



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN QUICK ON THE DRAW
DALAM MATA PELAJARAN GEOGRAFI UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK FASE
F DI SMAN 1 LUBUK BASUNG****Mutiara Afriani**

Universitas PGRI Sumatera Barat

Dasrizal

Universitas PGRI Sumatera Barat

Momon Dt. TanamirProgram studi pendidikan Geografi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora,
Universitas PGRI Sumatera BaratKorespondensi penulis: mutiaraafriani00@gmail.com

Abstrak. *This research is based on the problem of active learning caused by the lack of students asking questions, no participation in helping friends during discussions, no feedback to students when presenting discussion results. There are no students who refute, provide suggestions or criticize. The aim of this research is to find out and analyze data regarding the application of the Quick On The Draw model in geography learning to increase the activity of phase F students at SMAN 1 Lubuk Basung. The type of research used is quasi-experimental research. The research design used was Pretest-Posttest Control Group Design phase F at SMAN 1 Lubuk Basung which was registered for the 2023 – 2024 academic year consisting of 10 classes with a total of 354 students. The sampling in this study was random sampling where everyone in the entire target population had the same opportunity to be selected. Obtained research results: Application of the Quick on the draw learning model in geography learning to increase the activity of phase F class students at SMA Negeri 1 Lubuk Basung. Geographic learning activities Students in the Phase F9 experimental class at SMA Negeri 1 Lubuk Basung 2023/2024, obtained an average percentage score of 96.2% which is classified as "Very Good" and the Control class obtained an average percentage score of 80.3 % classified as "Good". Based on the independent sample t test regarding students' questionnaire answers, it can be concluded that the sig value is = 0.008 < 0.05 which states that this coefficient value is significant because tcount is = 2.150 > ttable 2.651 Therefore, it can be concluded that Ha is accepted. The influence of the Quick on the Draw learning model in increasing students' learning activities in Geography subjects at SMAN 1 Lubuk Basung.*

Keywords: *Quick On The Draw, Learning Activities and Geography*

Abstrak. Penelitian ini dilatar belakangi pada permasalahan keaktifan belajar disebabkan karena kurangnya Peserta didik dalam bertanya, tidak adanya partisipasi dalam membantu teman saat berdiskusi, tidak ada umpan balik pada Peserta didik saat presentasi hasil diskusi Peserta didik tidak ada yang menyanggah, memberikan saran ataupun kritikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis data tentang penerapan model Quick On The Draw dalam pembelajaran geografi dapat meningkatkan keaktifan peserta didik fase F di SMAN 1 Lubuk Basung. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah Pretest-Posttest Control Group Design fase F SMAN 1 Lubuk Basung yang terdaftar pada tahun ajaran 2023 – 2024 terdiri atas 10 kelas dengan jumlah Peserta didik 354 orang. Pengambilan sampel pada penelitian ini adalah random sampling dimana setiap orang diseluruh populasi target memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih. Diperoleh hasil penelitian : Penerapan model pembelajaran Quick on the draw dalam pembelajaran geografi untuk meningkatkan aktivitas Peserta didik kelas fase F di SMA Negeri 1 Lubuk Basung. Aktivitas belajar Geografi Peserta didik kelas eksperimen Fase F9 di SMA Negeri 1 Lubuk Basung 2023/2024, memperoleh nilai persentase rata – rata sebesar 96,2 % yang tergolong kedalam “Sangat Baik” dan kelas Kontrol memperoleh nilai persentase rata – rata sebesar 80,3 % yang tergolong kedalam “Baik”. Berdasarkan uji independent sampel t test mengenai jawaban angket peserta didik dapat disimpulkan bahwa nilai sig sebesar = 0,008 < 0,05 yang menyatakan bahwa nilai koefisien ini signifikan karena thitung sebesar = 2,150 > ttable 2.651 Maka dari itu, dapat di simpulkan bahwa Ha di terima Terdapat pengaruh model pembelajaran Quick on the draw dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Geografi di SMAN 1 Lubuk Basung.

Kata Kunci: *Quick On The Draw, Aktivitas Belajar dan Geografi*

PENDAHULUAN

Pendidikan berfungsi membantu peserta didik dalam pengembangan dirinya, yaitu pengembangan semua potensi kecakapan serta karakteristik pribadinya kearah yang positif, baik bagi dirinya maupun lingkungannya. Peran pendidik adalah mengaktualkan yang masih kuncup, dan mengembangkan lebih lanjut apa yang baru sedikit atau baru sebagian teraktualisasi, semaksimal mungkin sesuai dengan kondisi yang ada. Peserta didik juga memiliki kemampuan untuk tumbuh dan berkembang sendiri. Dalam interaksi pendidikan peserta didik tidak selalu harus diberi atau dilatih, mereka dapat mencari, menemukan, memecahkan masalah dan melatih dirinya sendiri. Kemampuan setiap peserta didik tidak sama, sehingga ada yang betul-betul dapat dilepaskan untuk mencari, menemukan dan mengembangkan sendiri, tetapi ada juga yang membutuhkan banyak bantuan dan bimbingan dari orang lain terutama pendidik (Jagantara, dkk 2014).

