

Penerapan Model Pembelajaran *Quick on The Draw* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar

Zulniati^{1✉}, M. Syahrul Rizal², Rizki Ananda³, Putri Hana Pebriana⁴, Mufarizuddin⁵
(1,2,3,4,5) Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Indonesia

✉ Corresponding author
[zulniaty07@gmail.com]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III UPT SDN 001 Simalinyang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, yang dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Subjek dalam penelitian ini yaitu 1 orang guru dan 30 orang siswa, sedangkan objeknya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Instrumen penelitian ini terdiri dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, lembar dokumentasi dan lembar tes belajar selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw*. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan melalui dua siklus, diperoleh hasil bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw*, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III UPT SDN 001 Simalinyang.

Kata kunci : Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Quick On The Draw*.

Abstract

The background of this research is the low learning outcomes of students in class III. This study aims to improve student learning outcomes in class III UPT SDN 001 Simalinyang. This research is class follow-up research, carried out in two cycles, each consisting of two meetings. The subjects in this study were 1 teacher and 30 students, and the object was to use the Quick on The Draw learning model to improve student learning outcomes. The research instrument consisted of teacher activity observation sheets, student activity observation sheets, documentation sheets, and study test sheets, using the Quick on The Draw learning model during the learning process. The data analysis techniques used are descriptive qualitative and quantitative analysis. Based on the research results using the Quick on The Draw learning model, it can improve the learning outcomes of class III students at UPT SDN 001 Simalinyang.

Keywords: Learning Outcomes, Quick On The Draw Learning Model.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyelesaikan diri sebaiknya mungkin terhadap lingkungan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan secara kuat dalam kehidupan masyarakat, sehingga memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak untuk mencapai kedewasaan serta mencapai tujuan agar anak melaksanakan tugas dengan mandiri dan bermanfaat bagi lingkungan sekitarnya (Ananda, 2019). Pendidikan merupakan salah satu faktor utama untuk mewujudkan masyarakat yang berkualitas. Oleh karena itu pemerintah Indonesia selalu berusaha meningkatkan hasil belajar yang dicapai siswa sekolah tersebut, dengan demikian hasil belajar siswa pada muatan mata pelajaran tertentu merupakan salah satu indikator kualitas pendidikan di sekolah yang bersangkutan.

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting untuk mempersiapkan kesuksesan pada zaman globalisasi saat ini sesuai dengan perkembangan ilmu teknologi dan pengetahuan. Menurut Nurkholis (2016) menjelaskan pendidikan merupakan aktifitas yang mempunyai maksud dan tujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia. Pendidikan tentunya memuat kurikulum yang menjadi pedoman dalam melaksanakan pembelajaran. Selain itu, Sain et al (2016) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses belajar untuk memperoleh pengetahuan, penguasaan materi, serta untuk membentuk sikap dan kepercayaan yang lebih baik. Hal tersebut perlu diimbangi adanya upaya untuk peningkatan kualitas sumber daya manusia yaitu salah satunya meningkatkan hasil belajar. Setiap akhir pembelajaran guru selalu mengharapkan semua siswa dapat menguasai kompetensi yang telah dipelajari. Penguasaan kompetensi siswa terlihat dari hasil belajar yang diperoleh (Pebriana et al., 2021). Bloom mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar yang meliputi aspek kognitif/pengetahuan, afektif/sikap, dan psikomotorik/keterampilan (Sudjana, 2018). Kegiatan belajar yang dilaksanakan pada suatu sekolah merupakan faktor yang mempengaruhi kualitas sekolah tersebut (Muzakar, 2016).

Ketuntasan hasil belajar siswa di sekolah ditetapkan dengan adanya ketetapan ketuntasan minimal (KKM). Berdasarkan observasi dan hasil wawancara dengan guru wali kelas III di UPT SDN 001 Simaliyang, ditunjukkan data hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) siswa, hasil belajar siswa setelah dianalisis menunjukkan bahwa dari 30 orang siswa, didapatkan 16 orang siswa (53, 533%) yang belum tuntas atau mencapai nilai KKM. Selain itu permasalahan yang peneliti temukan adalah 1) guru lebih sering menggunakan metode ceramah, 2) Siswa kurang berinisiatif mencari referensi seputar materi pembelajaran dan mempelajarinya, akan tetapi lebih memilih menunggu penjelasan dari guru, 3) siswa tidak aktif dalam pembelajaran, 4) siswa ribut saat pembelajaran, 5) ketika guru membagi siswa ke dalam suatu kelompok pembelajaran terdapat siswa yang memilih-milih teman kelompok tidak mau dengan teman yang ini, atau harus dengan teman yang itu, 6) dalam pembelajaran kelompok tidak adanya kekompakan antar siswa yang satu dengan yang lain, 7) saat diberikan tugas kelompok siswa malah memilih bercerita dengan teman yang lain daripada ikut mencari solusi dari soal yang sedang dikerjakan, 8) siswa yang tidak terbiasa belajar mandiri.

