi kebosanan siswa dalam kelas.

2.4.1 Kegunaan Model Quick And Draw

Manfaat dari model ini menurut Ginnis (2008: 170) adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan pengalaman mengenai tentang macam-macam keterampilan membaca, yang di dorong kecepatan pembelajaran lainnya.
- b. Mendorong anak didik untuk melakukan kerja kelompok, dan semakin cepat kerja kelompok semakin cepat pula kemajuannya.

- c. Membantu siswa untuk membiasakan diri mendasarkan belajar pada sumber, bukan guru
- d. Sesuai bagi siswa dengan karakter kinestetik yang tidak dapat duduk diam dalam waktu yang relative lama

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa penulis melihat bahwa model *Quick on the draw* mempunyai hubungan yang positif dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa/anak didik.

2.4.2 Langkah-langkah pembelajaran kooperatif dengan teknik *Quick On the draw*

Seperti telah didapatkan sebelumnya, setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkah tertentu yang memberikan terhadap model itu sendiri. Maka dari itu dengan model pembelajran kooperatif dengan teknik *Quick and the draw* Ginnis (2008: 168) menyatakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran kooperatif dengan teknik *Quick On The Draw* sebagai berikut:

1. Guru memberi tiap kelompok satu set pertanyaan yang telah dipersiapkan, yang setiap set pertanyaan terdiri dari 5 soal / kasus
2. Pada kata “mulai”, perwakilan dari setiap kelompok “lari” menuju meja guru, mengambil soal pertama menurut warna mereka dan kembali membawanya ke kelompok
3. Guru memerintahkan kepada kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban di lembar kertas soal
4. Guru memerintahkan kepada tiap kelompok yang diwakili orang kedua untuk membawa jawaban ke depan kelas. Guru memeriksa jawaba. Jika jawaban sesuai dengan pertanyaan pada set pertanyaan, pertanyaan kedua dari tumpukan warna mereka

diambil, dan seterusnya. Jika ada jawaban tidak sesuai dengan pertanyaan, guru menyuruh sang pelari kembali ke kelompok dan mencoba lagi. Penulis dan pelari harus bergantian.

5. Saat seorang siswa sedang “berlari” yang lainnya memindahi sumbernya dan membiasakan diri dengan isinya sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan nantinya dengan lebih efisien.
6. Guru akan memberitahukan kelompok pemenang dengan catatan dapat menjawab semua pertanyaan dengan benar
7. Kemudian guru membahas semua pertanyaan dengan kelas dan catatan tertulis dibuat
8. Guru tetap menjaga keamanan di dalam kelas. Dengan mengatur kelancaran siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.

2.4.3 Kelebihan & Kelemahan Teknik *Quick On The Draw*

Kelebihan model pembelajaran teknik *Quick on the draw* menurut Ginnis (2008) dapat mendorong siswa bekerja sama dengan kelompoknya masing masing. Siswa akan menjadi tahu dalam mengerjakan sesuatu secara berkelompok dan pembagian tugas akan lebih produktif. Kegiatan ini juga memberikan pengalaman kepada siswa dengan macam- macam keterampilan. Sedangkan kelemahan dari teknik *Quick on the draw* dalam kerja kelompok, murid akan mengalami keributan jika pengelolaan kelas kurang baik

2.5 Hubungan Pembelajaran Kooperatif dengan teknik *Quick On The Draw* dengan hasil belajar dan keaktifan siswa

Keberhasilan siswa mencapai hasil belajar yang baik dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, yaitu cara belajar yang baik dan strategi pembelajaran yang bervariasi, berdasarkan uraian tentang hasil belajar siswa dan penerapan pembelajaran kooperatif dengan teknik *Quick on the draw*, terlihat bahwa pelajaran ini memungkinkan siswa untuk mendapatkan rasa nyaman, menyenangkan, dan penuh motivasi dalam belajar Ginnis (2008).

Ketika suasana kelas membosankan maka guru dapat membangkitkan motivasi dan semangat siswa untuk lebih aktif belajar dengan adanya kerja kelompok dalam menyelesaikan satu set pertanyaan. Hal ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa, baik untuk dirinya sendiri maupun bagi kelompoknya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif dengan teknik *quick on the draw* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa yang akhirnya meningkatkan hasil belajar akutansi siswadan dari penelitian yang sebelumnya.

2.6 Peneliti Terdahulu

1. Eric Fernando (2015: 113) dengan judul Efektifitas model pembelajaran kooperatif learning tipe *Quick on the draw* untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Ekonomi di SMA N 01 Tempel pada tahun ajaran 2015/2016. Kesimpulan dari penelitian tersebut Metode pembelajaran *Quick on the draw* efektif digunakan dalam pembelajaran ekonomi untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Tempel.

Perbedaan & Persamaan penelitian sebagai berikut:

Efektifitas model pembelajaran kooperatif learning tipe *Quick on the draw* untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Ekonomi di SMA N 01 Tempel pada tahun ajaran 2015/2016, Sedangkan Penelitian saya Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Teknik *Quick On The Draw* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS 1 di SMA YLPI Pekanbaru. Dan persamaan dari kedua judul penelitian diatas adalah sama-sama menggunakan teknik *Quick on the draw*.

2. Herman (2014: 49) dengan judul Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the draw* terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII pada pembelajaran IPS di MTSN Rukoh Banda Aceh. Kesimpulan dari penelitian diatas adalah terdapat pengaruh yang sangat signifikan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the draw* terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di MTSN Rukoh Banda Aceh.

Perbedaan & Persamaan penelitian sebagai berikut:

Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the draw* terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII pada pembelajaran IPS di MTSN Rukoh Banda Aceh. Sedangkan penelitian saya Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Teknik *Quick On The Draw* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS 1 di SMA YLPI Pekanbaru. Dan persamaan dari kedua judul penelitian diatas adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *Quick on the draw*.

3. Desrina Wantesri (2015: 75) dengan judul Penerapan model pembelajaran kooperatif dengan teknik Quick on the draw untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X.6 di SMA 2 Tambang. Skripsi FKIP UIR. Kesimpulan dari penelitian diatas adalah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan teknik *Quick on the draw*.

Perbedaan & Persamaan penelitian sebagai berikut:

Penerapan model pembelajaran kooperatif dengan teknik Quick on the draw untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X.6 di SMA 2 Tambang. Sedangkan penelitian saya Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Teknik *Quick On The Draw* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS 1 di SMA YLPI Pekanbaru. Dan persamaan dari kedua judul penelitian diatas adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *Quick on the draw*

Kerangka Pemikiran

Bagan. 2.1.1 kerangka pemikiran

Masalah:

Hasil pengamatana menunjukkan (1) bahwa terdapat banyak siswa yang kurang respon terhadap materi yang diberikan guru atau dengan kata lain siswa pasif dalam kegiatan belajar mengajar. (2) dalam mengerjakan tugas kelompok yang bekerja hanya beberapa siswa sedangkan yang lain tidak ikut bekerja. (3) terdapat banyak siswa yang tidak memperhatikan dan merasa bosan ketika guru menyampaikan materi pembelajaran. (4) banyak siswa yang tidak mencapai KKM. Masalah masalah itu menyebabkan hasil belajar rendah, ini terlihat dari hasil ulangan siswa dari 23 siswa hanya 10 orang siswa yang memenuhi KKM yang ditetapkan sekolah, yaitu 14 yang artinya 55% yang tidak memenuhi KKM. Selain itu siswa cenderung pasif, tidak berani mengungkapkan pendapat atau pertanyaan serta motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran rendah.