Belajar merupakan proses yang dilakukan oleh peserta didik untuk memperoleh pengetahuan sedangkan mengajar merupakan salah satu potensi guru berupa penguasaan dan keterampilan dalam melaksanakan proses mengajar. Keberhasilan suatu proses belajar mengajar tidak terlepas dari suatu model pembelajaran yang dilakukan supaya sasaran yang dilakukan tercapai dengan baik, karena model pembelajaran merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan (Yulaini and Anggraini 2020).

Geografi adalah disiplin ilmu yang berorientasi kepada masalah- masalah (problem oriented) dalam rangka interaksi antara manusia dengan lingkungan” (Bintarto dan Surastopo Hadisumarno, 1979:7). Geografi merupakan ilmu yang mempelajari tentang fenomena-fenomena alam dan manusia yang terjadi di permukaan bumi. Pentingnya mempelajari ilmu Geografi mengharuskan setiap orang mampu memahami lingkungan sekitar, fenomena alam dan aktivitas manusia. Bagaimanapun juga manusia tidak pernah bisa dipisahkan dengan lingkungan alam sekitarnya. Hal ini dibuktikan dengan segala kebutuhan manusia yang selalu bergantung kepada alam, khususnya dalam kebutuhan hidup sehari-hari (Arianti, A. 2019).

Guru memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan bangsa, yaitu dengan cara mendidik peserta didik dengan sebaik mungkin dalam mencapai tujuan pendidikan. Peran guru dalam meningkatkan aktivitas belajar Peserta didik adalah salah satu kegiatan integral yang wajib ada dalam kegiatan pembelajaran. Selain memberikan dan mentransfer ilmu pengetahuan guru juga bertugas untuk meningkatkan aktivitas anak dalam belajar. Untuk mencapai tujuan pendidikan diperlukan aktivitas dalam belajar maupun mengajar. Aktivitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui usaha-usaha guru dalam mengajar.

Aktivitas belajar siswa adalah kegiatan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran yang terdiri dari gerakan, belajar pengetahuan, belajarmemecahkan masalah, belajar informasi, belajar konsep, belajar keterampilan, serta belajar sikap (Muhammad Thobrin, 2011) dalam (Haryanto, S. 2023). Aktivitas belajar merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Menurut Sardiman (2011) dalam (Agustin, M., Yensy, N. A., & Rusdi, R. 2017) , tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas, karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku yaitu melakukan kegiatan. Peningkatan aktivitas peserta didik merupakan meningkatnya jumlah siswa yang terlibat aktif dalam belajar,meningkatnya jumlah siswa yang berinteraksi dalam membahas materi pembelajaran,

itulah sebabnya mengapa aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar.

Sebelumnya penulis sudah melakukan observasi pada tanggal 20 Oktober 2023 di SMAN 1 Lubuk Basung Tahun ajaran 2023/2024 telah menerapkan model konvensional. Dari hasil observasi dapat diketahui bahwa aktivitas belajar peserta didik fase F dalam mengikuti pembelajaran masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti yaitu ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran ada beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan dan tidak fokus dengan materi yang disampaikan, ada juga peserta didik yang melihat guru menjelaskan materi namun tidak menyimak materi yang disampaikan, sehingga peserta didik tidak bisa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selanjutnya aktivitas yang menjadi kendala adalah oral activities atau kegiatan lisan, contohnya ketika diberikan pertanyaan secara lisan namun peserta didik hanya diam dan tidak dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, peserta didik juga kurang saat diminta mengemukakan pendapat dan memberikan saran., ketika guru memberikan penjelasan materi ada beberapa peserta didik yang tidak fokus mendengarkan dan cenderung bercerita dengan temannya sehingga apa yang disampaikan oleh guru tidak dapat diserap oleh peserta didik, namun ada juga peserta didik yang terlihat fokus mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru tetapi materi yang disampaikan tidak dapat diserap oleh peserta didik dikarenakan peserta didik hanya mendengar namun tidak memahami apa yang disampaikan. Dan aktivitas selanjutnya adalah writing activities atau kegiatan menulis, pada aktivitas ini yang menjadi kendala adalah saat pengerjaan tugas atau pengerjaan tes, beberapa peserta didik tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan ada juga peserta didik yang mengerjakan tugas namun tugasnya tidak dikumpulkan tepat waktu..