Hal ini berpotensi pada rendahnya aktivitas siswa dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Untuk itu, diperlukan adanya inovasi pada proses pembelajaran dengan pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak. Hal ini sesuai dengan pendapat. Model yang baik ialah model pembelajaran yang berpusat pada kegiatan aktif siswa dalam belajar serta disesuaikan dengan karakter siswa (Majid, 2019). Selain itu, guru harus mendesain pembelajaran yang menyenangkan sehingga pembelajaran mudah terserap oleh siswa. Guru membutuhkan inovasi pembelajaran yang mampu mengorganisir siswa aktif dalam kegiatan yang positif sehingga mampu meningkatkan pemahaman penguasaan materi serta hasil belajarnya.

Menurut Sani (2014) model pembelajaran ialah suatu prosedur yang dapat membantu mencapai suatu tujuan pembelajaran dengan menerapkannya suatu langkah operasional dari pembelajaran yang dirancang. Sebenarnya banyak alternatif model-model pembelajaran yang dapat diterapkan. Salah satu model yang dapat diterapkan kepada siswa ialah *Quick on The Draw*. Istilah *Quick on The Draw* dapat diartikan suatu tindakan yang aktif, cepat dan tepat. *Quick on The Draw* menjadi sebuah model pembelajaran yang digunakan dalam riset Paul Ginnis untuk meneliti kerjasama dan kecepatan siswa dalam menyelesaikan tugas.

Model pembelajaran *Quick on The Draw* merupakan sebuah aktifitas belajar sambil bermain yang mengarahkan siswa untuk mengembangkan kemampuan bekerjasama secara kooperatif dengan tujuan untuk menjadi kelompok pertama yang dapat menyelesaikan satu set pertanyaan dengan cepat dan tepat. Model pembelajaran ini lebih berpusat pada kegiatan aktif siswa dalam belajar (Wiratama, 2020). Oleh karena itu siswa diminta untuk membentuk kelompok kecil dan belajar membiasakan diri pada berbagai sumber. Model pembelajaran ini mendesain agar siswa melakukan aktifitas berpikir, mandiri, saling ketergantungan, kerja kelompok, membaca, bergerak, berbicara, menulis, serta kecepatan dan ketepatan menjawab pertanyaan.

Model ini cocok diterapkan pada kelas V dengan memanfaatkan karakter siswa yang aktif bergerak dan berbicara ke arah yang positif dan menguntungkan siswa dalam peningkatan hasil belajarnya. Serta perencanaan untuk menerapkan model ini didukung oleh pihak guru wali kelas V

yang menginginkan adanya inovasi model pembelajaran yang belum pernah diterapkan dalam kelas. Dengan menerapkan model ini diharapkan siswa akan mendapatkan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan, sehingga mereka lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran serta terlepas dari rasa bosan sehingga dapat meningkatkan pada hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran PKN (Setianto et al., 2020).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas sebagai upaya perbaikan proses pembelajaran dan peningkatan hasil belajar siswa dengan judul: "Penerapan Model Pembelajaran *Quick On The Draw* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III UPT SDN 001 Simalinyang".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini akan dilaksanakan di UPT SDN 001 Simalinyang. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas III UPT SDN 001 Simalinyang tahun ajaran 2022/2021, dengan jumlah siswa sebanyak 26 orang siswa, yang terdiri dari 11 laki-laki dan 15 perempuan. Siklus pertama PTK terdiri dari tahap pra-penelitian, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Jika pada siklus pertama masih terdapat hambatan atau kesulitan, maka dilanjutkan ke siklus kedua untuk memperbaikinya. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari perangkat pembelajaran, yaitu silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Lembar Kerja Siswa (LKS), serta instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa untuk menilai pelaksanaan pembelajaran dengan metode *quick on the draw*.

