BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses pengembangan yang disengaja, terfokus, dan berkelanjutan untuk membantu siswa mencapai potensi penuh mereka dan meraih kedewasaan. Pendidikan didefinisikan sebagai upaya yang direncanakan secara metodis untuk menyediakan lingkungan belajar dan proses belajar yang memungkinkan siswa untuk secara aktif berpartisipasi dalam mengembangkan potensi mereka, sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang mengatur Sistem Pendidikan Nasional. Aspek-aspek spiritualitas keagamaan, pengendalian diri, pengembangan karakter, pertumbuhan intelektual, pembentukan cita-cita luhur, dan penguasaan berbagai kemampuan yang dibutuhkan dalam kehidupan sosial, nasional, dan negara semuanya termasuk dalam potensi ini[2]. Melalui penyelenggaraan pendidikan yang terarah, peserta didik diharapkan mampu memperoleh pengalaman belajar yang bermakna sehingga dapat mengasah kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta membangun sikap kolaboratif sebagai bekal untuk menghadapi dinamika kehidupan di masa mendatang.

Pendidikan ibarat modal besar untuk mencapai kesejahteraan bagi suatu negara termasuk Indonesia, banyak negara yang bisa maju karena sistem pendidikannya juga maju dan bermutu. Meskipun demikian, sangat disayangkan dalam sistem pendidikan di Indonesia masih banyak terdapat kekurangan dan berbagai masalah terutama di daerah-daerah yang belum terlalu maju[3]. Masalah yang sering ditemui antara lain adalah kesenjangan kualitas pendidikan antara daerah perkotaan dan pedesaan, kekurangan sarana dan prasana, serta terbatasnya akses terhadap pendidikan yang berkualitas.

Guru dan siswa terlibat secara langsung maupun tidak langsung selama proses pembelajaran. Jika siswa dapat memahami informasi yang disampaikan guru, interaksi di kelas dapat menjadi produktif. Saat membuat dan mengatur kegiatan pembelajaran, pendidik dan perancang pembelajaran sangat bergantung pada metodologi

[2] Amiruddin dan Rusyid., "*Inovasi Pendidikan Melejitkan Potensi Teknologi Dan Inovasi Pendidikan"* . (Medan: CV. Widya Puspita, 2017), h.2

[3] Badan pusat statistik, "*Potret Pendidikan Indonesia"*, (badan pusat statistik, 2020), h.4

pembelajaran sebagai panduan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan sebaik-baiknya, guru dapat menentukan proses, taktik, dan kebutuhan pembelajaran yang berbeda dengan menggunakan pendekatan pembelajaran sebagai panduan[4]. Pada konteks pembelajaran yang dilakukan guru, di sini tampak jelas bahwa keterampilan guru dalam mengelola kelas *(classroom management)* menjadi amat penting. Di sini pula, tampak bahwa peran guru lebih diutamakan sebagai fasilitator belajar siswa dan mewujudkan proses pembelajaran yaitu upaya mewujudkan suasana pembelajaran lebih ditekankan untuk menciptakan kondisi dan pra kondisi agar siswa semangat belajar, sedangkan proses pembelajaran lebih mengutamakan pada upaya bagaimana mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau kompetensi siswa.

IPS sebagai salah satu mata pelajaran yang terdapat di sekolah, juga merupakan pelajaran yang sangat penting dan berperan bukan hanya di lingkungan sekolah namun juga di masyarakat nantinya. Keberhasilan belajar IPS juga dipengaruhi oleh keaktifan siswa itu sendiri ketika belajar IPS. Sehingga keaktifan dalam belajar IPS patut untuk ditingkatkan, bukan hanya untuk mencapai hasil akademik namun juga keberlanjutan penggunaan pengetahuan IPS di kehidupan bermasyarakat. Pada sistem pendidikan Indonesia, pendidikan IPS merupakan salah satu jenis pendidikan yang didesain dan diberikan kepada anak didik yang berpendidikan IPS, dalam rangka untuk mengembangkan ilmu pengetahuan sosial mereka. Pendidikan ini merupakan sistem pendidikan yang dilaksanakan untuk membentuk manusia sosial dengan cita-cita pandangan pengetahuan sosial.