Pembelajaran kooperatif dengan teknik quick on the draw:

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan teknik quick on the draw dapat melatih siswa untuk belajar dalam kelompoknya, sehingga pembelajaran tidak berjalan satu arah dan menjadikan siswa lebih menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan proses pembelajaran sehingga motivasi belajar siswa lebih tinggi karena teknik quick on the draw bias mengatasi kebosanan siswa dengan bentuk permainan set

Meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 mata pembelajaran ekonomi di SMA YLPI Pekanbaru

2.7 Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran dan permasalahan tersebut, hipotesis dalam penelitian ini di rumuskan sebagai berikut: Jika di terapkan model pembelajaran kooperatif dengan *Quick On The Draw* maka dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar ekonomi kelas XI IPS 1 SMA YLPI Pekanbaru



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan tindakan kelas yang dilakukan didalam kelas guna memperbaiki atau melakukan perubahan dalam proses pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru atau peneliti serta usaha untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, pengertian Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu bentuk penelitian reflektik dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik sosial peserta didik.

Siklus pertama penelitian ini tindakan kelas secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui, yaitu:

1. Perencanaan

Yaitu yang berkaitan dengan tindakan apa yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan, atau perubahan perilaku dan sikap sebagai solusi

2. Pelaksanaan Tindakan

Merupakan serangkaian apa yang akan dilakukan oleh guru atau peneliti sebagai upaya memperbaiki, peningkatan atau perubahan yang diinginkan.

3. Pengamatan

Yaitu mengamati atas hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap siswa.

4. Refleksi

Merupakan kegiatan mengkaji, dan mempertimbangkan atas hasil atau dampak dari tindakan dari berbagai kriteria. Atas hasil refleksi ini peneliti bersama-sama guru dapat melakukan revisi terhadap rencana awal. Jika pada siklus pertama sudah diketahui tingkat keberhasilannya maka peneliti membuat rancangan untuk melaksanakan siklus kedua. Kegiatan pada siklus kedua pada dasarnya sama dengan pelaksanaan pada siklus pertama. Namun siklus kedua memiliki berbagai tambahan perbaikan dari hasil siklus pertama yang ditunjukkan untuk memperbaiki berbagai hambatan yang ditemukan dalam siklus sebelumnya Ari kunto,dll (2008: 21)

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan di SMA YLPI Pekanbaru Kelas XI IPS 1 tahun ajaran 2019/2020. Waktu penelitian ini dilaksanakan selama semester ganjil, setelah proposal diseminarkan.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 SMA YLPI Pekanbaru tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 24 orang siswa yang terdiri dari 17 orang siswa laki-laki dan 7 orang siswa perempuan. Secara Akademik kemampuan siswa bersifat heterogen.

3.4 Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang terdiri dari :

- a. Silabus, yaitu perangkat pengajaran yang disusun secara sistematis untuk dijadikan pedoman peneliti yang berisikan standar kompetensi, kompetensi dasar, kegiatan pembelajaran, indikator, alokasi waktu, penilaian, dan sumber belajar

- b. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), yaitu pedoman yang disusun secara sistematis oleh peneliti yang berisikan langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik.
- c. LKPD (Lembar Kegiatan Peserta Didik), yaitu satu pedoman yang disusun oleh peneliti yang berisikan langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik.
- d. Soal yang disusun peneliti untuk setiap materi yang dipelajari.
- e. Buku Pedoman, yaitu buku pegangan yang digunakan peserta didik sebagai pedoman dalam pembelajaran.

3.5 Rencana tindakan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Dimana masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

a. Perencanaan

Tahap perencanaan menjelaskan seperti apa kegiatan apa yang akan direncanakan sehingga kegiatan yang dilakukan akan lebih terarah. Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *Quick on the draw* ini pada tahap perencanaan dipersiapkan beberapa langkah antara lain:

- a.) Menentukan Kelas penelitian yaitu kelas XI IPS 1 SMA YLPI Pekanbaru
- b.) Penentuan jadwal dan jam pelajaran
- c.) Menetapkan materi pembelajaran
- d.) Menyiapkan perangkat pembelajaran (silabus, RPP, LKPD, Buku panduan siswa)
- e.) Membentuk kelompok belajar

f.) Membentuk soal kuis, kuis berbentuk esai untuk masing-masing dari topik bahasa yang dipelajari. Soal ulangan berbentuk esai dari topik bahasan yang dipelajari selama satu siklus.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi dari perencanaan. Kegiatan yang dilakukan oleh guru atau peneliti adalah dalam upaya memperbaiki presentasi siswa, meningkatkan mutu pembelajaran kearah yang diinginkan. Pelaksanaan tindakan dilakukan pada proses terstruktur sesuai dengan RPP dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan teknik *quick on the draw*.

1. Kegiatan Pendahuluan

- a. Guru mengucapkan salam, memeriksa kehadiran siswa, kebersihan dan kesiapan kelas
- b. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai serta manfaat materi yang mau dipelajari
- c. Melakukan apersepsi, guru mengulang kembali materi kemarin dan memberi beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengingat materi kemarin
- d. Memotivasi siswa yaitu dengan memberikan pujian kepada siswa yang menjawab pertanyaan yang diajukan guru

2. Kegiatan Inti

- a. Mengorientasikan siswa pada teknik model pembelajaran, Pada tahap ini guru membagi siswa menjadi lima kelompok

- b. Guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran Kooperatif teknik *Quick on the draw*
- c. Mengorganisasikan siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar
- d. Membimbing siswa dalam kegiatan pembelajaran berlangsung
- e. Mengembangkan pengetahuan peserta didik agak lebih berfikir secara kritis dalam menjawab atau menyelesaikan kartu permainan yang berupa soal atau kasus

3. Kegiatan Akhir

- a. Menganalisis dan mengevaluasi setiap kartu yang sudah dijawab atau diselesaikan oleh peserta didik. Pada tahap ini guru membantu siswa mengkaji ulang proses atau hasil proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- b. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik
- c. Guru memantapkan pemahaman peserta didik dengan membuat rangkuman pelajaran

c. Pengamatan

Tahap pengamatan menjelaskan tentang apa saja yang diperbaiki agar tindakan yang dilakukan dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Pengamatan atau observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, karena untuk melihat tindakan apa saja yang harus diperbaiki dalam proses pembelajaran. Sasaran pengamatan adalah guru atau peneliti dan siswa.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan setelah tindakan berakhir yang merupakan perenungan kembali atau refleksi dari peneliti, atas dampak dari proses pembelajaran yang dilakukan. Kegiatan refleksi merupakan tolak ukur atas keberhasilan, misalnya apakah hasil pembelajaran siswa sudah menunjukkan ketuntasan secara individu serta bagaimana respon siswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan. Hasil refleksi ini dapat dijadikan sebagai pedoman untuk merencanakan tindakan baru pada siklus yang kedua.

3.6 Instrument Pengumpulan Data

Instrument pengumpulan data pada peneliti ini terdiri:

- a. Lembar tes hasil belajar Ekonomi
- b. Lembar pengamatan tentang kegiatan siswa dan guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan teknik *Quick On The Draw* diamati oleh guru Ekonomi SMA YLPI Pekanbaru selama proses pembelajaran.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini tes hasil belajar siswa berupa kuis dan ulangan pada akhir siklus. Untuk mengumpulkan data tentang kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran yang digunakan lembar pengamatan/observasi.

