

**PENERAPAN PEMBELAJARAN QUICK ON THE DRAW UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SUB POKOK
BAHASAN ARITMETIKA SOSIAL SISWA KELAS VII F SEMESTER
GANJIL SMP NEGERI 10 JEMBER TAHUN AJARAN 2012/2013**

Herdika Lestiyaningsih⁶, Hobri⁷, Arika Indah⁸

***Abstract.** The objectives of this action research are to know how the implementation of learning Quick on the Draw, the students activities in learning process, and the student's outcomes after using the implementation of learning Quick on the Draw of Social Arithmetic at VII grade material. This implementation was conducted in two cycles, and each cycle was ending with a test. This research using Hopkins scheme model that consist of 4 phases include planning, action, observation and reflection. The object of this research was students of class VII F of SMP Negeri 10 Jember. The data collection methods of this research were observation, interview, test and documentation. In Cycle I, the research shows that student's activities were 85,55% and the students learning outcome were 82,85%. In Cycle II the student's activities were 91,42% and the students learning outcome were 97,14%. It conclude that this research can improve the student's learning outcome.*

***Key Words:** implementation, learning Quick on the Draw, student learning outcomes, social arithmetic*

PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar bertujuan untuk mencapai hasil optimal, hal ini dapat tercapai jika siswa sebagai subyek belajar terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Pada pembelajaran aktif siswa dituntut aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan fungsi guru hanyalah menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk berkembang secara optimal. Namun fakta dilapangan menunjukkan, siswa sering menganggap matematika adalah pelajaran membosankan, kurang menarik, dan didukung oleh banyaknya rumus-rumus yang hanya dihafal saja dan tidak untuk diterapkan dalam kehidupan nyata, padahal tanpa mereka sadari bahwa sebenarnya rumus-rumus tersebut sangat akrab pada kehidupan sehari-hari. Dengan adanya pemikiran demikian membuat siswa kurang memperhatikan dan kurang berkonsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga berdampak rendahnya hasil belajar siswa.

⁶Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Jember

⁷Dosen Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Jember

⁸Dosen Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Jember

Pada penelitian ini dipilih SMP Negeri 10 Jember Kelas VIIF karena pada kelas ini ditemukan aktivitas dan hasil belajar matematikamasih tergolong rendah. Dalam kegiatan pembelajaran, guru juga cenderung menggunakan metode ceramah yang dilakukan secara klasikal. Proses pembelajaran dengan metode ceramah secara klasikal dapat membuat siswa cepat merasa bosan dan malas belajar. Hal tersebut akan berdampak pada siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, siswa kurang aktif dalam mengerjakan soal, dan siswa kurang aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Selain itu, siswa juga jarang bertanya meskipun banyak siswa yang kurang memahami materi yang disampaikan. Guru juga jarang menerapkan pembelajaran secara berkelompok, karena siswa cenderung bermain-main dengan rekan kelompoknya.

Pembelajaran *Quick on the Draw* lebih mengedepankan aktivitas kerjasama siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang bertujuan untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan. Siswa dituntut aktif dalam kelompok untuk mencari, menjawab, dan melaporkan hasil diskusi dalam sebuah nuansa permainan.

Dengan harapan dapat meningkatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran dan agar dapat memahami konsep yang akan disampaikan, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Pembelajaran *Quick on the Draw* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Sub Pokok Bahasan Aritmetika Sosial Siswa Kelas VII F Semester Ganjil SMPN 10 Jember Tahun Ajaran 2012/2013”. Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan permasalahan adalah (1) Bagaimanakah penerapan pembelajaran *Quick on the Draw* pada materi aritmetika sosial kelas VII F SMPN 10 Jember tahun ajaran 2012/2013? (2) Bagaimanakah aktivitas siswa pada saat penerapan pembelajaran *Quick on the Draw* pada materi aritmetika sosial kelas VII F SMPN 10 Jember tahun ajaran 2012/2013?(3) Bagaimanakah ketuntasan hasil belajar siswa setelah penerapan pembelajaran *Quick on the Draw* pada materi aritmetika sosial kelas VII F SMPN 10 Jember tahun ajaran 2012/2013?

Pembelajaran adalah suatu proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap (Dimiyati dan Mudjiono, 2002). Dari kegiatan pembelajaran tersebut diharapkan siswa memahami terhadap apa yang ia pelajari serta

bagaimana cara memperolehnya agar tercapai tujuan belajar yang diharapkan yaitu perubahan tingkah laku dan kemampuan pada diri siswa yang lebih baik.