Untuk itu perlu menumbuhkan pada peserta didik aktivitas untuk belajar, karena Aktivitas belajar merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam Capaian belajar dan interaksi belajar mengajar. Dengan kata lain, tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas, karena pada perinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku yaitu melakukan kegiatan (Sardiman, 2011). Menumbuhkan aktivitas belajar peserta didik dapat dilakukan dengan beberapa cara, salah satu upaya menumbuhkan aktivitas peserta didik adalah dengan memilih model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan. Model pembelajaran yang bervariasi akan menghindari kejenuhan peserta didik dalam belajar, peserta didik akan mendapatkan pengalaman baru dengan digunakan model pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya seperti Quick on the draw.

Model pembelajaran Tipe Quick on The Draw dalam penyampaian materi pelajaran, karena dengan menggunakan model pembelajaran kooperative tipe Quick on The Draw bisa meningkatkan aktivitas belajar peserta didik oleh Paul Ginnis menyatakan bahwa “model pembelajaran Cooperative Tipe Quick on The Draw merupakan Aktivitas yang mendorong kerja kelompok, membuat semakin efisien kerja kelompok, semakin cepat kemajuannya. Kelompok dapat belajar bahwa pembagian tugas lebih produktif daripada menduplikasi tugas. (Paul Ginnis, 2008 163)

Model Quick on the draw merupakan kompetisi antar kelompok dimana yang menjadi pemenang dalam kelompok ini adalah kelompok yang mampu menjawab satu set pertanyaan dengan cepat. Semua kelompok akan bersaing karena masing-masing kelompok diberikan tenggang waktu untuk menyelesaikan kartu soal dan Model pembelajaran Quick On The Draw menurut Paul Ginnis merupakan aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran Geografi. Dalam tipe ini, siswa dirancang untuk melakukan aktivitas berpikir, kemandirian, fun, saling ketergantungan, dan kecerdasan emosional. Melalui Model Quick On

The Draw, guru mengeksplorasi kemampuan siswa melalui pertanyaan-pertanyaan yang bersifat menggali pengetahuan awal peserta didik. Seperti yang diungkapkan oleh Paul Ginnis (2008: 163) dalam (Yulia, Y., Arief, A. 2018)

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan model pembelajaran Quick On The Draw dalam mata pelajaran Geografi untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik Fase F di SMAN 1 Lubuk Basung”.

KAJIAN TEORI

1. Aktivitas Belajar

a. Pengertian Aktivitas Belajar

Belajar bukanlah berproses dalam kehampaan. Tidak pula pernah sepi dari berbagai aktivitas, tidak pernah terlihat orang yang belajar tanpa melibatkan aktivitas raganya. Apalagi bila aktivitas belajar itu berhubungan dengan masalah belajar menulis, mencatat memandangi, membaca, mengingat, berfikir, atau praktek menuut Syaiful Bahri Djamarah, 2008 dalam (Isti, T. R., & Djumadi, M. K. (2015).a.

Aktivitas yaitu aktivitas secara langsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, sehingga dapat menghasilkan perubahan pengetahuan, pemahaman, dan sikap. Pada pembelajaran peserta didik terlibat aktif, diperlukan berbagai upaya guru untuk membangkitkan aktivitas peserta didik. Melihat aktivitas peserta didik tidak hanya pada satu aspek saja melainkan dapat dilihat dari mental, fisik maupun sosial dalam mengikuti proses pembelajaran aktivitas adalah kegiatan belajar peserta didik yang dituntut untuk aktif. Maka guru diharuskan untuk mencari cara agar meningkatkan aktivitas peserta didik selama pembelajaran (Sinar, 2018).

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Suyanto dan Jihad (2013: 134) model pembelajaran merupakan kerangka dasar pembelajaran yang dapat diisi oleh beragam muatan mata pelajaran sesuai dengan karakteristik kerangka dasarnya. Model pembelajaran dapat muncul dalam beragam bentuk dan variasinya sesuai dengan landasan filosofis dan pedagogis yang melatarbelakanginya.

Menurut Joyce dan Weil (dalam Rusman, 2012: 133) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan pembelajaran, dan membimbing pelajaran di kelas atau yang lain.