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif adapun tujuan analisis deskriptif adalah untuk mendiskripsikan data tentang aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran serta data tentang tercapai KKM (Kriteria ketuntasan minimum) pelajaran ekonomi pada materi Pendapatan Nasional dan Pertumbuhan Ekonomi

a.) Kriteria ketuntasan Hasil Belajar

1) Analisis data tingkat aktivitas guru dan siswa

Menurut Borich dalam Trianto (2009;240) kriteria kegiatan guru dan siswa dikatakan baik jika memiliki skor 70%. Untuk mengetahui tingkat aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran menurut Susdijiono (2006;43) dapat dihitung dengan

$$\text{rumus : } P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Angka presentase

F : Frekuensi yang dicari

N : Number of cores

2) Analisis ata ketuntasan belajar individu siswa

Tingkat penguasaan siswa secara individu oleh depdiknas (2004) dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$KI = \frac{SS}{sm} \times 100\%$$

Keterangan :

KI : Presentase ketuntasan

SS : Skor yang diperoleh siswa

Sm : Skor Maksimal

3) Analisis Ketuntasan Klasikal

Siswa dikatakan tuntas secara klasikal menurut Depdiknas(2004) apabila dalam kelas tersebut 85% telah tuntas belajarnya. Ketuntasan klasikal dapat dihitung dengan rumus :

$$KK = \frac{JT}{JS} \times 100\%$$

Ketrangan :

KK : Presentase ketuntasan belajar klasikal

JT : Jumlah siswa yang tuntas

JS : Jumlah siswa

b) Aktivitas Guru dan Aktivitas Belajar siswa

1. Aktivitas Guru

Aktivitas belajar guru merupakan bentuk kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam proses belajar dengan menerapkan metode pembelajaran Kooperatif teknik *Quick on the draw* dengan menggunakan klasifikasi dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.1 Interval dan Kategori Aktivitas Guru

Interval	Kategori
85-100	Sangat Baik
70-84	Baik
50-69	Cukup
30-49	Kurang
10-29	Kurang Sekali

Sumber: Sudjana (2006: 192)

2. Aktivitas Siswa

Aktivitas belajar siswa merupakan bentuk respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran ceramah dan diskusi yang menggunakan klasifikasi dengan kriteria sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Angka Persentase

F: Frekuensi aktivitas siswa

N: Jumlah siswa

Tabel 3.2 Interval dan Kategori Aktivitas Guru

Interval	Kategori
86-100	Amat baik
71-85	Baik
65-70	Cukup
55-64	Kurang
54	Kurang sekali

Sumber: yulianti (2009: 34)

3.9 Indikator Kinerja

Penelitian ini dikatakan selesai atau berhasil jika siswa yang hasil belajarnya mencapai KKM yaitu telah memenuhi ketuntasan klasikan mencapai 85%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Tempat Penelitian

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah : SMA YLPI PEKANBARU
Kecamatan : Marpoyan Damai
Kabupaten/Kota : Pekanbaru
Provinsi : Riau
Status Sekolah : Swasta
Tahun didirikan/Beroperasi : 1984
Nama Kepala Sekolah : Ahyarni S.Ag

2. Visi dan Misi SMA YLPI PEKANBARU

- 1) Visi SMA YLPI Pekanbaru
Unggul dalam mutu, prestasi dalam kreasi, teguh dalam imtaq dan berbudaya ramah.
- 2) Misi SMA YLPI Pekanbaru
 - a) Meningkatkan pembinaan pengalaman nilai-nilai keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa
 - b) Meningkatkan pembinaan nilai-nilai Patriotisme dan kebangsaan
 - c) Mengembangkan sumber daya manusia melalui penguasaan bahasa asing dan iptek

- d) pengembangan sarana dan prasarana yang mendukung dapat terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang berhasil guna dan berdaya guna
- e) Menumbuh kembangkan kesadaran warga sekolah atau pentingnya kelestarian alam
- f) Melaksanakan pembinaan terhadap nilai-nilai budaya ramah lingkungan
- g) Menciptakan lingkungan sekolah yang bersih, sehat, asri dan nyaman

3. Tujuan Sekolah

1. Memiliki rata-rata UN dan US minimal 7,75 atau lebih untuk setiap mata pelajaran penjurusan
2. Memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi untuk masuk PTN yang ternama, minimal 85% lulusan dapat diterima di PTN tersebut.
3. Memiliki keimanan dan ketakwaan terhadap tuhan yang maha kuasa
4. Memiliki grup kesenian, kelompok ilmiah remaja, dan tim olahraga yang tangguh sehingga dapat menjuarai setiap lomba di tingkat wilayah kota administrasi, provinsi dan nasional
5. Memiliki kemampuan berbahasa inggris yang baik dan lancar serta dapat mengoperasikan minimal tiga program computer dan memanfaatkan internet sebagai sumber belajar dan informasi
6. Memiliki budi pekerti luhur, sopan santun, tata karma yang baik
7. Memiliki disiplin tinggi dan melaksanakan tata tertib sekolah yang baik dan benar.

8. Memiliki rasa tanggung jawab akan kebersihan, keindahan, kesehatan, dan kenyamanan lingkungan sehingga mendapat julukan wawasan wiyata mandala di tingkat nasional

4.2 Deskripsi Hasil Penelitian

1. Siklus I (Pertama)

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan dilaksanakan seperti menyusun silabus, RPP, Kartu pertanyaan, soal ulangan Harian 1, Jawaban soal ulangan harian dan lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran serta membagi siswa kedalam kelompok kooperatif yang terdiri 4 kelompok berdasarkan skor dasar siswa yang diambil dari ulangan harian siswa pada materi pokok sebelumnya yaitu tentang pendapatan nasional dan pendapatan perkapita. Pembelajaran pada siklus ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan satu kali ulangan harian.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

Siklus 1 merupakan tahap awal dari penelitian ini yang terdiri dari pertemuan 1 sampai 3. Adapun aktivitas dan hasil pengamatan pada masing-masing pertemuan tersebut disajikan sebagai berikut:

a) Pertemuan Ke 1 (17 Juli 2019)

Proses pembelajaran pada pertemuan pertama ini berlangsung 2 jam pelajaran dengan berpedoman pada RPP, kegiatan pembelajaran diawali dengan mengaitkan maeteri pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi sebelumnya. Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran

yang akan dilakukan, Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung.

Selanjutnya peneliti menyampaikan informasi materi yang akan dipelajari secara garis besar yaitu tentang Pendapatan Nasional. Selanjutnya guru menayangkan gambar/foto/table contoh Pendapatan Nasional, Kemudian siswa mengamati slide powerpoint tentang materi pendapatan nasional.

Peneliti melanjutkan pemberian materi yang berkaitan dengan Pendapatan Nasional dan siswa menyimak penjelasan materi yang disampaikan oleh guru mengenai materi Pendapatan Nasional untuk melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi. Peneliti memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, seperti mengajukan pertanyaan tentang Pendapatan Nasional, yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan factual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat.

Peneliti membimbing siswa dalam menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya, dan membagi siswa menjadi 4 kelompok.

Tabel 4.1 Nama-nama Kelompok

Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3	Kelompok 4
Agus Hendra	Arief Hugeng	Della Aulia	Nur Amanda
Aqiko Khalida	Ardi Arisandi	RezkiAlfaj	Syafitri Fauziah
Iqbal Army	Dinda Yulia	Ilham	Aldo Perdana

Pandu Pratama	M. Nazzal	Septian	Syafriza
Rico Sidiq	Nurul Sabina	Raihan Naulfal	Syondana Carney
Dea Anggraini	Satria Julia	Andreidi	Wahyu Solihin

b) Pertemuan Ke 2 (23 Juli 2019)

Proses pembelajaran pada pertemuan kedua berlangsung selama 2 jam pelajaran dengan berpedoman pada RPP. Kegiatan pembelajaran membahas tentang manfaat dan komponen komponen pendapatan nasional. Kegiatan pembelajaran diawali dengan mengingatkan kembali materi sebelumnya. Selanjutnya menyampaikan tujuan pembelajaran dan motivasi siswa dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Kemudian menerangkan langkah-langkah pembelajaran kooperatif dengan teknik *Quick On The Draw* yang akan digunakan dalam pembelajaran ini.