Siswa harus berpartisipasi aktif untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Pencapaian kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran dapat dilihat melalui hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran. Keaktifan siswa merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar. Semakin tinggi tingkat partisipasi siswa, semakin besar peluang mereka untuk memahami materi, menguasai kompetensi yang ditetapkan, dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana belajar yang mampu mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Keaktifan belajar dapat diamati melalui berbagai kondisi dan gejala yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa yang aktif biasanya

[4] Octavia, Shilphy A. "*Model-model pembelajaran"*. Deepublish, 2020.

menunjukkan perhatian yang baik terhadap penjelasan guru, berani mengajukan pertanyaan ketika mengalami kesulitan, serta mampu memberikan tanggapan atau pendapat terkait materi yang dipelajari. Selain itu, mereka terlibat dalam diskusi kelompok, berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas, serta menunjukkan kesediaan untuk bekerja sama dengan teman sekelas. Gejala lain yang menunjukkan keaktifan belajar adalah rasa ingin tahu yang tinggi, inisiatif mencari informasi tambahan, kemampuan mengemukakan ide secara logis, dan antusiasme dalam mengikuti berbagai aktivitas pembelajaran.

Ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mereka cenderung memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi. Keaktifan tersebut memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan keterampilan komunikasi dan pemecahan masalah. Dalam pembelajaran IPS, keaktifan belajar sangat penting karena membantu siswa memahami berbagai fenomena sosial secara lebih komprehensif dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, keaktifan siswa menjadi salah satu indikator penting dalam mendukung perkembangan belajar yang berkelanjutan dan pencapaian hasil belajar yang lebih baik[5].

Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran[6]. Hasil belajar digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Melalui hasil belajar, guru dapat mengetahui sejauh mana siswa telah memahami materi yang diajarkan serta menguasai kompetensi yang diharapkan. Keberhasilan pembelajaran umumnya ditunjukkan oleh adanya perubahan pada diri siswa, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang berkembang selama proses belajar berlangsung.

Pencapaian ini meliputi kemajuan dalam tiga domain utama yaitu, kognitif, afektif, dan psikomotor. Keterampilan siswa mencakup berbagai tingkatan dalam domain kognitif, dimulai dengan memori (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6). Menurut interpretasi ini, hasil belajar adalah perubahan yang dialami siswa setelah menyelesaikan proses pembelajaran. Perubahan

---

[5] Wahyuningsih, Endang Sri. "*Model pembelajaran mastery learning upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa"*. Deepublish, 2020.

[6] Asep Jihad dan Abdul Haris, "*Evaluasi Pembelajaran"*, (Yogyakarta: Multi Presindo, 2008), hlm.14

ini dapat dilihat sebagai penanda keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan, seperti peningkatan pengetahuan, pengembangan keterampilan, dan pembentukan sikap[7].

Hasil belajar kognitif dapat diartikan sebagai perubahan kemampuan berpikir yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan tersebut terlihat dari meningkatnya kemampuan siswa dalam mengingat fakta, memahami konsep, menerapkan pengetahuan dalam situasi tertentu, menganalisis permasalahan, mengevaluasi informasi, serta menghasilkan gagasan atau solusi baru. Dalam pembelajaran IPS, hasil belajar kognitif tercermin pada kemampuan siswa memahami berbagai konsep dan fenomena sosial, menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, serta menggunakan pengetahuan yang diperoleh untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan lingkungan sosial. Dengan demikian, hasil belajar kognitif menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran IPS.