3. Quick On The Draw

a. Pengertian Quick On The Draw

Quick on the draw merupakan kompetisi antar kelompok dimana yang menjadi pemenang dalam kelompok ini adalah kelompok yang mampu menjawab satu set pertanyaan dengan cepat. Semua kelompok akan bersaing karena masing-masing kelompok diberikan tenggang waktu untuk menyelesaikan kartu soal. Seperti yang diungkapkan oleh Paul Ginnis (2008: 163) dalam (Yulia, Y., Arief, A. 2018) “Quick on the draw adalah sebuah aktivitas riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan.

Secara etimologi, *Quick On The Draw* diartikan sebagai sangat cepat berpikir atau diartikan sebagai kecepatan berpikir. Paul Ginnis yang pertama kali mengenalkan Quick On The Draw pada tahun 2008, menginginkan agar siswa bekerja sama secara kooperatif pada kelompok-kelompok kecil dengan tujuan untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan. Dalam tipe ini, siswa dirancang untuk melakukan aktivitas berfikir, kemandirian, fun, saling ketergantungan, artikulasi dan kecerdasan emosional (Izmi, T. M., 2023).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah Pretest-Posttest Control Group Design fase F SMAN 1 Lubuk Basung yang terdaftar pada tahun ajaran 2023 – 2024 terdiri atas 10 kelas dengan jumlah Peserta didik 354 orang. Pengambilan sampel pada penelitian ini adalah random sampling dimana setiap orang diseluruh populasi target memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data angket kelas kontrol dan kelas eksperimen diuji statistik sehingga diperoleh gambaran tentang keadaan kedua kelas sebagai berikut :

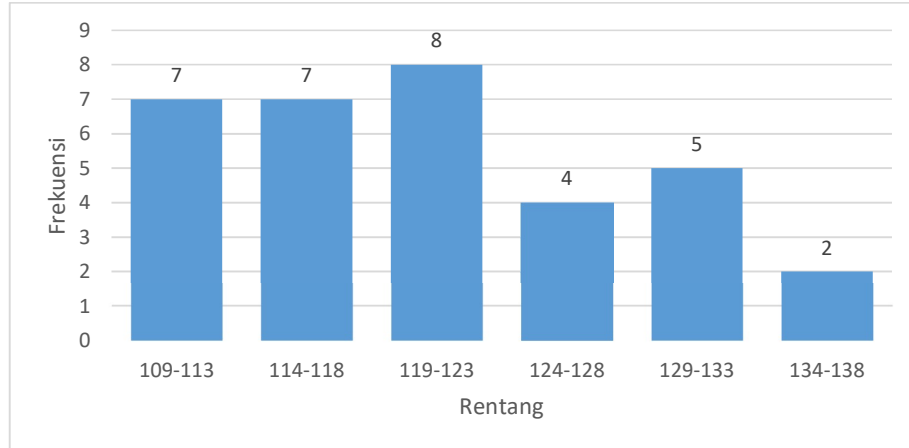
a) Kelas Eksperimen Aktivitas Peserta Didik

Berdasarkan rekapitulasi kelas eksperimen aktivitas peserta didik yang diolah menggunakan bantuan program Excel 2013 melalui data analisis, diperoleh data analisis deskriptif aktivitas kontrol berupa rata-rata total skor kelas (Mean) sebesar 120,75 nilai Maksimum 138 (Max), Nilai Minimum 109 (Min), Range 29 dan Standar Deviasi 7,50 Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai tertinggi adalah 138 dan nilai terendah adalah 109. Untuk menentukan Total Range, Kelas dan Interval Kelas, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Nilai Tertinggi (H)} &= 138 \\ \text{Nilai Terendah (L)} &= 109 \\ \text{Total Range (R)} &= H - L + 1 \\ &= 138 - 109 + 1 \\ &= 29 + 1 \\ &= 30 \\ \text{Kelas (K)} &= 1 + (3,3) \times \text{Log} \\ &= 1 + (3,3) \times \text{Log } 30 \\ &= 1 + (3,3) \times 1,5185139 \\ &= 1 + 5,011096 \\ &= 6,01109 \\ &= 6 \\ \text{Interval Kelas (i)} &= \frac{R}{K} = \frac{30}{6} \\ &= 5 \end{aligned}$$

Dari perhitungan di atas diperoleh bahwa Total Range adalah 29, kelas adalah 6 dan Interval kelas adalah 5. Selanjutnya, Peneliti mendeskripsikan nilai hasil Post Test pada kelas Eksperimen Hasil ini jugadapat dilihat dalam bentuk histogram berikut :