Selanjutnya guru menyampaikan informasi tentang materi yang akan dipelajari secara garis besar yaitu tentang manfaaat Pendapatan Nasional dan Komponen-komponen Pendapatan Nasional. Selanjutnya guru meminta siswa untuk duduk dikelompoknya masing-masing yang telah ditetapkan dan membagi nomor anggota kelompok (1-4) pada masing masing kelompok yang akan digunakan pada pelaksanaan *Quick On The Draw*.

Guru meminta orang pertama dari masing-masing kelompok untuk mengambil kartu pertanyaan yang sudah dibuat oleh guru. Setelah guru memberi aba-aba “Mulai”, Orang pertama dari masing-masing yang mewakili kelompoknya langsung berlari mengambil kartu pertanyaan no 1 masing-masing perwakilan membawa kartu tersebut untuk dikerjakan dan didiskusikan dalam kelompoknya. Sewaktu siswa berdiskusi guru berkeliling untuk memantau jalannya diskusi kelompok dan memberikan bantuan kepada siswa yang kesulitan. Orang kedua bertugas membawa jawaban dari kartu pertanyaan kepada guru untuk diperiksa, jika jawaban benar maka boleh mengambil kartu pertanyaan

berikutnya, Namun jika salah, maka peserta didik harus membawa kembali ke kelompoknya untuk memperbaiki jawaban tersebut saat berjalannya diskusi kelompok 3(tiga) dua kali salah menjawab pertanyaan no 2, sedangkan kelompok 2 dengan cepat menjawab pertanyaan no 2 dengan benar dan guru memperbolehkan mengambil kartu pertanyaan berikutnya kartu no 3 begitu juga dengan kelompok lainnya yang bias menjawab dengan benar diperbolehkan mengambil kartu pertanyaan berikutnya. dilakukan dengan cara yang sama sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran kooperatif dengan teknik *Quick On The Draw*. Setelah ada kelompok yang selesai menjawab semua kartu pertanyaan maka kelompok itulah pemenangnya dan yang menjadi pemenangnya adalah kelompok 2 dan guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menjadi pemenang. Selanjutnya kartu pertanyaan yang belum dapat diselesaikan dibahas bersama. Guru membimbing siswa dalam menyimpulkan materi dan menyampaikan rencana dan materi pembelajaran berikutnya.

Bedasarkan hasil pengamatan yang berpedoman pada lembar pengamatan aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran ini terdapat kekurangan, dimana guru belum biasa dalam penguasaan kelas dengan baik. Ketika guru menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran beberapa siswa kurang mendengarkan dan tidak memperhatikan karena asik bercerita dengan teman disampingnya. Guru juga kurang merata dalam memberikan bimbingan kepada siswa pada saat kegiatan kelompok berlangsung. selain itu pada saat pelaksanaan *Quick On The Draw*, ada beberapa kelompok yang masih bingung dalam pembagian tugas serta pada saat menyerahkan lembar jawaban dari kartu pertanyaan siswa masih belum tertib sehingga guru kesulitan memeriksa. Saat guru

membahas jawaban dari kartu pertanyaan yang tidak dapat diselesaikan siswa, hanya beberapa peserta didik yang mencatat.

c) Pertemuan Ketiga (24 Juli 2019)

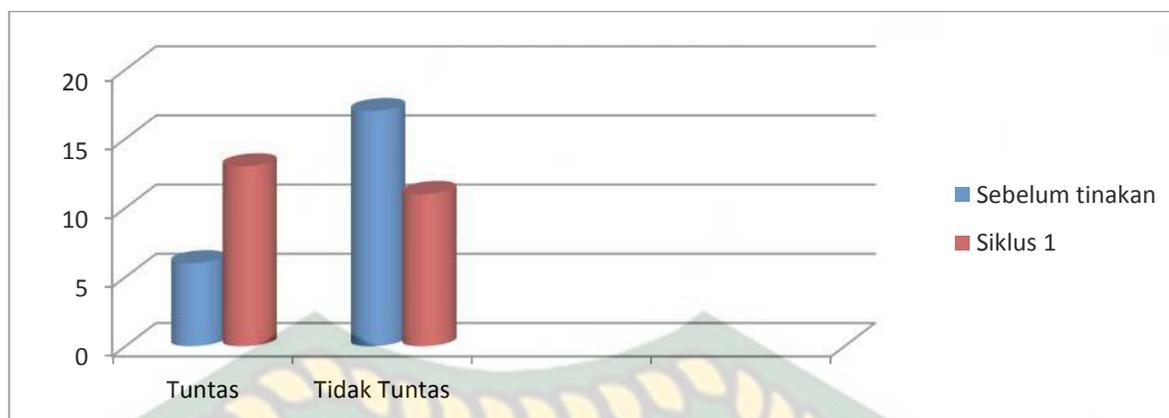
Pada pertemuan ketiga guru melaksanakan ulangan Harian 1 dengan memberikan tes hasil pelajaran pada sub materi pokok mengenai Pendapatan Nasional. Yang diawali dengan peserta didik membaca kembali buku catatan selama 20 menit selanjutnya tes dilaksanakan 60 Menit, soal terdiri 10 soal esay sesuai dengan indikator yang telah ditentukan oleh guru. Dalam pertemuan selama 2 jam pelajaran tersebut yang masih tersisa waktu 10 menit setelah ulangan yang digunakan untuk membahas jawaban dari soal ulangan yang telah diberikan.

4.3 HASIL BELAJAR SIKLUS I

Bedasarkan pengukuran yang digunakan, maka diperoleh hasil ulangan harian siswa siklus I dengan standar KKM 78 yang dapat dilihat pada tabel dan grafik sebagai berikut:

Table 4.2 Hasil belajar siswa sebelum tindakan dan siklus I

Klasikal	Standar 78	Sebelum Tindakan		Siklus 1	
		Jumlah	%	Jumlah	%
Tuntas	>78	6	25%	15	60%
Tidak Tuntas	<78	17	75%	8	40%
		23	100%	23	100%



Grafik 4.2 Hasil Belajar siswa sebelum tindakan dan Siklus 1

Bedasarkan tabel 4.2 dan grafik 4.2 diatas diperoleh bahwa tingkat hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan dari sebelum tindakan dan sesudah dilakukan tindakan pada siklus 1. Hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan yang mencapai kriteria tidak tuntas sebanyak 17 siswa (75%). Setelah dilakukan tindakan siklus 1 yang mencapai kriteria tidak tuntas sebanyak 11 siswa (60%) yang artinya terjadi penurunan siswa tidak tuntas sebanyak 15%. Kemudian yang mencapai kriteria tuntas pada sebelum tindakan sebanyak 6 siswa (25%), Pada siklus 1 yang mencapai kriteria tuntas 15 siswa (60%) yang artinya terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai kriteria tuntas sebesar 35%. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus 1 terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Data hasil tes ulangan dilakukan pada siklus 1 ini diperoleh rata-rata hasil belajar siswa pada pelajaran ekonomi. Meski meningkat nilai rata-rata ulangan harian siswa pada siklus 1 ini tetapi belum dikatakan berhasil pada materi yang diajarkan karena masih ada beberapa siswa yang belum tuntas hasil belajarnya. Maka penelitian menyusun perencanaan pembelajaran untuk siklus II.

4.4 Hasil Aktivitas Siklus I

1. Guru

Pada tahap ini, pengamatan dilakukan oleh guru pengamat yang khusus mengamati pelaksanaan penerapan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan teknik *Quick On The Draw*.