Untuk mengetahui hasil belajar individu siswa kelas V UPT SDN 001 Simalinyang dengan menggunakan model pembelajaran *quick on the draw* dapat dengan rumus sebagai berikut :

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

(Purwanto, 2011)

Keterangan :

S = Nilai yang diharapkan (dicari)

R = Jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar

N = Skor maksimum dari tes tersebut

Sedangkan ketuntasan Klasikal dihitung dengan menggunakan rumus yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Adapun KKM tema muatan PKN yang ditetapkan sekolah tempat peneliti melakukan penelitian yaitu 70. Sugiyono (2015) mengatakan bahwa suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 75\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di kelas. Dari hasil observasi, ditemukan bahwa hasil belajar siswa masih rendah, dengan banyak siswa yang mengantuk dan tidak bersemangat dalam pembelajaran, karena guru hanya menggunakan metode ceramah. Untuk itu, pada tahap pratindakan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran yang akan digunakan, seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), silabus, kisi-kisi soal, lembar observasi, dan menyusun waktu yang tepat untuk melakukan penelitian. Langkah-langkah pembelajaran yang akan diterapkan menggunakan model pembelajaran *Quick on The Draw*, di mana siswa akan dibagi dalam kelompok dan secara bergantian "berlari" untuk menjawab pertanyaan yang disediakan. Untuk itu selanjutnya peneliti melakukan siklus I. Siklus I ini terdiri dari 2 pertemuan. Adapun hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Keterangan	Siklus 1	
		P. I	P. II
1	Nilai Rata-rata	66,33	73
2	Presentase kalsikal	53,33%	60%

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat dilihat bahwa pada Siklus I Pertemuan I, nilai rata-rata siswa adalah 66,33. Kemudian, pada Siklus I Pertemuan II, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 73. Selain itu, presentase ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan dari 53,33% pada Pertemuan I menjadi 60% pada Pertemuan II. Hal ini menunjukkan adanya perbaikan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Quick on The Draw* pada Siklus I. Meskipun demikian, presentase ketuntasan klasikal pada Siklus 1 masih belum mencapai target yang diharapkan, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada Siklus II untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih optimal. Adapun hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Keterangan	Siklus 1	
		P. I	P. II
1	Nilai Rata-rata	75	82,66
2	Presentase kalsikal	70%	86,66%

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian

Berdasarkan tabel 2 di atas, terlihat bahwa pada Siklus II yang ditunjukkan dalam tabel, dapat dilihat adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Pada Siklus II Pertemuan I, nilai rata-rata siswa mencapai 75, meningkat dari Siklus 1. Kemudian, pada Siklus II Pertemuan II, nilai rata-rata siswa kembali meningkat menjadi 82,66. Selain itu, presentase ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan yang cukup besar, dari 70% pada Pertemuan I menjadi 86,66% pada Pertemuan II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Quick on The Draw* secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 muatan PKN di kelas III UPT SDN 001 Simalinyang. Dengan capaian ini, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa telah tercapai.

Model pembelajaran *Quick on the Draw* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Ekawati et al., 2020). Dalam penerapannya, guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen, kemudian memberikan tugas atau pertanyaan yang harus diselesaikan secara bersama-sama. Anggota kelompok berlomba-lomba untuk mencari jawaban, lalu salah satu anggota akan berlari untuk menjawab di papan tulis atau menyerahkan jawaban kepada guru. Kelompok yang paling cepat menjawab dengan benar akan mendapatkan poin. Proses ini terus berlangsung hingga semua tugas atau pertanyaan selesai dikerjakan (Setianto et al., 2020).

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan keberhasilan penerapan model pembelajaran *Quick on the Draw* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu faktornya adalah adanya unsur kompetisi yang sehat antar kelompok, sehingga mendorong siswa untuk aktif dan termotivasi dalam pembelajaran (Erihadiana & Lismawati, 2017). Selain itu, penekanan pada kerjasama tim juga melatih siswa untuk saling membantu, bertukar informasi, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok. Pemberian umpan balik dan penghargaan bagi kelompok yang berprestasi dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Selanjutnya, adanya unsur permainan dan kegiatan yang menyenangkan dalam model pembelajaran *Quick on the Draw* membuat siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran (Wirahmad et al., 2020).