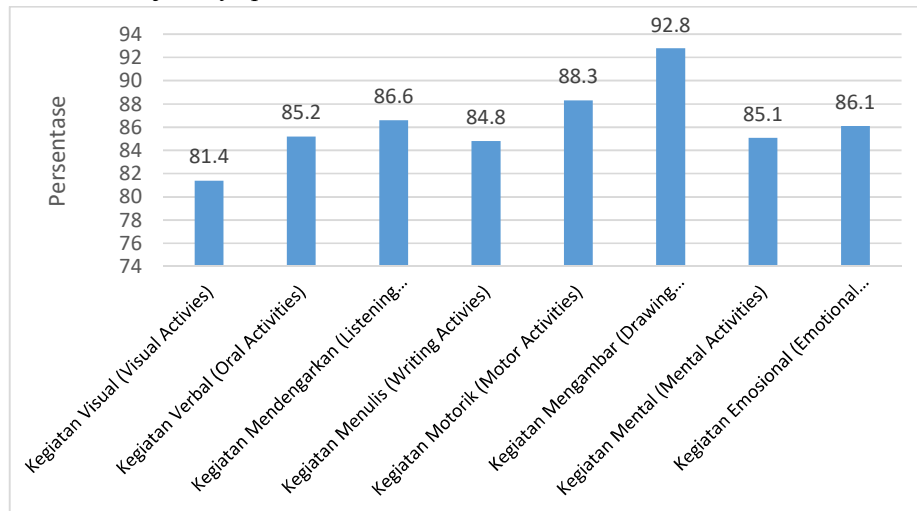
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN QUICK ON THE DRAW DALAM MATA PELAJARAN GEOGRAFI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK FASE F DI SMAN 1 LUBUK BASUNG



Gambar 1. Histogram frekuensi aktivitas siswa kelas Eksperimen

Berdasarkan grafik di atas, hasil kelas Eksperimen aktivitas siswa SMA N 1 Lubuk Basung dimana nilai frekuensi yang paling tinggi di Interval 199-123 sebanyak 8 peserta didik (24%) dan yang terendah berada di rentang 134-138 sebanyak 2 peserta didik (6%).

Selanjutnya, data mengenai aktivitas belajar siswa diperoleh dari penyebaran angket yang dilakukan oleh peneliti. Hasil penyebaran angket terhadap 33 peserta didik pernyataan kelas Eksperimen dengan 4 alternatif pilihan jawaban yaitu : Selalu (4), Sering (3) Jarang (2) dan Tidak Pernah (4). Adapun hasil perhitungan Total persen penyekoran keaktifan belajar peserta didik geografi dalam Indikator sebagai berikut :Untuk lebih jelasnya perhatikan Grafik di bawah ini:



Gambar 2. Nilai Persentase Aktivitas belajar Geografi berdasarkan Indikator kelas Eksperimen

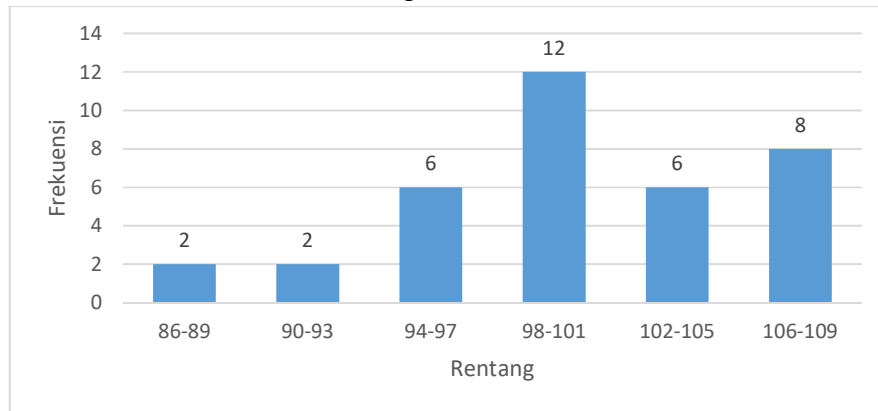
Berdasarkan grafik diatas bahwasanya aktivitas belajar Geogarfii peserta didik F9 eksperimen pada kelas di SMAN 1 Lubuk Basung 2023/2024, Indikator yang paling dominan mempengaruhi Aktivitas belajar yaitu kegiatan Menggambar (*Drawing Activities*) dengan persentase 92,8 % Kategori Sangat baik sesuai dengan kondisi seperti menggambarkan alur berdiskusi kelompok yang berbentuk struktur dan membuat gambar bagan atau grafik mengenai materi yang di sampaikan.