Tabel 4.3 aktivitas Guru Siklus 1

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Siklus I	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1	Guru mengucapkan salam, memeriksa kehadiran siswa, kebersihan dan kerapian kelas.	3	3
2	Guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dan serta manfaat materi yang mau dipelajari.	1	2
3	Melakukan apersepsi, guru mengulang kembali materi kemarin dan memberikan pertanyaan pada siswa tentang materi kemarin	2	2
4	Guru menjelaskan materi sebelum menjelaskan teknik pembelajaran <i>Quick on the draw</i>	1	1
5	Guru meminta siswa untuk duduk sesuai kelompok yang sudah ditentukan dan memulai pembelajaran teknik <i>Quick on the draw</i> dengan kartu permainan yang pertama yang berupa pertanyaan	-	1
6	Guru memulai diskusi dengan kata "Mulai" maka perwakilan kelompok akan berlari kemeja guru untuk mengambil kartu pertanyaan	-	1
7	Guru memantau kerja siswa dan mengarahkan siswa serta mendorong siswa untuk berdiskusi antarteman satu kelompok agar menjadi kelompok pertama yang siap	-	1
8	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menyelesaikan semua kartu pertanyaan dengan cepat	-	1
9	Guru bersama siswa mengkaji ulang semua pertanyaan yang ada dikartu pertanyaan	-	1
10	Merumuskan kesimpulan	1	-
Jumlah		8	13
Rata-rata		50,00	81,25
Kategori		Cukup	Baik

$$bt = \frac{n}{N} \times 100$$

$$= \frac{8}{16} \times 100$$

$$= 50,00 \text{ (Cukup)}$$

$$bt = \frac{n}{N} \times 100$$

$$= \frac{13}{16} \times 100$$

$$= 81,25 \text{ (Baik)}$$



Bedasarkan tabel 4.3 dan grafik 4.3 diatas diperoleh bahwa Pengamatan dilakukan berdasarkan pada lembar observer yang telah disusun yang terdiri dari lembar aktivitas guru pada Pertemuan I yang diperoleh skor 8 (50,00% kategori cukup) Dan pada pertemuan kedua diperoleh skor 13 (81,25% dengan kategori Baik). Beberapa aktivitas guru pertemuan pertama meningkat pada pertemuan kedua hal ini disebabkan oleh pelaksanaan pada setiap aktivitas dengan penerapan model pembelajaran kooperatif dengan teknik *Quick On The Draw*.

2. Siswa

Aktivitas Belajar siswa selama proses pembelajaran diamati dengan lembar observer, Aktivitas yang diamati ada 6 indikator aktivitas.

Tabel 4.4 Aktivitas Siswa

NO	Aktivitas yang dilaksanakan	Siklus I	
		Pertemuan I	Pertemuan II
1	Siswa mengikuti pelajaran	23	23
2	Siswa mendengarkan penjelasan pelajaran materi dari guru	16	20
3	Siswa mencatat yang dijelaskan guru	8	16
4	Siswa bertanya dan menjawab pertanyaan	8	12
5	Siswa aktif dalam kegiatan proses pembelajaran	8	16
6	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	16	22
Jumlah		81	108

Persentase	55,55	74,30
Kategori	Cukup	Baik



Grafik 4.4 Aktivitas siswa

Keterangan:

1. Siswa mengikuti pelajaran
2. Siswa mendengarkan penjelasan pelajaran materi dari guru
3. Siswa mencatat yang dijelaskan guru
4. Siswa bertanya dan menjawab pertanyaan
5. Siswa aktif dalam kegiatan proses pembelajaran
6. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru

Bedasarkan tabel 4.4 dan grafik 4.4 diatas diperoleh bahwa Pengamatan dilakukan bedasarkan pada 6 aktivitas siswa pada Pertemuan I diperoleh Kategori 1 23 siswa, Kategori 2 16 siswa, Kategori 3 8 siswa, Kategori 4 8 siswa, Kategori 5 8 siswa, Kategori 6 16 siswa. Sedangkan Pertemuan II diperoleh Kategori 1 23 siswa, Kategori 2 20 siswa, Kategori 3 16 siswa, Kategori 4 12 siswa, Kategori 5 16 siswa, Kategori 6 22 siswa.

4.5 Refleksi Siklus 1

Berdasarkan lembar pengamatan selama melakukan tindakan sebanyak 3 kali pertemuan, banyak sekali kekurangan yang dilakukan oleh guru dan siswa. Kekurangan-kekurangan tersebut diantaranya sebagai berikut:

1. Belum semua siswa mendengarkan tujuan pembelajaran dan motivasi yang disampaikan guru, terlihat masih ada siswa yang berbicara dengan siswa lainnya saat gurun menyampaikab materi.
2. Banyak siswa yang belum mencatat materi yang disampaikan guru

Rencana yang dilakukan peneliti untuk memperbaiki tindakan adalah:

1. Guru meminta siswa untuk focus dalam proses poembelajaran
2. Guru berusaha tidak terlalu cepat saat menjelaskan materi
3. Guru bersaha untuk menertibkan siswa saat menyerahkan lembar jawaban
4. Guru berusaha untuk mengatur waktu seefisien mungkin

2. Siklus II (Kedua)

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP dan kartu soal, soal ulangan harian II, dan lembar aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran pada tahap ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dengan satu kali ulangan harian.

b. Tahap pelaksanaan tindakan siklus II

Siklus II ini merupakan lanjutan dari kegiatan peneliti yang telah dilaksanakan pada siklus I, terdiri dari pertemuan 4, pertemuan 5 dan pertemuan 6. Adapun aktivitas dan hasil pengamatan pada masing-masing pertemuan sebagai berikut:

a) Pertemuan 4 (30 Juli 2019)

Pada pertemuan keempat pembelajaran berlangsung selama dua jam pembelajaran kegiatan pembelajaran membahas tentang Pertumbuhan Ekonomi dengan berpedoman RPP-3 kegiatan pembelajaran diawali dengan guru menyampaikan apersepsi yang bersangkutan dengan materi yang akan dipelajari. Selanjutnya guru mengingatkan kembali langkah-langkah pembelajaran kooperatif dengan teknik *Quick On the draw*, Selanjutnya guru menyuruh siswa untuk duduk dikelompoknya masing-masing sesuai dengan kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.

Sebelumnya guru telah menyiapkan kartu pertanyaan diatas meja guru, guru memberikan aba-aba “Mulai” dan barulah orang pertama pada masing-masing kelompok mengambil satu kartu pertanyaan.

Ketika siswa berdiskusi guru berkeliling mengamati dan memberikan bantuan kepada siswa yang bertanya. Terlihat siswa pada tiap kelompok sudah berdiskusi menyelesaikan kartu pertanyaan yang mereka dapatkan. Setelah ada kelompok yang selesai menjawab selanjutnya siswa kedua yang mengambil kartu pertanyaan begitu seterusnya sehingga kartu pertanyaan terjawab semua oleh masing-masing kelompok.

