



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE QUICK ON THE DRAW TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA

THE EFFECT OF QUICK ON THE DRAW TYPE OF COOPERATIVE LEARNING MODEL ON STUDENT'S MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES

Nurlinda

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Parepare
E-mail : nurlindah0812@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to determine that the Quick On The Draw type of cooperative learning model had a positive effect on the mathematics learning outcomes of eighth grade students of UPTD SMP Negeri 3 Parepare. This type of research is a quasi-experimental study without a control class conducted in one-group pretest and posttest design. The variables studied in this study were the mathematics learning outcomes of class VIII UPTD SMP Negei 3 Parepare as the dependent variable and learning using the Quick On The Draw cooperative learning model as the independent variable.

The population of this study were students of class VIII UPTD SMP Negeri 3 Parepare in the odd semester of the 2022/2023 academic year. The sample of this study was class VIII.3 students, totaling 28 people who were obtained using cluster random sampling technique. The research data were obtained using research instruments in the form of mathematics learning outcomes tests and student activity observation sheets. Based on descriptive statistical analysis, the average value of the pretest results was 51.52 and the posttest was 83.1, the average percentage of student activity was 68.92, and inferential using one sample t-test obtained a significant value of $p = 0.00 < \alpha = 0.05$, this means that H_0 is rejected and H_1 is accepted. So it can be concluded that the Quick On The Draw type of cooperative learning model has a positive effect on mathematics learning outcomes for class VIII UPTD SMP Negeri 3 Parepare students.

Key Words: Mathematics, Math Learning Outcomes, Quick On The Draw Type Cooperative Learning Model

PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini tidak terlepas dari adanya campur tangan matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menduduki peranan penting dalam dunia pendidikan. Matematika menjadi mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah karena matematika merupakan dasar dari ilmu pengetahuan. Menurut Rahayu (2007:2). Mengingat pentingnya ilmu matematika, guru sebagai tenaga pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam membina dan mengembangkan potensi siswa secara optimal karena peran guru yang begitu besar yakni mencetak siswa yang berkualitas tinggi, menunjang keberhasilan proses belajar siswa, serta memiliki kesadaran dalam melaksanakan tugasnya demi tercapainya hasil belajar yang maksimal bagi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa di UPTD SMP Negeri 3 Parepare, diperoleh informasi bahwa masih banyak siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, siswa kurang percaya diri untuk menanyakan materi yang belum dipahami kepada guru, serta masih adanya anggapan dari siswa bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dipahami sehingga siswa merasa jenuh dalam belajar matematika. Hal tersebut tentunya akan berpengaruh pada hasil belajarnya. Berdasarkan hasil observasi diperoleh data hasil belajar matematika siswa yaitu sebanyak 55% siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM, 30% siswa yang memperoleh nilai KKM, dan sebesar 15% siswa yang memperoleh nilai diatas KKM.

Dalam proses belajar mengajar di kelas, terkadang strategi pembelajaran yang dipilih dan diterapkan dalam pembelajaran tidak sesuai dengan kondisi dan keadaan siswa. Dilihat dari fakta yang muncul bahwa masih sering dijumpai guru menyampaikan pembelajaran dengan metode konvensional sehingga hal tersebut dapat menyebabkan kebosanan pada diri setiap siswa. Sebagian siswa masih beranggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit sehingga diperlukan suatu usaha pendekatan nyata agar siswa senang belajar matematika. Hal tersebut diduga merupakan salah satu penyebab terhambatnya kreativitas siswa sehingga hasil belajar matematika siswa masih rendah. Untuk mengubah paradigma pengajaran seperti itu, maka guru dituntut untuk memiliki suatu model pembelajaran yang dapat membantu anak-anak dalam memahami materi yang diajarkan. Mularsih (2010:67) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu rencana dalam rangka membantu siswa dalam usaha belajarnya untuk mencapai setiap tujuan belajarnya. Selain pembelajaran yang bersifat diskusi, pemberian tugas yang tepat juga akan berdampak positif pada pembelajaran matematika yang dilakukan. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Chamberlin (2009: 27). Pembelajaran dengan pendekatan kelompok memiliki potensi untuk mempengaruhi prestasi akademik siswa dalam matematika (Dhlamini dan Mogari, 2013; Smith, McKenna dan Hines, 2013). Adapun Trianto (2010:52) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas mengajar. Pemilihan metode, strategi dan pendekatan dalam situasi kelas yang bersangkutan sangat penting dalam keberhasilan siswa mencapai hasil belajar yang tinggi. Anita Lie (2010) mengemukakan bahwa terdapat 5 unsur pembelajaran kooperatif yaitu : saling ketergantungan, tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi antar anggota kelompok, dan evaluasi. Salah satu model yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* merupakan suatu model pembelajaran yang dalam penerapannya mengajak siswa untuk bermain sambil belajar, sehingga kejenuhan dalam belajar dapat diatasi. Menurut Ginnis (2008:163), *Quick On The Draw* menekankan untuk bekerja dalam tim. Dengan adanya teknik *Quick On The Draw* dapat membantu siswa untuk membiasakan diri mendasarkan belajar pada sumber, bukan guru. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar matematikanya dengan suasana permainan sehingga siswa tidak jenuh dalam belajar matematika. Model pembelajaran ini mengacu pada kegiatan pokok pembelajaran ini yaitu mengerjakan kartu soal secara bertahap, dimana soal pertama diambil oleh satu siswa dari masing-masing kelompok, soal kedua dapat diambil ketika soal pertama dapat dijawab dengan benar, jika masih terdapat kekeliruan pada jawaban siswa maka kartu soal pertama dikembalikan ke kelompoknya untuk mencari jawaban yang benar dan tepat. Kelompok pertama yang menyelesaikan tumpukan kartu soal maka dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan ini. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitria Rusti Utami (2017) yang menyatakan bahwa hasil belajar matematika siswa meningkat melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Kota Bengkulu. Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan tersebut, maka peneliti tertarik melakukan suatu penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan jenis penelitian *Pre Experimental Design* dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di UPTD SMP Negeri 3 Parepare. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII yang terdiri dari tujuh kelas. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *Cluster Random Sampling* dengan cara memilih satu kelas secara acak dengan cara mengundi tujuh kelas VIII yang ada di UPTD SMP Negeri 3 Parepare dan kelas yang terpilih yaitu kelas VIII.3 dengan jumlah siswa yaitu 28 orang untuk dijadikan sebagai sampel penelitian. Penelitian ini digunakan untuk melihat perbandingan siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Dalam penelitian ini tes dibagi menjadi dua yaitu *pretest* dan *posttest*. Kemudian hasilnya