b) Kelas Kontrol Keaktifan Peserta Didik

Berdasarkan rekapitulasi kelas Kontrol aktivitas peserta didik yang diolah menggunakan bantuan program SPSS melalui data analisis, diperoleh data analisis deskriptif kesiapan kerja kelas kontrol berupa rata-rata total skor kelas (Mean) sebesar 100,085 nilai Maksimum 112 (Max), Nilai Minimum 86 (Min), Range 26 dan Standar Deviasi 5,883. Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai tertinggi adalah 112 dan nilai terendah adalah 86. Untuk menentukan Total Range, Kelas dan Interval Kelas, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai Tertinggi (H)} &= 112 \\
 \text{Nilai Terendah (L)} &= 86 \\
 \text{Total Range (R)} &= H - L + 1 \\
 &= 112 - 86 + 1 \\
 &= 26 + 1 \\
 &= 27 \\
 \text{Kelas (K)} &= 1 + (3,3) \times \text{Log } 36 \\
 &= 1 + (3,3) \times \text{Log } 36 \\
 &= 1 + (3,3) \times 1,556302 \\
 &= 1 + 5,1357966 \\
 &= 6,13579 \\
 &= 6 \\
 \text{Interval Kelas (i)} &= \frac{R}{K} = \frac{27}{6} \\
 &= 4,5 \\
 &= 4
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan di atas diperoleh bahwa Total Range adalah 26, kelas adalah 6 dan Interval kelas adalah 4. Selanjutnya, Peneliti mendeskripsikan nilai hasil pada kelas kontrol ke dalam bentuk histogram berikut :



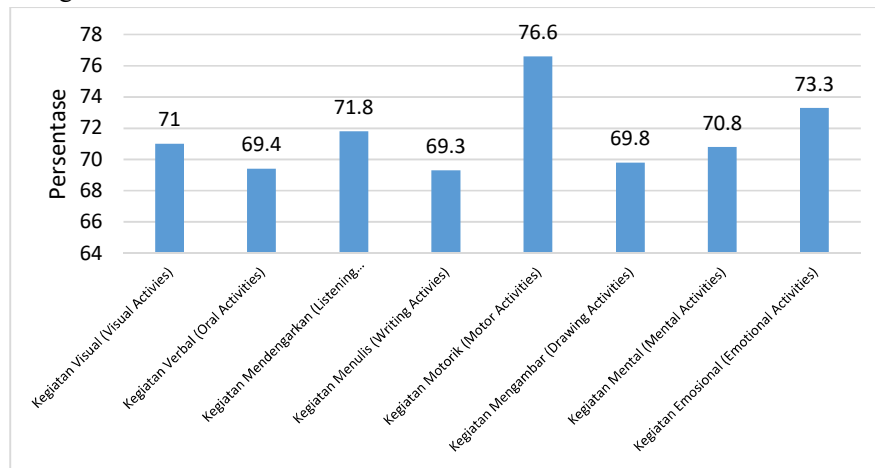
Gambar 3. Histogram Frekuensi aktivitas peserta didik kelas Kontrol

Berdasarkan grafik di atas, hasil nilai kelas Eksperimen aktivitas siswa SMAN 1 Lubuk Basung dimana nilai frekuensi yang paling tinggi di Interval 98-101 sebanyak 12 peserta didik (33%) dan yang terendah berada di rentang kelas kecil dari 86-89 sebanyak 2 peserta didik (6%).

Selanjutnya, data mengenai aktivitas belajar peserta didik diperoleh dari penyebaran angket yang dilakukan oleh peneliti. Hasil penyebaran angket terhadap 36 peserta didik pernyataan kelas Kontrol dengan 4 alternatif pilihan jawaban yaitu

*PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN QUICK ON THE DRAW DALAM MATA
PELAJARAN GEOGRAFI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA
DIDIK FASE F DI SMAN 1 LUBUK BASUNG*

: Selalu (4), Sering (3) Jarang (2) dan Tidak Pernah (1). Adapun hasil perhitungan Total persen penyekoran aktivitas belajar peserta didik geografi dalam Indikator sebagai berikut :



Gambar 4. Nilai Persentase Aktivitas belajar Geografi berdasarkan Indikator kelas Kontrol

Berdasarkan grafik diatas bahwasanya aktivitas belajar Geogarfii peserta didik F10 kontrol pada kelas di SMA Negeri 1 Lubuk Basung 2022/2023, Indikator yang paling dominan mempengaruhi Aktivitas belajar yaitu Kegiatan Motorik (*Motor Activities*) dengan persentase 76,6% Kategori baik sesuai dengan kondisi seperti ikut berpartisipasi dalam berdiskusi kelompok, mempersiapkan bahan saat berdiskusi berkelompok, mempersiapkan mental dan fisik saat tampil kelpmok dan berpartisipasi menjawab pertanyaan dari guru dan kelompok.