Beberapa penelitian telah menunjukkan keefektifan penerapan model *Quick on the Draw* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran. Penelitian Sukarti (2019) pada siswa kelas IV SD menunjukkan bahwa model *Quick on the Draw*

dapat meningkatkan hasil belajar IPA secara signifikan. Selain itu, penelitian Abigail (2020) pada siswa kelas III SD juga membuktikan bahwa model Quick on the Draw dapat meningkatkan hasil belajar tematik. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dan juga penelitian yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran model Quick on the Draw dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

SIMPULAN

Penggunaan model Quick on The Draw dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III UPT SDN 001 Simalinyang. Pembelajaran berjalan dengan baik dapat dilihat dari hasil tes. Hasil tes pada siklus 1 pertemuan I menunjukkan ada 16 orang siswa dengan ketuntasan klasikal 53, 33% dari 30 siswa yang termasuk tuntas dengan kategori sangat kurang baik dengan rata-rata 66, 33, dan pada siklus 1 pertemuan 2 menunjukkan ada 18 orang siswa dari 30 orang yang tuntas dengan ketuntasan klasikal 60% dengan kategori kurang baik dan nilai rata-rata 73, sedangkan pada siklus II pertemuan I menunjukkan ada 21 orang siswa yang tuntas dari 30 orang siswa yang dengan ketuntasan klasikal cukup baik yaitu 70% dan dengan nilai rata-rata 75, dan pada siklus II pertemuan 2 menunjukkan ada 26 orang siswa yang tuntas dari 30 orang siswa dengan ketuntasan klasikal 86, 66% dengan kategori baik dan nilai rata-rata 82, 66.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan terima kasih kepada M. Syahrul Rizal, M.Pd, selaku pembimbing I, atas bimbingan, nasehat, dan motivasi yang telah diberikan selama penyusunan artikel ini. Terima kasih juga kepada Rizki Ananda, M.Pd, Ketua Program Studi PGSD, dan pembimbing II, atas saran dan masukan yang sangat berharga. Saya juga mengapresiasi Putri Hana Pebriana, M.Pd, dan Mufarizuddin, M.Pd, selaku penguji, yang telah memberikan arahan dan motivasi yang sangat membantu dalam penyelesaian artikel ini. Serta kepada seluruh keluarga besar UPT SDN 001 Simalinyang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian, penulis ucapkan terima kasih. Dukungan dan kontribusi semua pihak sangat berarti dan telah memperkaya proses penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abigail, A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick On The Draw Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Selecta Education Jurnal*, 3(1), 62–70.
- Ananda, R. (2019). Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–10.
- Ekawati, F. E., Susanta, A. S., & Hambali, D. H. (2020). Penerapan Strategi Pembelajaran Quick On The Draw Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas li D Sdn 69 Kota Bengkulu. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 3(2), 20–30.
- Erihadiana, M., & Lismawati, W. (2017). Penerapan Model Quick On The Draw Dengan Menggunakan Media Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Pai Siswa. *Atthulab: Islamic Religion Teaching And Learning Journal*, 2(1), 25–38.
- Majid, A. (2019). *Strategi Pembelajaran*.
- Muzakar, M. (2016). Kinerja Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Mutu Lulusan Pada Madrasah Tsanawiyah Negeri Meureubo. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 14(1), 110–133.
- Nurkholis, N. (2016). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24–44.
- Pebriana, P. H., Norliana, E., Subiyakto, B., & Handy, M. R. N. (2021). Exploration Of Learning Resources In Social Studies. *The Innovation Of Social Studies Journal*, 3(1), 56–67.
- Sain, M. H., Dan, T., Uin, K., Makassar, A., li, K., Sultan, J., Nomor, A., & Gowa, S. (2016). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79.
- Sani, R. A. (2014). *Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Bumi Aksara.
- Setianto, S. D., Hendri, M., & Darmaji, D. (2020). Penerapan Strategi Quick On The Draw Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas X Mia1 Sma Al-Falah Kota Jambi. *Edufisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(01), 63–71.
- Sudjana, N. (2018). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.

-
- Sukarti, L. P. (2019). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Pkn Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Quick On The Draw. *Journal Of Education Action Research*, 3(4), 396–402.
- Wirahmad, I., Iwansyah, I., & Dusalan, D. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick On The Draw. *Supermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 20–31.
- Wiratama, W. M. P. (2020). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Quick On The Draw. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 187–197.