Wawancara pra-penelitian dengan para pengajar mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Sumbergempol Tulungagung mengungkapkan sejumlah masalah yang memengaruhi pengajaran mata pelajaran IPS. *Pertama*, hasil belajar mata pelajaran IPS menunjukkan bahwa setengah dari nilai akhir siswa tidak memenuhi persyaratan Kurikulum Merdeka. Hal ini mencerminkan kurang optimalnya proses pembelajaran yang berlangsung dan menuntut adanya inovasi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa. Mengingat permasalahan tersebut, diperlukan upaya strategis untuk menciptakan materi pembelajaran yang dinamis dan menarik. Salah satu alternatif yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan konsentrasi belajar siswa serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi Gerakan Nasional Menuju Kemerdekaan dalam pembelajaran IPS adalah penerapan metode *Quick On The Draw*. *Kedua*, sebagian siswa sering tidak fokus saat mengikuti pembelajaran IPS. Mereka mudah teralihkan oleh hal-hal di luar pelajaran, seperti bermain *smartphone* untuk memantau pesan instan atau media sosial. Ada pula siswa yang berbicara dengan teman sebangku, bahkan dengan teman sebelahnya yang sangat menggangu. Kurangnya perhatian ini mengakibatkan mereka kesulitan memahami materi yang dijelaskan oleh guru dan tertinggal dalam proses belajar. *Ketiga,* banyak siswa tidak menunjukkan semangat dalam mengikuti pembelajaran IPS. Kondisi

[7] Nana Sudjana, "*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar"*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 62

tersebut tercermin dari rendahnya partisipasi peserta didik dalam diskusi kelas, kurangnya antusiasme dalam menanggapi pertanyaan yang diajukan guru, serta minimnya keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sikap pasif yang ditunjukkan peserta didik berpotensi menghambat pemahaman terhadap materi yang disampaikan selama proses pembelajaran.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan metode *Quick On The Draw* memberikan dampak positif terhadap proses maupun hasil pembelajaran. Salah satunya penelitian oleh Cindi Septianti pada tahun 2021 yang berjudul "Penerapan Strategi *Quick On The Draw* untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV SD Negeri 001 Airtiris Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa strategi *Quick On The Draw* efektif dalam meningkatkan kemampuan kerja sama peserta didik pada pembelajaran PPKn. Hal ini terlihat dari peningkatan capaian pada setiap siklus pembelajaran, dimulai dari kategori cukup pada awal pelaksanaan, kemudian meningkat menjadi kategori baik, hingga mencapai kategori sangat baik pada akhir siklus. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran yang melibatkan kecepatan berpikir, kerja sama, dan partisipasi aktif mampu mendorong peningkatan interaksi antarpeserta didik dalam kegiatan belajar.[8]. Penelitian lain yang dilakukan oleh Ida Muliasih pada tahun 2024 dengan judul "Efektivitas Model Pembelajaran *Quick On The Draw* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa" juga memperlihatkan hasil yang serupa. Penelitian tersebut menemukan bahwa penggunaan metode *Quick On The Draw* mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik secara signifikan pada materi perbandingan trigonometri di kelas X IPS 2. Selain meningkatkan keaktifan selama proses pembelajaran, penerapan metode tersebut juga berdampak pada meningkatnya hasil belajar, baik dilihat dari rata-rata nilai peserta didik maupun persentase ketuntasan belajar secara klasikal[9]. Berdasarkan temuan dari beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode *Quick On The Draw* memiliki relevansi yang kuat dengan penelitian ini

[8] Septianti, Cindi. "*Penerapan Strategi Quick On The Draw Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Kelas Iv Sd Negeri 001 Airtiris Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar"*. Diss. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2021.

[9] Muliasih, Ida, And Us Supardi. "Efektivitas Model Pembelajaran Quick On The Draw Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa." *Secondary: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah* 4.4 (2024): 159-166.

karena terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik sekaligus memperbaiki capaian hasil belajar.

Salah satu strategi pengajaran yang terbukti meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran adalah *Quick On The Draw*. Peningkatan hasil belajar merupakan hasil dari peningkatan partisipasi siswa dalam kegiatan pendidikan. Partisipasi aktif siswa dan hasil belajar dipengaruhi secara positif oleh penerapan strategi pengajaran yang sesuai. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar metode pembelajaran *Quick On The Draw* meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar. Dalam upaya meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan pendekatan *Quick On The Draw* dengan judul **"Pengaruh Metode Pembelajaran *Quick On The Draw* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sumbergempol Tulungagung".**

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Penelitian

1. Identifikasi Masalah

   Dari latar belakang yang telah diuraikan, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

   a. Penerapan metode pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran di kelas masih kurang bervariasi.
   b. Rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa karena proses pembelajaran yang membosankan.
   c. Siswa kurang berinisiatif mencari referensi seputar materi pembalajaran.
   d. Penggunaan model pembelajaran ceramah yang dilakukan oleh guru cenderung monoton bagi siswa.
   e. Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran membuat siswa cenderung pasif.