akan dibandingkan untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini maka instrumen yang digunakan yaitu lembar tes hasil belajar untuk melihat nilai siswa sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* dan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* serta lembar observasi aktivitas siswa untuk mengetahui aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dikelas. Uji yang digunakan adalah uji prasyarat dan uji hipotesis dengan teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Tujuan analisis data hasil belajar dianalisis dengan menggunakan analisis statistika deskriptif yaitu untuk mengetahui rata-rata hasil belajar matematika siswa baik *pretest* maupun *posttest* dengan menerapkan model pembelajaran sedangkan Analisis statistika inferensial digunakan untuk pengujian hipotesis penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII.3 UPTD SMP Negeri 3 Parepare. Penelitian ini di dilaksanakan dengan pemberian tes awal (*pretest*) kepada siswa pada pertemuan pertama dan pemberian tes akhir (*posttest*) pada pertemuan terakhir. Proses pembelajaran dikelas menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw*.

a. Data hasil *Pretest* dan *Posttest*

Analisis data perbandingan skor rata-rata *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa sebelum dan setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* pada siswa kelas VIII.3 UPTD SMP Negeri 3 Parepare yang dapat dilihat pada Diagram 1 berikut.

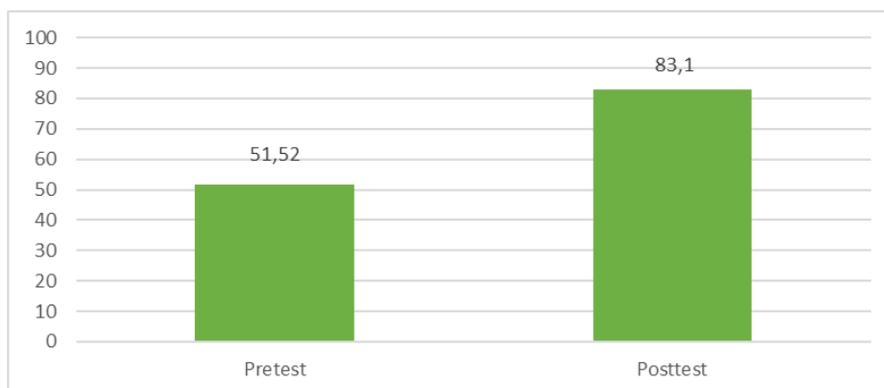


Diagram1. Hasil Perbandingan Skor Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

Diagram menunjukkan bahwa skor rata-rata nilai hasil belajar matematika siswa sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* yaitu sebesar 51,52 dan rata-rata nilai hasil belajar setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* yaitu sebesar 83,1. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* yakni dari 51,52 menjadi 83,1.

b. Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa yang diamati digunakan untuk mengetahui perkembangan siswa dalam mengikuti pembelajaran pada saat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw*.