Guru memberi penghargaan kepada kelompok yang menang pertama dapat menyelesaikan semua pertanyaan yang ada dikartu dengan cepat. Selanjutnya guru membahas pertanyaan yang kurang mengerti dan meminta tiap kelompok menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Berdasarkan hasil pengamatan yang terdapat pada lembar pengamatan dimana pelaksanaan pembelajaran kooperatif dengan teknik *Quick On The Draw* sudah mengalami peningkatan dibandingkn dengan peretmuan sebelumnya, pada pertemuan ini guru sudah bias menguasai kelas dan mengatur waktu dengan baik dan

siswa sudah terbiasa dengan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan dan siswa tampak antusias dan bersemangat saat mengerjakan kartu pertanyaan

b) Pertemuan ke 5 (31 Juli 2019)

Pada pertemuan kelima pembelajaran dilaksanakan selama dua jam mata pembelajaran. Guru memulai pembelajaran dan mengingatkan kembali materi sebelumnya tentang pertumbuhan ekonomi selanjutnya guru menyampaikan materi Pembangunan Ekonomi. Kemudian guru mengingatkan kembali bahwa pembelajaran pada hari ini sama dengan pembelajaran sebelumnya dengan menggunakan pembelajaran kooperatif dengan teknik *Quick On The Draw*.

Selanjutnya guru menyampaikan materi pembelajaran secara singkat kemudian guru bertanya kepada siswa apakah ada yang tidak mengerti dengan materi yang telah disampaikan. Kemudian guru menyuruh siswa untuk duduk berkelompok dan melanjutkan pembelajaran dengan model kooperatif dengan teknik *Quick On The Draw*, sebelumnya guru menyusun kartu pertanyaan yang akan diambil oleh setiap kelompok dimeja guru. Kartu pertama diletakkan dibagian atas. Guru memberikan aba-aba mulai dan barulah orang pertama dari masing-masing kelompok mengambil kartu pertanyaan pertama sesuai dengan warna kelompoknya, setelah selesai menjawab pertanyaan pertama selanjutnya orang kedua yang mengambil pertanyaan berikutnya dan begitu seterusnya, setelah ada kelompok yang selesai menjawab semua kartu pertanyaan, maka kelompok itulah yang menjadi pemenangnya. Kemudian guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang, sebelum meninggalkan kelas guru juga mengingatkan siswa agar mempersiapkan diri untuk Ulangan Harian II.

c) **Pertemuan Keenam (6 Agustus 2019)**

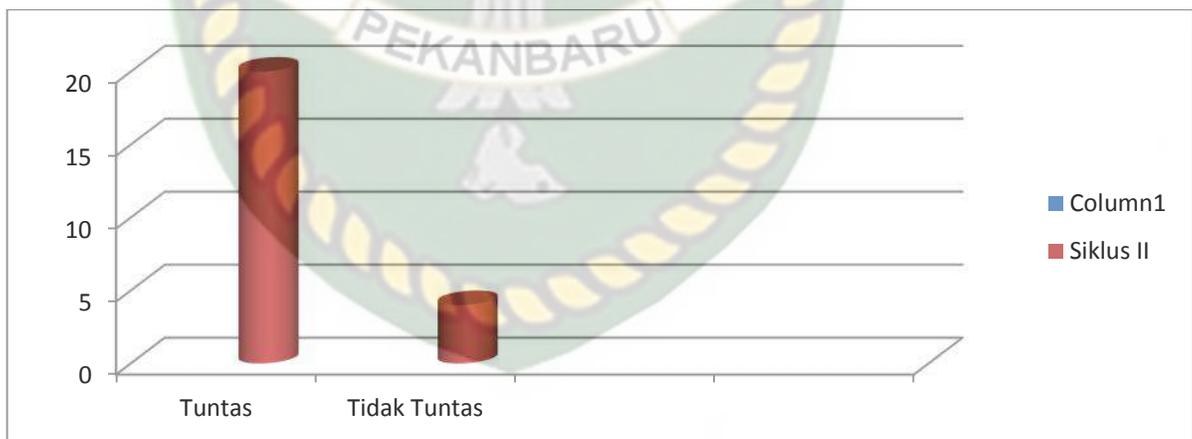
Pada pertemuan keenam guru melaksanakan ulangan harian II dengan memberikan tes hasil belajar dengan materi pokok Pertmbuhan Ekonomi dan Pembangunan Ekonomi dilaksanakan selama 60 menit, setelah selesai mengerjakan soal ulangan harian II seluruh peserta didik mengumpulkan lembar jawaban dan masih ada waktu tersisa digunakan membahas soal ulangan harian II.

4.6 Hasil Belajar Siklus II

Bedasarkan hasil ulangan harian pada siklus II dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut:

Tabel 4.5 Hasil Belajar siswa Siklus 2

KLASIFIKASI	STANDAR 78	SIKLUS II	
		JUMLAH	%
Tuntas	>78	20	80%
Tidak Tuntas	<78	4	20%
JUMLAH		24	100%



Bedasarkan 4.5 dan grafik diatas diperoleh bahwa tingkat hasil belajar siswa setelah dilakukan nya siklus II yang mencapai kriteria tuntas sebanyak 20 siswa (80%) terjadi

peningkatan 40%. Kemudian mencapai kriteria tidak tuntas pada siklus II sebanyak 4 siswa (20%) terjadi penurunan 40% untuk siswa yang tidak tuntas.

Hasil belajar meningkat setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif dengan teknik *Quick On The Draw*. Hal ini dapat diketahui dari nilai rata-rata ulangan harian siswa pada siklus II mengalami peningkatan. Ketentuan klasikal yang diperoleh mencapai nilai ketuntasan nilai klasikal yang ditetapkan yaitu 80%.

4.7 Hasil Aktivitas Siklus II

1. Guru

Pada tahap ini pengamatan dilakukan oleh guru pengamatan yang khusus mengamati pelaksanaan penerapan pembelajaran kooperatif dengan teknik *Quick On The Draw*. Kemudian pengamatan terhadap pada saat siswa belajar.

Pada siklus II pengamatan terhadap kegiatan menerapkan teknik *Quick On The Draw* yang dilaksanakan oleh guru dalam tiga kali pertemuan, adapun pertemuan pertama dan kedua pemberian materi pembelajaran dan mempraktekkan model pembelajaran kooperatif dengan teknik *Quick On The Draw*.

Tabel 4.6 Aktivitas Guru Siklu II

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	Siklus II	
		Pertemuan IV	Pertemuan V
1	Guru mengucapkan salam, memeriksa kehadiran siswa, kebersihan dan kerapian kelas.	2	3
2	Guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai serta manfaat materi yang mau dipelajari.	2	2
3	Melakukan apersepsi, guru mengulang kembali materi kemarin dan memberikan pertanyaan pada siswa tentang materi kemarin	2	3
4	Guru menjelaskan materi sebelum menjelaskan teknik pembelajaran <i>Quick on the draw</i>	1	1
5	Guru meminta siswa untuk duduk sesuai kelompok yang	1	1

	sudah ditentukan dan memulai pembelajaran teknik <i>Quick on the draw</i> dengan kartu permainan yang pertama yang berupa pertanyaan		
6	Guru memulai diskusi dengan kata “Mulai” maka perwakilan kelompok akan berlari kemeja guru untuk mengambil kartu pertanyaan	1	1
7	Guru memantau kerja siswa dan mengarahkan siswa serta mendorong siswa untuk berdiskusi antarteman satu kelompok agar menjadi kelompok pertama yang siap	1	1
8	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menyelesaikan semua kartu pertanyaan dengan cepat	1	1
9	Guru bersama siswa mengkaji ulang semua pertanyaan yang ada dikartu pertanyaan	1	1
10	Merumuskan kesimpulan	1	1
	Jumlah	13	15
	Rata-rata	81,25	93,75
	Kategory	Baik	Sangat Baik

$$bt = \frac{n}{N} \times 100$$

$$= \frac{13}{16} \times 100$$

$$= 81,25 \text{ (Baik)}$$

$$bt = \frac{n}{N} \times 100$$

$$= \frac{15}{16} \times 100$$

$$= 93,75 \text{ (Sangat Baik)}$$

G
r



Bedasarkan tabel 4.6 dan grafik 4.6 diatas diperoleh bahwa Pengamatan dilakukan bedasarkan pada lembar observer yang telah disusun yang terdiri dari lembar aktivitas guru pada Pertemuan keempat yang diperoleh skor 13 (81,25 kategory Baik) Dan pada pertemuan kelima diperoleh skor 15 (93,75 dengan kategori Sngat Baik). Beberapa