Quick on the draw adalah suatu pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas dan kerja sama siswa dalam mencari, menjawab dan melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam sebuah suasana permainan yang mengarah pada pacuan kelompok melalui aktivitas kerja tim dan kecepatannya. *Quick on the draw* dikenalkan oleh Paul 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. Penerapan pembelajaran *Quick on the Draw* terdiri dari 9 tahapan, antara lain: menyampaikan tujuan pembelajaran, menyiapkan set kartu soal, pembentukan kelompok, memahami isi bahan ajar dan melengkapi bagian yang rumpang pada bahan ajar yang diberikan guru, menyelesaikan permasalahan pada kartu set soal dengan kelompok, melaporkan hasil diskusi kelompok, pemberian penghargaan kelompok, membahas jawaban secara klasikal, dan membuat catatan.

METODE PENELITIAN

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII F SMP Negeri 10 Jember. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kunandar (2010:46), penelitian tindakan kelas adalah suatu tindakan ilmiah yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran dikelasnya. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengamati temuan yang diperoleh dari penerapan pembelajaran *Quick on the Draw*, presentase aktivitas siswa, aktivitas guru, dan hasil belajar siswa.

Model skema yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Hopkins yaitu skema yang menggunakan prosedur kerja yang dipandang sebagai siklus spiral yang dimulai dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang kemudian diikuti siklus spiral berikutnya (Tim Pelatihan Proyek PGSM dalam Hobri, 2007:9). Pada penelitian ini direncanakan menggunakan 2 siklus yang mencakup empat tahapan, yaitu

perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Apabila sudah diketahui letak keberhasilan maupun hambatan dari pelaksanaan siklus pertama, maka ditentukan rancangan untuk pelaksanaan siklus kedua.

Tindakan pendahuluan dilakukan sebelum pelaksanaan siklus, supaya hasil yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan. Tindakan pendahuluan dalam penelitian ini adalah memohon izin penelitian kepada Kepala SMP Negeri 10 Jember dan guru bidang studi matematika, menentukan kelas sebelum dilaksanakan penelitian, serta menentukan jadwal penelitian. Setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *Quick on the Draw*, siswa diberi tes akhir disetiap akhir siklus I dan siklus II. Hal tersebut dilaksanakan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan atau penurunan persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

Data yang dikumpulkan adalah data hasil observasi (Aktifitas siswa dan guru selama pembelajaran), skor tes siswa, dan hasil wawancara terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Data yang dianalisis pada penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan pembelajaran *Quick on the Draw* yaitu dengan menganalisis secara kualitatif data-data yang diperoleh dari hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung dan hasil wawancara dilakukan terhadap guru matapelajaran matematika serta siswa.
2. Aktivitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Persentase keaktifan siswa dan guru diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$P_a = \frac{A}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P_a = persentase keaktifan siswa/guru

A = jumlah skor yang diperoleh siswa/guru

N = jumlah skor seluruhnya

3. Hasil belajar diperoleh dari hasil tes. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan kelas menggunakan rumus:

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

Keterangan :

P = persentase ketuntasan belajar siswa

n = jumlah siswa yang tuntas belajar

N = jumlah siswa dalam kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Data Aktivitas Siswa

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *Quick on the Draw* di kelas VIIF terlaksana dengan lancar meskipun ada beberapa hambatan. Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Berikut tabel persentase aktivitas siswa:

Tabel 1. Persentase Aktivitas Kelompok Siklus I dan Siklus II

No.	Aktifitas Kelompok	SIKLUS I		SIKLUS II (Pembelajaran 3)
		Pembelajaran 1	Pembelajaran 2	
1	Perhatian terhadap Instruksi Kelompok	84,85 %	93,94 %	96,97%
2	Kerjasama	75,76 %	81,82 %	93,94%
3	Menyelesaikan Set Pertanyaan	75,76 %	84,85 %	87,88%
4	Presentasi	69,70 %	81,82 %	81,82%

Tabel 2. Aktivitas Individu Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Aktifitas Siswa	Siklus I		Siklus II
	Pembelajaran 1	Pembelajaran 2	Pembelajaran 3
Perhatian terhadap Pelajaran	91,43 %	99,05 %	100%
Bertanya	75,24 %	79,05 %	84,76%
Membuat Catatan Tertulis	80,95 %	87,62 %	89,52%

Dari Tabel 1 dan Tabel 2 dapat diketahui bahwa keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran semakin lama semakin meningkat.