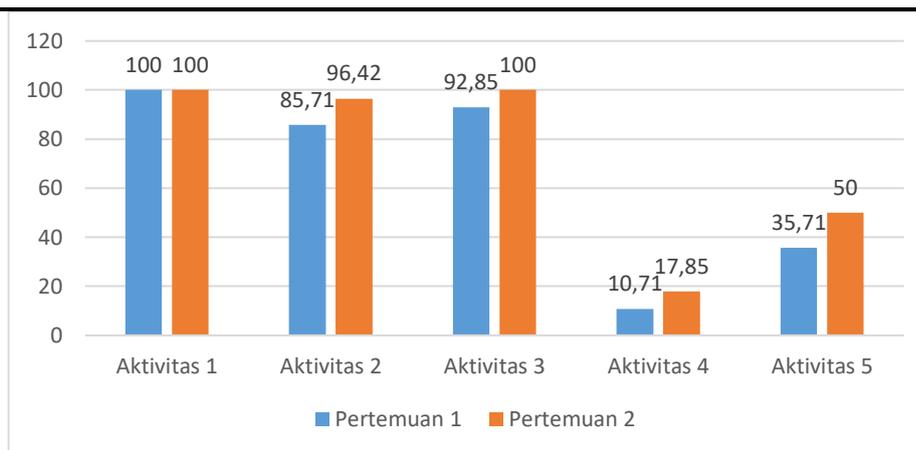


Diagram 2. Persentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Keterangan:

- Aktivitas 1 : Siswa yang menyimak dengan seksama penjelasan guru tentang materi pelajaran yang disampaikan.
- Aktivitas 2 : Siswa menjalankan instruksi guru dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw*.
- Aktivitas 3 : Siswa berdiskusi dengan teman kelompoknya untuk menyelesaikan soal pada kartu soal yang telah diambil
- Aktivitas 4 : Siswa menanyakan materi yang belum dipahami.
- Aktivitas 5 : Siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Berdasarkan diagram diatas diperoleh rata-rata persentase pada pertemuan I dan II pada aktivitas 1 siswa yang menyimak dengan seksama penjelasan guru tentang materi pelajaran yang disampaikan sebesar 100%. Pada pertemuan I dan II rata-rata persentase aktivitas 2 yaitu siswa yang menjalankan instruksi guru dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* sebesar 91,06%. Rata-rata persentase pada pertemuan I dan II untuk aktivitas 3 yaitu siswa yang berdiskusi dengan teman kelompoknya untuk menyelesaikan soal sebesar 96,43%. Pada pertemuan I dan II rata-rata persentase aktivitas 4 yaitu siswa yang menanyakan materi yang belum dipahami sebesar 14,28%. Dan rata-rata persentase aktivitas 5 pada pertemuan I dan II yaitu siswa yang menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dilaksanakan sebesar 42,85%.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi pola bilangan. Terbukti dengan adanya peningkatan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Peningkatan tersebut memiliki makna bahwa pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* cukup efektif digunakan, karena dapat menarik perhatian siswa untuk belajar, menumbuhkan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran serta memiliki keinginan untuk belajar matematika. Hal tersebut sesuai dengan hal yang dikemukakan oleh Paul Ginnis (2008) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* merupakan suatu model pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas dan kerjasama 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. Pada pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai subjek, sehingga pola interaksi yang terjadi adalah antara guru dan siswa, serta siswa dengan guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka ada pengaruh positif model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 3 Parepare yang ditunjukkan dengan skor rata-rata gain ternormalisasi yaitu

0,64 > 0,3. Adapun hasil belajar matematika siswa sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* sebesar 51,52 sedangkan rata-rata nilai hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* sebesar 83,1. Sehingga ada peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rahayu. 2007. Hakikat Pembelajaran Matematika. Tersedia pada www.eprints.ung.ac.id diakses pada 28 November 2021
- [2] Mularsih (2010) Strategi Pembelajaran, Tipe Kepribadian dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Makara, Sosial Humaniora* 14:67.
- [3] Chamberlin, M. 2009. "Teachers' Reflections on their Mathematical Learning Experiences in a Professional Development Course". *Mathematics Teacher Education and Development*. Volume 11. Hal 22–35.
- [4] Dhlamini, J., dan Mogari, D. 2013. "The effect of a group approach on the performance of high school mathematics learners". *Pythagoras*. Volume 34 No. 2. Hal 1-9.
- [5] Trianto. 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik, Konsep, Landasan Teoritis Praktis dan Implementasinya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [6] Anita Lie. 2008. *Cooperative Learning*. Grasindo. Jakarta.
- [7] Ginnis, P. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar: Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*. Jakarta: Indeks.
- [8] Utami, Fitria Rusti, 2017, Pengaruh Pembelajaran dengan Teknik Quick On The Draw Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP, *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*. No 2, Vol 1, <https://doi.org/10.33369/jp2ms.1.2.182-189>, diakses pada 20 November 2021