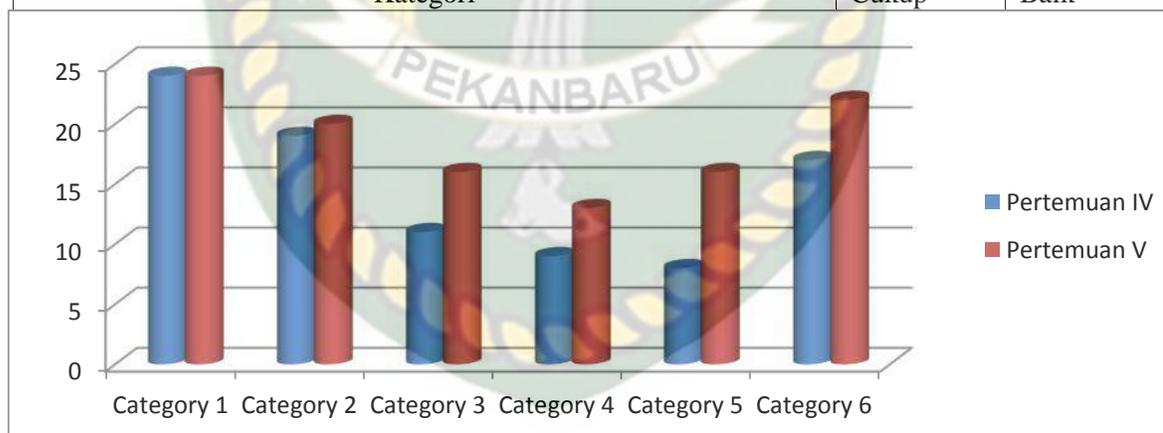
aktivitas guru pertemuan keempat meningkat pada pertemuan kelima hal ini disebabkan oleh pelaksanaan pada setiap aktivitas dengan penerapan model pembelajaran kooperatif dengan teknik *Quick On The Draw*

2. Siswa

Aktivitas Belajar siswa selama proses pembelajaran diamati dengan lembar observer, Aktivitas yang diamati ada 6 indikator aktivitas.

Tabel 4.7 Aktivitas Siswa Siklus II

NO	Aktivitas yang dilaksanakan	Siklus I	
		Pertemuan IV	Pertemuan V
1	Siswa mengikuti pelajaran	24	24
2	Siswa mendengarkan penjelasan pelajaran materi dari guru	19	20
3	Siswa mencatat yang dijelaskan guru	11	16
4	Siswa bertanya dan menjawab pertanyaan	9	13
5	Siswa aktif dalam kegiatan proses pembelajaran	8	16
6	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	17	22
Jumlah		88	111
Persentase		61,11	78,00
Kategori		Cukup	Baik



Grafik 4.7 Aktivitas Siswa

Keterangan:

1. Siswa mengikuti pelajaran
2. Siswa mendengarkan penjelasan pelajaran materi dari guru

3. Siswa mencatat yang dijelaskan guru
4. Siswa bertanya dan menjawab pertanyaan
5. Siswa aktif dalam kegiatan proses pembelajaran
6. Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru

Bedasarkan tabel 4.7 dan grafik 4.7 diatas diperoleh bahwa Pengamatan dilakukan berdasarkan pada 6 aktivitas siswa pada Pertemuan IV diperoleh Kategori 1 24 siswa, Kategori 2 16 siswa, Kategori 3 11 siswa, Kategori 4 9 siswa, Kategori 5 8 siswa, Kategori 6 17 siswa. Sedangkan Pertemuan V diperoleh Kategori 1 24 siswa, Kategori 2 20 siswa, Kategori 3 16 siswa, Kategori 4 13 siswa, Kategori 5 16 siswa, Kategori 6 22 siswa

4.8 Refleksi Siklus II

Bedasarkan hasil diskusi penelitian yang dilakukan selama siklus II proses pembelajaran sudah terlaksana dengan baik, adapun aktivitas guru dan siswa yaitu guru memberikan bimbingan dan mengamati pekerjaan siswa, guru sudah dapat mengelola kelas dengan baik, siswa sudah aktif dan mampu menyimpulkan materi. Untuk siklus II ini peneliti tidak melakukan perencanaan untuk siklus berikutnya.

4.9 Analisis Hasil Tindakan Pada Siklus I dan II

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung serta analisis keberhasilan tindakan dalam dua siklus selama penerapan pembelajaran kooperatif dengan teknik *Quick On The Draw*.

Aktivitas Guru Diperoleh Dari lembar observer yang dilaksanakan saat proses belajar mengajar sedang berlangsung ketika dikakukannya tindakan kelas, data yang didapat dari observer diolah untuk mendapatkan hasil dari pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I dan II

1) Analisis Ketercapaian KKM

Peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus 1 dan siklus II dilihat dari hasil belajar ekonomi siswa yang mencapai KKM pada skor dasar ulangan harian I dan ulangan harian II dapat dilihat pada tabel 4.7 yaitu:

Tabel 4.8 Jumlah Siswa yang mencapai KKM

HASIL BELAJAR EKONOMI YANG MENCAPAI KKM	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa yang mencapai KKM 78	15 Siswa	20 Siswa
Jumlah siswa yang tidak mencapai KKM 78	8 Siswa	4 Siswa

Bedasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat. Hal ini menunjukkan perbaikan proses pembelajaran, memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Bedasarkan analisis KKM tersebut maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar ekonomi siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan pembelajaran kooperatif dengan teknik *Quick On The Draw*.

2) Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

Pada tahap ini pengamatan dilakukan oleh guru pengamatan yang khusus mengamati pelaksanaan penerapan pembelajaran kooperatif dengan teknik *Quick On The Draw*. Kemudian pengamatan terhadap pada saat siswa belajar.

Pada siklus I dan II pengamatan terhadap kegiatan menerapkan teknik *Quick On The Draw* yang dilaksanakan oleh guru dalam enam kali pertemuan mengalami kenaikan aktivitas bertahap dari pertemuan satu hingga pertemuan keenam dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 4.9 Aktivitas Siklus I dan 2

NO	AKTIVITAS YANG DIAMATI	SIKLUS I		SIKLUS II	
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan IV	Pertemuan V
1	Guru mengucapkan salam, memeriksa kehadiran siswa, kebersihan dan kerapian kelas.	3	3	2	3
2	Guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai serta manfaat materi yang mau dipelajari.	1	2	2	2
3	Melakukan apersepsi, guru mengulang kembali materi kemarin dan memberikan pertanyaan pada siswa tentang materi kemarin	2	2	2	3
4	Guru menjelaskan materi sebelum menjelaskan teknik pembelajaran <i>Quick on the draw</i>	1	1	1	1
5	Guru meminta siswa untuk duduk sesuai kelompok yang sudah ditentukan dan memulai pembelajaran teknik <i>Quick on the draw</i> dengan kartu permainan yang pertama yang berupa pertanyaan	-	1	1	1
6	Guru memulai diskusi dengan kata "Mulai" maka perwakilan kelompok akan berlari kemeja guru untuk mengambil kartu pertanyaan	-	1	1	1
7	Guru memantau kerja siswa dan mengarahkan siswa serta mendorong siswa untuk berdiskusi antarteman satu kelompok agar menjadi kelompok pertama yang siap	-	1	1	1
8	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang menyelesaikan semua kartu pertanyaan dengan cepat	-	1	1	1
9	Guru bersama siswa mengkaji ulang semua pertanyaan yang ada dikartu pertanyaan	-	1	1	1
10	Merumuskan kesimpulan	1	1	1	1
JUMLAH		8	13	13	15
PERSENTASE		50,00	81,25	81,25	93,75
KATEGORI		Cukup	Baik	Baik	Sangat Baik