Hasil Analisis Aktivitas Guru

Observasi aktivitas guru dilakukan untuk mengetahui sejauh mana guru melaksanakan pembelajaran *Quick on the Draw*. Hasil persentase guru dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Persentase aktivitas guru selama pembelajaran

No.	Aktivitas Guru	Persentase Ketercapaian	Kategori
1	Pembelajaran 1	86,67%	Sangat Aktif
2	Pembelajaran 2	93,33%	Sangat Aktif
3	Pembelajaran 3	96,67%	Sangat Aktif

Dari Tabel 3 dapat diketahui bahwa guru sangat aktif dalam setiap pembelajaran, bahkan semakin meningkat persentasenya disetiap pertemuan.

Analisis Data Hasil Wawancara

Wawancara yang dilakukan terhadap guru matapelajaran pada tidakan pendahuluan menghasilkan kesimpulan bahwa siswa kelas VII F SMPN 10 Jember kurang aktif selama pembelajaran sehingga hasil belajar siswa secara klasikal masih tergolong rendah. Selain itu, pada kegiatan pembelajaran sering menggunakan metode ceramah dan penugasan. Wawancara setelah penelitian dihasilkan kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *Quick on the Draw* sudah berjalan lancar, siswa lebih aktif dalam pembelajaran matematika dan hasil belajarnya pun meningkat pada setiap siklus.

Hasil wawancara dengan siswa berkemampuan rendah menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan menggunakan rumus dan kurang teliti dalam mengerjakan soal, sehingga ketika diskusi kurang aktif dan hasil tes rendah. Sedangkan menurut siswa berkemampuan tinggi, pembelajaran sangat menyenangkan karena siswa lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan dengan teman kelompok.

Analisis Hasil Tes

Tes dilakukan pada setiap akhir siklus I dan siklus II yang terdiri dari 5 soal uraian dilaksanakan selama 40 menit. Persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus I mencapai 82,85% sedangkan pada siklus II mencapai 97,14%.

Berdasarkan pelaksanaan penelitian pada pelaksanaan siklus I dan II dapat diperoleh beberapa temuan penelitian. Temuan-temuan selama pembelajaran menggunakan *Quick on the Draw* ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam penerapan pembelajaran *Quick on the Draw*, kesulitan yang dialami adalah pada saat pembentukan kelompok kecil dengan jenis kelamin dan kemampuan heterogen. Pada awalnya, siswa sangat gaduh dan ramai dikarenakan anggota kelompok mereka ada yang bukan teman akrabnya, sehingga siswa merasa kurang nyaman.
2. Siswa mengalami kesulitan dengan cara belajar yang baru, memahami bahan ajar, menyelesaikan masalah yang terdapat pada bahan ajar, menyelesaikan set pertanyaan dengan cepat dan tepat, serta mempresentasikan jawaban kelompok saat pembahasan soal secara klasikal bersama guru.

3. Setelah menjalani kegiatan pembelajaran siswa terlihat senang, karena belajar menjadi menyenangkan dengan nuansa *game*, walaupun hanya ada 1 pemenang dari 11 kelompok tetapi mereka lebih semangat lagi dalam belajar, berusaha untuk menjadi pemenang pada pertemuan selanjutnya.
4. Pada saat kerja kelompok dalam menyelesaikan set pertanyaan sebagian besar siswa saling bekerjasama, namun demikian masih ada beberapa siswa yang tidak bekerja dengan kelompoknya sendiri, melainkan mengerjakan bersama siswa dari kelompok lain.
5. Pada saat pembelajaran penggunaan waktu perlu diperhatikan dengan baik, sehingga seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran dapat dilalui dengan baik.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui penerapan pembelajaran *Quick on the Draw* untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Penerapan pembelajaran *Quick on the Draw* terdiri dari 9 tahapan, antara lain: menyampaikan tujuan pembelajaran, menyiapkan set kartu soal, pembentukan kelompok, memahami isi bahan ajar dan melengkapi bagian yang rumpang pada bahan ajar yang diberikan guru, menyelesaikan permasalahan pada kartu set soal dengan kelompok, melaporkan hasil diskusi kelompok, pemberian penghargaan kelompok, membahas jawaban secara klasikal, dan membuat catatan.

Penerapan pembelajaran *Quick on the Draw* berjalan dengan baik dan lancar, meskipun terkendala di pertemuan pertama kelas menjadi gaduh saat pembagian kelompok. Hal ini dikarenakan ada beberapa kelompok yang mendapatkan kelompok bukan teman akrab. Penerapan pembelajaran *Quick on the Draw* cukup berhasil meningkatkan aktivitas siswa.