Jadi dapat disimpulkan nilai pretes dan postest memiliki perbedaan Berdasarkan tabel di atas mengenai aktivitas belajar Geogarfii peserta didik kelas Kontrol pada kelas F10 di SMAN 1 Lubuk Basung 2022/2023, memperoleh nilai persentase rata – rata sebesar 80,3 % yang tergolong kedalam “Baik” dan sementara kelas eksperimen F9 memperoleh nilai persentase rata – rata sebesar 96,2 % yang tergolong kedalam “Sangat Baik”.

2) Persyaratan Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam pembahasan ini adalah uji -t. Model ini dipilih untuk mengetahui keaktifan belajar peserta didik antara yang menggunakan model pembelajaran *Quick on the draw* dengan model konvensional pada peserta didik pada Fase F di SMAN 1 Lubuk Basung. Dimana di lakukan pretest terlebih dahulu kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah itu baru di lakukan postest menggunakan model pembelajaran *Quick on the draw* dan konvensional di kelas F9 dan F10.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui bahwa data sampel berasal dari populasi yang distribusi normal. Data sampel bersumber dari pretest dan postest. Uji normalitas ini menggunakan SPSS for windows uji yang digunakan *Kolmogorov-Smirnov* dengan kriteria pengujian jika signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal, sedangkan jika signifikansi < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data nilai Keaktifan peserta didik belajar peserta didik pada fase F untuk lebih jelasnya perhatikan tabel dibawah ini :

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN QUICK ON THE DRAW DALAM MATA PELAJARAN GEOGRAFI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK FASE F DI SMAN 1 LUBUK BASUNG

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas kelas Ekperimen dan Kontrol

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Ker
	Statistic	df	Sig.	
Pre-test (Konvensional)	,106	36	,200	Normal
Pos-test (Konvensional)	,123	36	,184	Normal
Pre-Test (Quick on the draw)	,134	33	,140	Normal
Pos-Test (Quick on the draw)	,137	33	,122	Normal
Aktivitas Ekperimen	,103	33	,200	Normal
Aktivitas Kontrol	,099	36	,200	Normal

*Level Signifikansi 0,05

Tabel IV.3 menunjukkan bahwa sumber data dari nilai tes Evaluasi belajar siswa kelas pada eksperimen menggunakan model pembelajaran *Quick on the draw* pada Pretest dan Posttest diperoleh signifikansi $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan terdistribusi normal, kelas Kontrol menggunakan model pembelajaran Konvensional pada dan Posttest diperoleh $> 0,05$ berdistribusi normal, untuk nilai aktivitas siswa kelas eksperimen $> 0,05$ berdistribusi normal dan kelas kontrol $< 0,05$ berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Homogenitas pada suatu data bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang dipakai pada penelitian diperoleh dari populasi yang bervariasi homogen atau tidak. Dengan bantuan SPSS, dihasilkannya skor yang menunjukkan variansi yang homogen. Syarat agar variansi dikatakan homogeny apabila signifikan lebih besar dari 0,05 atau. Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df 2	Sig.
Kelas	Pretest (Eks-Kon)	3,467	1	68	,067
	Posttest (Eks-Kon)	,193	1	64	,662
	Aktivitas Siswa (Eks-Kon)	2,372	1	67	,128

*Level Signifikansi 0,05

Dari hasil perhitungan uji homogenitas untuk menggunakan nilai (Eksperimen dan Kontrol) dari model pembelajaran menggunakan *Quick on the draw* dan konvensional serta nilai dari Keaktifan siswa kelas Eksperimen dan Kontrol. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa data tersebut mempunyai variansi yang homogen, karena nilai signifikansi lebih besar dari 5% ($> 0,05$) jadi, data tersebut telah memenuhi syarat.

c) Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “ada peningkatan Aktivitas Peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan strategi pembelajaran *Quick on the draw* dengan model pembelajaran konvensional pada peserta didik Fase F di SMAN 1 Lubuk Basung” Analisis yang digunakan adalah uji-t dengan bantuan SPSS. Syarat data bersifat signifikan Kriteria Pengujian :

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN QUICK ON THE DRAW DALAM MATA PELAJARAN GEOGRAFI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK FASE F DI SMAN 1 LUBUK BASUNG

- A. Ho diterima jika $-t_{\text{tabel}} < -t_{\text{hitung}} < -t_{\text{tabel}}$
- B. Ho ditolak jika $-t_{\text{hitung}} < -t_{\text{tabel}}$ atau $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$