2. Batasan Penelitian

   Berdasarkan luasnya cakupan permasalahan yang teridentifikasi dalam penelitian ini, diperlukan pembatasan ruang lingkup agar penelitian dapat dilakukan secara lebih terarah dan fokus. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada kajian mengenai pengaruh penerapan metode pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap keaktifan belajar dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS, dengan

subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Sumbergempol Tulungagung.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh metode pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS?
2. Apakah ada pengaruh metode pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS?
3. Apakah ada pengaruh metode pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh metode pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
2. Untuk mengetahui adanya pengaruh metode pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh metode pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS.

E. Kegunaan Penelitian

Diharapkan penelitian ini akan membawa manfaat yang berarti bagi pihak-pihak yang terkait antara lain:

1. Kegunaan Teoritis

   Penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan pengetahuan serta memperkaya pemahaman mengenai penerapan metode pembelajaran *Quick On The Draw* dalam pembelajaran IPS. Selain itu, penggunaan metode tersebut diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan keaktifan belajar serta hasil belajar kognitif peserta didik. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumber rujukan, bahan pertimbangan, maupun landasan bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji penggunaan metode pembelajaran inovatif sebagai

upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan capaian belajar peserta didik.

2. Kegunaan Praktis
   a. Bagi Sekolah SMP Negeri 1 Sumbergempol Tulungagung

      Hasil penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan bagi sekolah, dapat dijadikan evaluasi, kebijakan dan kontribusi positif guna meningkatkan dan memperbaiki kualitas mutu pendidikan di SMP Negeri 1 Sumbergempol Tulungagung.

   b. Bagi Guru SMP Negeri 1 Sumbergempol Tulungagung
      1) Dapat dimanfaatkan sebagai sumber ilmu yang bisa digunakan guru untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran dan menambah variasi pembelajaran di kelas.
      2) Sebagai sumber saran dan masukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan siswa melalui penerapan metode pembelajaran, khususnya dengan metode *Quick On The Draw*.
      3) Untuk mengetahui lebih lanjut tentang bagaimana siswa bereaksi terhadap metode *Quick On The Draw*.
      4) Guru diharapkan memahami bakat setiap siswa saat menggunakan metode *Quick On The Draw*.
   c. Bagi Siswa SMP Negeri 1 Sumbergempol Tulungagung
      1) Meningkatkan rasa percaya diri.
      2) Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran IPS.
      3) Dapat memperoleh pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan dan bermakna.
   d. Bagi Perpustakaan UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

      Dengan adanya penelitian ini, dapat berguna untuk sumber informasi dan referensi, serta menambah literatur dalam bidang Pendidikan sebagai sumber belajar, acuan dan bacaan bagi mahasiswa lainnya.

   e. Bagi Peneliti Lain

      Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam penyajian informasi untuk mengadakan penelitian serupa dan bagi peneliti lain untuk mengkaji permasalahan-permasalahan yang relevan dengan penelitian ini.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji bagaimana pendekatan pembelajaran *Quick On The Draw* memengaruhi keaktifan belajar dan hasil belajar kognitif belajar siswa IPS. Siswa kelas VIII A dan VIII B di SMP Negeri 1 Sumbergempol Tulungagung dijadikan populasi penelitian. Metode pembelajaran *Quick On The Draw* merupakan variabel independen dalam penelitian ini, sedangkan keaktifan dan hasil belajar merupakan variabel dependen.

G. Penegasan Variabel

Agar semua pihak dalam memahami ini tidak terjadi kesalahpahaman, maka penulis menjelaskan istilah dalam judul penelitian ini "Pengaruh Metode Pembelajaran *Quick On The Draw* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sumbergempol Tulungagung". Adapun untuk mempertegas pengertian judul sebagai berikut:

1. Secara Konseptual
   a. Metode *Quick On The Draw*

      Metode pembelajaran Quick On The Draw merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik melalui kegiatan belajar yang menekankan kolaborasi dalam kelompok. Dalam penerapannya, peserta didik didorong untuk bersama-sama menemukan informasi, merumuskan jawaban, serta mengomunikasikan hasil pemahaman yang diperoleh dari berbagai sumber belajar. Metode ini disajikan dalam bentuk aktivitas pembelajaran yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, sehingga mampu membangun kerja sama antarpeserta didik, melatih respons yang cepat dan tepat, serta meningkatkan keterlibatan mereka secara optimal dalam proses pembelajaran[10].

   b. Keaktifan Belajar

      Keaktifan belajar merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran karena berperan dalam mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Keterlibatan yang optimal dalam pembelajaran dapat tercermin melalui partisipasi peserta didik dalam

[10] Paul Ginnis. "*Trik & Taktik Mengajar: Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas"*. Jakarta: Indeks, 2008.

bertanya, berdiskusi, menyampaikan pendapat, maupun merespons materi yang diberikan. Tinggi rendahnya tingkat keaktifan siswa di kelas sangat dipengaruhi oleh kemampuan pendidik dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, dinamis, dan interaktif sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi secara lebih maksimal. Menurut Sardiman, keaktifan belajar dapat dipahami sebagai "kondisi yang menggerakkan seseorang untuk melakukan tindakan tertentu guna mencapai tujuan yang diinginkan", sedangkan belajar sendiri merupakan proses perubahan perilaku melalui pengalaman atau latihan[11].

c. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif menggambarkan seberapa baik siswa menguasai mata pelajaran yang mereka pelajari atau seberapa baik mereka menguasai sesuatu dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan pengetahuan dan pengembangan keterampilan intelektual, seperti mengingat atau mengenali fakta, pola prosedural, dan konsep dalam pengembangan kemampuan dan keterampilan intelektual siswa.[12].

2. Secara Operasional

Penegasan operasional ada untuk membatasi pokok kajian bahasan agar tetap sesuai dengan tema yang diambil. Penelitian ini 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 Sumbergempol Tulungagung". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan pendekatan pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap tingkat keaktifan belajar siswa dan hasil belajar kognitif. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas terlebih dahulu diberikan tes awal *(pre test)* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya, kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan menerapkan metode *Quick On The Draw*, sedangkan kelas kontrol mengikuti proses pembelajaran dengan metode ceramah. Setelah perlakuan selesai dilaksanakan, kedua kelas diberikan tes akhir dan angket sebagai instrumen untuk mengukur perubahan keaktifan belajar serta hasil belajar kognitif siswa. Melalui

---

[11] Sardiman A.M., "*Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar"*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2018.

[12] Potter, MK, dan Erika Kustra. "Sebuah pengantar tentang capaian pembelajaran dan taksonomi SOLO." *Desain Kursus untuk Penyelarasan Konstruktif, (Musim Dingin 2012)* (2012): 1-22.

penerapan metode *Quick On The Draw* sebagai inovasi pembelajaran, diharapkan peserta didik dapat menunjukkan partisipasi belajar yang lebih aktif, memiliki kemampuan bekerja sama dalam kelompok, serta meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran IPS.

H. Sistematika Penulisan

Karya ilmiah disusun berdasarkan kaidah penulisan yang sistematis dan logis sesuai dengan pedoman penulisan akademik yang berlaku. Skripsi ini telah disusun mengacu pada pedoman penulisan skripsi yang ditetapkan oleh lembaga pendidikan[13]. ecara umum, sistematika penulisan skripsi ini terdiri atas tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir. Bagian awal memuat halaman-halaman pendahuluan yang tidak termasuk ke dalam bab pembahasan. Bagian utama terdiri atas beberapa bab yang disusun berdasarkan sistematika penelitian kuantitatif. Sementara itu, bagian akhir memuat daftar rujukan, lampiran yang berkaitan dengan penelitian, serta riwayat hidup penulis.

Skripsi ini terdiri atas enam bab yang disusun secara runtut dan saling berkaitan sehingga membentuk pembahasan yang utuh. Penyusunan yang sistematis tersebut bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi penelitian secara keseluruhan. Berikut uraian sistematika pembahasan dalam skripsi ini.

1. Bagian Awal

   Bagian awal dalam penyusunan skripsi memuat beberapa komponen pendukung yang tersusun secara sistematis, meliputi halaman sampul, halaman judul, lembar persetujuan pembimbing, lembar pengesahan, pernyataan keaslian karya, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, pedoman transliterasi, serta abstrak sebagai ringkasan isi penelitian.

2. Bagian Inti

   Pada bagian inti skripsi ini disusun enam bab utama, yaitu Bab I Pendahuluan, Bab II Landasan Teori, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Hasil Penelitian, Bab V Pembahasan, dan Bab VI Penutup. Setiap bab disusun secara

[13] Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*. UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. (2025).

sistematis untuk memberikan gambaran yang utuh mengenai pelaksanaan hingga hasil penelitian yang dilakukan.

Bab I Pendahuluan memuat uraian mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah, batasan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup penelitian, penegasan variabel, serta sistematika penulisan. Pada bab ini dijelaskan fokus penelitian yang mengkaji pengaruh penerapan metode pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap keaktifan belajar dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS. Melalui penelitian ini, peneliti berupaya menganalisis ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode tersebut terhadap peningkatan keaktifan belajar serta capaian hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Sumbergempol Tulungagung.

Bab II Landasan Teori berisi kajian konseptual dan teoritis yang menjadi dasar dalam pelaksanaan penelitian. Pembahasan pada bab ini meliputi konsep dasar metode pembelajaran, uraian mengenai metode *Quick On The Draw*, teori tentang keaktifan belajar dan hasil belajar kognitif, serta kajian mengenai mata pelajaran IPS. Selain itu, pada bagian ini juga dipaparkan hasil penelitian terdahulu yang relevan sebagai bahan rujukan, disertai kerangka berpikir yang digunakan sebagai landasan dalam merumuskan hubungan antarvariabel penelitian.

Bab III Metode Penelitian, bab ini berisikan mengenai pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel dan pengukuran, populasi, sampling, dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, dan tahapan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini. Rancangan penelitian berisikan jenis pendekatan yang digunakan serta alasan mengapa menggunakan pendekatan tersebut. Kehadiran peneliti pada bagian ini menggunakan karakteristik penelitian kuantitatif, dengan peneliti sebagai human instrument yang terlibat langsung kedalam lokasi penelitian. Pada bagian lokasi penelitian menjelaskan tentang tata letak lokasi secara geografis dan alasan memilih lokasi penelitian dan menyertakan gambar peta geografis lokasi penelitian yakni di SMP Negeri 1 Sumbergempol Tulungagung.

Bab IV Hasil Penelitian, bab ini berisi tentang deskripsi data pada masing-masing variabel dan uraian tentang hasil pengujian hipotesis. Paparan hasil penelitian yang berisi tentang deskripsi data.

BAB V Pembahasan, bab ini menguraikan mengenai pembahasan hasil dari penelitian yang terdiri dari pembahasan rumusan masalah X terhadap Y^1, pembahasan rumusan masalah X terhadap Y^2 dan pembahasan rumusan masalah X terhadap Y^1 dan Y^2.

Bab VI Penutup, bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan masalah aktual dari temuan peneliti. Kesimpulan yang berupa pernyataan singkat yang mana inti dari hasil temuan penelitian yang sudah dibahas pada pembahasan, dan saran yang ditunjukkan bagi lembaga serta penelitian selanjutnya sehingga dapat dijadikan bahan rujukan, wacana, dan kajian penelitian selanjutnya.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir dari skripsi memuat daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup. Daftar rujukan berisi sumber-sumber pustaka baik berupa buku, jurnal, artikel, maupun dokumen lain yang digunakan sebagai landasan teori dan acuan dalam penelitian. Lampiran-lampiran mencakup berbagai dokumen pendukung yang tidak dicantumkan dalam bab utama, seperti instrumen penelitian, hasil perhitungan statistik, transkrip wawancara, tabel data lengkap, dokumentasi, serta surat izin penelitian. Sementara itu, daftar riwayat hidup berisi identitas penulis skripsi yang meliputi data pribadi, riwayat pendidikan formal, pengalaman organisasi, maupun aktivitas akademik lain yang relevan. Bagian akhir ini berfungsi sebagai pelengkap yang memperkuat validitas, keterpercayaan, serta keaslian karya ilmiah yang disusun.