Penelitian ini melibatkan 4 orang observer teman sejawat untuk mengamati aktifitas siswa baik kelompok maupun individu, dan melibatkan guru matapelajaran yang menjadi observer untuk mengobservasi aktivitas guru (peneliti) selama pembelajaran berlangsung. Pada siklus I dan Siklus II rata-rata siswa sudah cukup aktif, meskipun pada lembar observasi menunjukkan beberapa siswa masih kurang aktif saat pembelajaran berlangsung baik aktifitas individu maupun aktifitas kelompok. Akan tetapi dari setiap kegiatan pembelajaran pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan aktifitas siswa. Pelaksanaan siklus II disesuaikan dengan hasil refleksi pada siklus I.

Disetiap akhir siklus diadakan tes akhir siklus yang dikerjakan siswa secara individu. Soal tes berjumlah 5 soal untuk masing-masing tes akhir, dan alokasi waktu tiap tes akhir adalah 40 menit atau satu jam pelajaran. Pada tes akhir siklus I jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 6 siswa, sedangkan pada tes akhir siklus hanya ada 1 siswa yang tidak tuntas.

Seperti halnya aktifitas siswa, aktifitas guru juga mengalami peningkatan setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama dengan menerapkan pembelajaran *Quick on the Draw* persentase keaktifan guru sebesar 86,67%, pertemuan kedua 93,33%, dan pertemuan ketiga 96,67%. Peningkatan aktifitas siswa dan guru sangat membantu memperlancar penerapan pembelajaran *Quick on the Draw* untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dan analisis hasil belajar siswa sudah cukup membuktikan bahwa penerapan pembelajaran *Quick on the Draw* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII F SMP Negeri 10 Jember pada sub pokok bahasan aritmetika sosial dan penelitian ini berakhir pada siklus II.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan pembelajaran *Quick on the Draw* pada materi aritmetika sosial kelas VII F SMP Negeri 10 Jember tahun ajaran 2012/2013 berjalan dengan baik dan lancar. Siswa sangat antusias dalam pembelajaran ini, meskipun pada awal pelaksanaan siswa gaduh karena memperoleh anggota kelompok yang bukan teman dekatnya, namun hal ini dapat diatasi dengan memberikan pengertian dan pemahaman pada siswa untuk tetap bekerjasama dengan anggota kelompok yang telah ditentukan. Penerapan pembelajaran *Quick on the Draw* dilakukan dengan cara memberikan pemahaman siswa untuk belajar secara mandiri dari berbagai sumber, tidak harus dari guru saja, untuk dapat menemukan suatu konsep dan penyelesaian permasalahan aritmetika sosial sederhana melalui aktifitas kelompok bernuansa permainan dengan cepat dan tepat untuk menjadi pemenang. Pada setiap pertemuan hanya ada satu kelompok yang dinyatakan sebagai pemenang;

2. Aktivitas siswa pada saat penerapan pembelajaran *Quick on the Draw* dari siklus I hingga siklus II mengalami peningkatan, persentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 85,55% dan pada siklus II 91,42%. Siswa bersungguh-sungguh mengikuti serangkaian dari pembelajaran *Quick on the Draw*, mulai dari mempelajari dan memahami bahan ajar yang diberikan guru, menyelesaikan set pertanyaan yang diberikan guru, dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Dari hasil observasi dapat dilihat bahwa aktivitas siswa tergolong sangat aktif, siswa nyaris tidak ada yang bermain-main dengan rekan kelompoknya melainkan fokus pada kegiatan pembelajaran. Untuk aktivitas guru dari siklus I sampai siklus II juga mengalami peningkatan setelah merefleksi hasil kegiatan pada siklus I.
3. Ketuntasan hasil belajar siswa setelah penerapan pembelajaran *Quick on the Draw* baik pada tes akhir siklus I maupun tes akhir siklus II mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar klasikal siklus I sebesar 82,85% dan pada siklus II sebesar 97,14%. Pada siklus I terdapat 6 siswa yang dinyatakan belum tuntas, akan tetapi pada siklus II hanya 1 orang siswa saja yang belum tuntas, hal ini di karenakan siswa kurang memahami betul materi yang telah di diskusikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2004. *Pedoman Pembelajaran Tuntas*. Jakarta: Depdiknas.
- Ginnis, Paul. 2008. *Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Hobri. 2009. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Laporan Penelitian tidak diterbitkan. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Kusnandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- TIM MKPBM. 2001. *Strategi Pembelajaran Matematika Konteporer*. Bandung: Jica – Universitas Pendidikan Indonesia.