3) **Aktivitas Siswa Siklus I dan II**

Aktivitas Belajar siswa selama proses pembelajaran diamati dengan lembar observer selama siklus I dan siklus II, bahwa di siklus II mengalami peningkatan dari siklus 1 dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 4.10 Aktivitas Siklus I dan 2

NO	AKTIVITAS YANG DILKASANAKAN	SIKLUS I		SIKLUS II	
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan IV	Pertemuan V
1	Siswa mengikuti pelajaran	23	23	24	24
2	Siswa mendengarkan penjelasan pelajaran materi dari guru	16	20	19	20
3	Siswa mencatat yang dijelaskan guru	8	16	11	16
4	Siswa bertanya dan menjawab pertanyaan	8	12	9	13
5	Siswa aktif dalam kegiatan proses pembelajaran	8	16	8	16
6	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru	16	22	17	22
JUMLAH		80	107	88	111
PERSENTASE		55,55	74,30	61,11	78,00
KATEGORI		Cukup	Baik	Cukup	Baik

4.10 Pembahasan Hasil Penelitian

Setelah dilakukan analisis data tentang penerapan pembelajaran kooperatif dengan teknik *Quick On The Draw* pada materi pokok Pendapatan Naional, Pendapatan Perkapita, Pertumbuhan Ekonomi, Pembangunan Ekonomi dari hasil analisis data menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar ekonomi kelas XI IPS¹ SMA YLPI Pekanbaru setelah dilakukan tindakan kelas melalui pembelajaran koopeartif dengan teknik *Quick On The Draw*

Hal ini terlihat pada pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti bahwa jumlah siswa yang mencapai KKM sesudah tindakan dilakukan mengalami peningkatan dibandingkan jumlah yang mencapai KKM sebelum dilakukan tindakan.

Dari Penelitian Siklus I dan Siklus II, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif dengan teknik *Quick On The Draw* lebih efektif pelaksanaannya pada siklus II. Dari hasil penelitian kendala yang dialami terjadi pada awal pertemuan siswa masih tampak bingung dalam mengikuti model pembelajaran yang digunakan peneliti, Kelemahan teknik *quick on the draw* menurut Syahrir (2012), yaitu: 91 (1) Saat kerja kelompok, siswa akan mengalami keributan jika pengelolaan kelas kurang baik. (2) Guru sulit untuk memantau aktivitas siswa saat kerja kelompok. tetapi pada pertemuan selanjutnya siswa sudah mulai memahami dan mengikuti model pembelajaran yang diterapkan. Adanya penghargaan kelompok membuat siswa termotivasi untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan berusaha menjadi kelompok yang terbaik dikemukakan oleh teori Ginnis (2009:164) bahwa pembelajaran teknik *Quick On The Draw* adalah salah satu teknik belajar yang mengutamakan kekompakan dalam bekerja kelompok dan kecepatan kelompok dalam menyelesaikan kartu pertanyaan.

Dan untuk aktivitas siswa yang sudah diamati dengan 6 indikator dari pertemuan I hingga pertemuan V mengalami peningkatan secara bertahap untuk aktivitas siswa.

Bedasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa hasil penelitian ini mendukung hipotesis yang telah ditetapkan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan teknik *Quick On The Draw* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar ekonomi kelas XI IPS 1 SMA YLPI Pekanbaru.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Bedasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dan pembahasan BAB IV dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif dengan teknik *Quick On The Draw* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar ekonomi XI IPS¹ SMA YLPI Pekanbaru. Hal tersebut dilihat dari jumlah siswa yang mencapai KKM 78 meningkat pada ulangan harian I dan ulangan harian II.

Kemudian peneliti juga menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif teknik *Quick On The Draw* lebih efektif diterapkan pada kegiatan pembelajaran.

4.2 Saran

Melalui tulisan ini peneliti memberikan beberapa saran yang berhubungan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif dengan teknik *Quick On The Draw* sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Agar lebih meningkatkan hasil belajar ekonomi kelas XI IPS¹ SMA YLPI Pekanbaru guru lebih bervariasi memilih model pembelajaran salah satunya menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan teknik *Quick On The Draw*

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya agar lebih mempertimbangkan tingkat kesukaran soal

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, Soli. dkk. (2008) *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Abidin, Yunus. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum*. 2013. Bandung: Refika Aditama
- Arikunto, Suharsimi dkk: (2008). *Penelitian tindakan kelas*, Jakarta: Bumi Aksara Depdiknas
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rieneke Cipta
- Fernando, Erick. (2012) *Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Quick On The Draw Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Hasil Belajar siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 1 Tempel Tahun ajaran 2015/2016*. Diunduh dari (Jurnal.Uny.ac.id)
- Eggen, Paul & Kauchak Don. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Indeks
- Ginnis, (2008) *Teacher's, Toolkit. Trik dan taktik mengajar*. Jakarta. Indeks
- Hamdani, M. A. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Herman. (2014). *Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe Quick on the draw terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII pada pembelajaran IPS di MTSN Rukoh Banda Aceh*. (Jurnal.Unisyah.ac.id)
- Hikmah. (2015). *Kelebihan & kelemahan model pembelajaran kooperatif*. Tersedia (<http://hikmahandy.modelpembelajarankooperatif.blogspot.com>)
- Kustawan, Dedy. (2013). *Analisis hasil belajar, Program perbaikan dan pengayaan peserta Didik*. Jakarta: PT Luxima Metro Media
- Kuntum, .Arfani.Aulia. (2014) *Keefektifan Teknik Pembelajaran Quick On The Draw Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V Sd Negeri Tembokluwung I Kabupaten Tegal*: Skripsi. Diunduh dari (Jurnal.Unnes.ac.id)

- Lie, Anita.(2010). *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang Ruang Kelas*. Jakarta: Garsindo.
- Mudyahardjo, Redja. (2012). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Mayla. Elfi. (2014). *Model Pembelajaran kooperatif*. Tersedia (<http://modelpembelajaran.com>)
- Nur, Mohamad. (2005). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: UNESA.
- Sardiman. (2012). *Interaksi & Motivasi belajar mengajar*. Jakarta. Rajawali Pers
- Slameto (2003). *Belajar dan faktor yang mempengaruhi belajar*. Jakarta. Rieneke Cipta
- Slavin, Robert E (2010). *Pembelajaran model kooperatif*, Bandung: Nusa Media
- Sinar (2018). *Metode active learning*, yohyakarta: budi utama
- Sanjaya, Wina (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana
- Suprijono, Agus. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yoogyakarta: Pustaka Pelajar
- Syarir (2012), *Teknik Quick On The Draw*, Jakarta Nusa Media
- Sudjana. (2010). *Cara belajar siswa aktif dalam proses pembelajaran*. Bandung. Sinar
- Trianto. (2011). *Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif konsep landasan dan Implementasi pada kurikulum KTSP*. Jakarta.Kencana
- Wantesri, Desrina. (2013). *Penerapan model pembelajaran kooperatif dengan teknik Quick on the draw untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran ekonomi kelas X.6 di SMA 2 Tambang*. Skripsi FKIP UIR
- Warisin,Sri. (2016) *Model Pembelajaran kooperatif*. Tersedia ([http//.definispembelajarankooperatif.com](http://.definispembelajarankooperatif.com))