Berdasar probabilitas:

Ho diterima jika P value $> 0,05$

Tabel IV. 3 Rangkuman Hasil Uji-t

Data	t_{hitung}	db	p	keterangan
Pretest (Eks-Kon)	-2,743	67	0,008	Signifikan
Posttest (Eks-Kon)	2,150	67	0,035	Signifikan
Angket Aktivitas (Eks-Kon)	12,796	67	0,000	Signifikan

(Sumber: data diolah,2023)

Berdasarkan perhitungan SPSS diketahui uji *independent sample t-test* data nilai Peserta didik dengan menggunakan model *Quick on the draw* (Eksperimen dan Kontrol), dalam perhitungan jika $-t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka Ho diterima. ($-2,743 < 2.651$) atau nilai p lebih kecil dari 0,05 ($p=0,008 < 0,05$) maka Ha di terima dan Ho di tolak.

Nilai peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Konvensional* (Eksperimen dan Kontrol), dalam perhitungan jika $-t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka Ho diterima. ($2,150 < 2.651$) atau nilai p lebih kecil dari 0,05 ($p=0,035 < 0,05$) maka Ha di terima dan Ho di tolak.

Nilai angket aktivitas peserta didik dengan nilai (Eksperimen dan Kontrol), dalam perhitungan jika $-t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka Ho diterima. ($-12,796 < 2.028$) atau nilai p lebih kecil dari 0,05 ($p=0,000 < 0,05$) maka Ha di terima dan Ho di tolak. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Quick on the draw* dalam meningkatkan aktivitas belajar Peserta didik pada mata pelajaran Geografi di SMAN 1 Lubuk Basung.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran *Quick on the draw* dalam pembelajaran geografi untuk meningkatkan aktivitas peserta didik fase F di SMAN 1 Lubuk Basung. Aktivitas belajar Geografi Peserta didik kelas eksperimen di SMAN 1 Lubuk Basung 2023/2024, memperoleh nilai persentase rata – rata sebesar 96,2 % yang tergolong kedalam “Sangat Baik” dan kelas Kontrol memperoleh nilai persentase rata – rata sebesar 80,3 % yang tergolong kedalam “Baik”. Uji Hipotesis t_{hitung} adalah Berdasarkan perhitungan SPSS diketahui uji *independent sample t-test* data nilai peserta didik kelas eksperimen dan kontrol. Dalam perhitungan jika $-t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}} < t_{\text{Tabel}}$ maka Ho diterima. ($-9,995 < 2.028$) atau nilai p lebih kecil dari 0,05 ($p=0,000 < 0,05$) maka Ha di terima dan Ho di tolak. Maka dari itu, dapat di simpulkan bahwa Ha di terima Terdapat pengaruh model pembelajaran *Quick on the draw* dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Geografi di SMAN 1 Lubuk Basung.

DAFTAR PUSTAKA

Jagantara, W. (2014). Dkk. “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Terhadap Hasil Belajar Biologi Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa SMA “. *Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4.

*PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN QUICK ON THE DRAW DALAM MATA
PELAJARAN GEOGRAFI UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA
DIDIK FASE F DI SMAN 1 LUBUK BASUNG*

- Yulaini, E., & Anggraini, M. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kartu Arisan Terhadap Hasil Belajar di SMA Negeri 8 Palembang. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 4(1), 108-119.
- Haryanto, S. (2023). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran Pada Materi Mengapresiasi Dan Mengkreasikan Fabel Di Kelas Vii. A Smp Negeri 1 Batu Ampar Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Alwatzikhoebillah: Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humaniora*, 9(1), 164-174
- Ariyanti, I., & Nurmeidina, R. (2019). Pelatihan Model Pembelajaran Quick on the Draw Dan Savi Bagi Guru Matematika Smp Sekabupaten Banjar. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 2(2), 5-9.
- Agustin, M., Yensy, N. A., & Rusdi, R. (2017). Upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran problem posing tipe pre solution posing di smp negeri 15 kota bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*
- Yulia, Y., Arief, A., & Nora, A. (2018). Eksperimentasi Teknik Quick On The Draw pada Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat. *Math Educa Journal*, 2(2).
- Izmi, T. M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Quick On The Draw Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP/MTsN (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Suyanto & Jihad, A. (2013). *Menjadi Guru Profesional (Strategi meningkatkan kualifikasi dan kualitas guru di era global)*. Jakarta: Esensi.
- Isti, T. R., & Djumadi, M. K. (2015). Pengaruh Aktivitas Belajar Dan Kreativitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Juwangi Boyolali (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta)