

PENERAPAN STRATEGI *QUICK ON THE DRAW* DALAM PEMBELAJARAN IPA SMP PADA MATERI SISTEM DALAM KEHIDUPAN MANUSIA

Atmah

SMP Negeri 18 Banjarmasin

Abstract: The teaching of the educational levels including at junior high school level is *teacher-center learning*, *monotonous*, *rigid*, and *less interactive*. Students are conditioned to be passive recipients, the impact students are less active, less passionate, loss of concentration, quickly bored, are not independent, even doing negative things. Problems are solved through the implementation of Strategy Quick on the Draw in Cooperative Learning. The purpose of the research is to improve students achievement in learning science especially on flat form material, students learning activities, and students response. The class action research conducts in 2 cycles. Each cycle consists of planning, acting, observing, evaluating and reflecting. The subjects are 27 students in the 9th grade class of SMPN 18 Banjarmasin. The result shows that (1) the teacher implemented lesson plan increases from 96.44% with good category in the first cycle to 100% with either category, (2) student learning activities in cycle 1 for positive activities 81, 48% - 100%, which is not relevant to the behavior of 9.26% and in cycle 2 for positive activities 96.30 - 100%, which is not relevant to the behavior of 0%, (3) students understanding increases from 71.48 in the first cycle to 77.22 in the second cycle. As many as 92.59% students achieved $\geq 65\%$ cognitive level (4) students response to positive learning activities.

Key Words : *Quick on The Draw*, *Cooperative Learning*, *Learning Outcome*

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran IPA yang dilakukan selama ini hasilnya belum memuaskan. Selalu ada siswa yang belum dapat mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Pada semester ganjil tahun pelajaran 2009/2010, tiga kompetensi dasar tentang Sistem dalam Kehidupan Manusia di kelas IX harus dituntaskan melalui pembelajaran remedial. Dengan KKM 60, ketuntasan klasikal yang dapat dicapai hanya 53,57% dan nilai rata-rata 60,05.

Ketidakpuasan ini menumbuhkan keinginan yang kuat untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dilakukan. Berdasarkan logika sederhana, jika proses pembelajaran berlangsung dengan baik maka hasil belajar siswa akan baik. Jika hasil belajar siswa selama ini belum sesuai harapan berarti proses pembelajaran perlu diperbaiki dengan segera.

Kegiatan pembelajaran sehari-hari masih berpusat pada guru, monoton, kaku, dan kurang interaktif. Siswa terkondisi menjadi penerima pasif, dampaknya siswa kurang aktif, kurang bergairah, hilang konsentrasi, cepat bosan, tidak mandiri, bahkan melakukan hal-hal negatif. Proses pembelajaran yang diharapkan adalah dapat memenuhi standar proses. Berdasarkan standar proses menurut BNSP (2007), proses pembelajaran harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian.

Paradigma pembelajaran selama ini perlu diubah, dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa, kegiatan yang monoton menjadi bervariasi, suasana kaku menjadi rileks dan menyenangkan. Untuk itu, guru harus mampu menggunakan model pembelajaran terpercaya dengan strategi-strategi yang tepat, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan berhasil mencapai tujuan yang diharapkan.

Proses pembelajaran akan lebih menarik dan berhasil apabila dihubungkan dengan pengalaman dimana anak dapat melihat, meraba, mengucap, berbuat, mencoba, dan berpikir. Pembelajaran tidak hanya bersifat intelektual, melainkan juga bersifat emosional. Kegembiraan belajar dapat mempertinggi hasil belajar (Nasution, 2000).

Menurut Nur (1996), model pembelajaran kooperatif tidak hanya unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep IPA yang sulit, tetapi juga berguna untuk menumbuhkan kerjasama, berpikir kritis, kemauan membantu teman dan sebagainya. Model pembelajaran kooperatif bertujuan mengembangkan tingkah laku kooperatif antar siswa sekaligus membantu siswa dalam bidang akademisnya. Pembelajaran kooperatif lebih unggul dalam hasil belajar dibandingkan dengan pengalaman belajar individual atau kompetitif Ibrahim, dkk. 2000).

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diintegrasikan dalam model pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran "*Quick on The Draw*". Strategi pembelajaran "*Quick on The Draw*" yang dikenalkan oleh Ginnis (2008) adalah sebuah aktivitas belajar dengan suasana permainan yang mengarah pada kerja tim dan kecepatan. Suasana permainan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menimbulkan efek rekreatif. Sehingga memungkinkan siswa belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Penerapan Strategi *Quick on The Draw* dalam Pembelajaran Kooperatif bertujuan untuk:

- (1) Melatih kemampuan guru melaksanakan Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi *Quick on The Draw* pada Materi Sistem dalam Kehidupan Manusia.
- (2) Meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi *Quick on The Draw*.
- (3) Meningkatkan hasil belajar siswa melalui Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi *Quick on The Draw*.
- (4) Mengetahui respon siswa terhadap Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi *Quick on The Draw*.

Strategi pembelajaran *Quick on The Draw* yang dikenalkan oleh Ginnis (2008) adalah sebuah strategi pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa dengan suasana permainan yang mengarah pada kerja kelompok dan kecepatan. Tujuan dari strategi ini adalah menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan atau soal-soal yang diberikan guru. Langkah-langkah strategi pembelajaran *Quick on The Draw*, yaitu:

- (1) Guru menyiapkan satu set pertanyaan. Satu set pertanyaan itu dibuat dengan beberapa salinan agar tiap kelompok punya sendiri. Tiap pertanyaan harus di kartu terpisah. Tiap set pertanyaan sebaiknya di kartu dengan warna berbeda. Letakkan set tersebut di atas meja guru, angka menghadap ke atas, nomor 1 di atas.
- (2) Guru membagi kelas ke dalam kelompok bertiga atau berempat dan memberi warna untuk tiap kelompok sehingga mereka dapat mengenali set pertanyaan mereka di meja guru.
- (3) Guru memberi tiap kelompok materi sumber untuk menjawab semua pertanyaan.
- (4) Pada kata "mulai", satu orang dari tiap kelompok "lari" ke meja guru, mengambil pertanyaan pertama menurut warna mereka dan kembali membawanya ke kelompok.
- (5) Kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban dilembar kertas terpisah.
- (6) Jawaban dibawa ke guru oleh orang kedua. Guru memeriksa jawaban. Jika jawaban akurat dan lengkap, pertanyaan kedua dari tumpukan warna mereka diambil, demikian dan seterusnya. Jika ada jawaban yang tidak akurat atau tidak lengkap, guru menyuruh sang pelari kembali ke kelompok dan mencoba lagi. Penulis dan pelari harus bergantian.
- (7) Saat satu siswa sedang "berlari" lainnya mempelajari materi sumber dan membiasakan diri dengan isinya sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan nantinya dengan lebih efisien.
- (8) Kelompok pertama yang menjawab semua pertanyaan adalah pemenangnya.
- (9) Kemudian guru membahas semua pertanyaan dengan siswa dan catatan tertulis sebaiknya dibuat siswa.

Beberapa keunggulan strategi pembelajaran *Quick on The Draw* yang menjadi alasan penggunaannya (Ginnis, 2008) adalah sebagai berikut.

- (1) Mendorong kerja kelompok, semakin efisien kerja kelompok semakin cepat kemajuannya. Kelompok dapat belajar bahwa pembagian tugas lebih produktif daripada menduplikasi tugas.
- (2) Memberikan pengalaman tentang macam-macam keterampilan membaca, didorong oleh kecepatan aktivitas, ditambah belajar mandiri dan kecakapan ujian lainnya – membaca dan menjawab pertanyaan dengan tepat.
- (3) Membantu siswa untuk membiasakan diri mendasarkan belajar pada sumber, bukan guru.
- (4) Sesuai bagi siswa dengan karakter kinestetik yang tidak dapat duduk diam.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Rancangan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang bersifat reflektif dan dilaksanakan secara siklis oleh guru di dalam kelas (Susilo dkk., 2009). Proses PTK dimulai dari tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi untuk memecahkan masalah demi peningkatan kualitas pembelajaran.

Penelitian dirancang dalam dua siklus dengan empat kali pertemuan. Siklus penelitian ditetapkan berdasarkan Kompetensi Dasar (KD), yaitu setiap siklus terdiri dari satu KD dengan materi Sistem dalam Kehidupan Manusia.

Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 18 Banjarmasin. Subjek penelitian adalah siswa kelas IXA tahun pelajaran 2010/2011 berjumlah 27 orang, terdiri dari 16 laki-laki dan 11 perempuan.

Faktor yang Diteliti

- (1) Faktor Guru yaitu kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran, meliputi keterlaksanaan RPP dan kualitas pelaksanaannya.
- (2) Faktor Siswa, yaitu (a) Aktivitas belajar siswa, meliputi berada dalam tugas, berbagi tugas, partisipasi, aktif mendengarkan, bertanya, menjawab pertanyaan, dan perilaku yang tidak relevan, (b) Hasil belajar siswa baik individu maupun kelompok, (c) Respon siswa terhadap pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan, pemberian tes, dan penyebaran angket. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif.

Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila memenuhi indikator-indikator sebagai berikut.

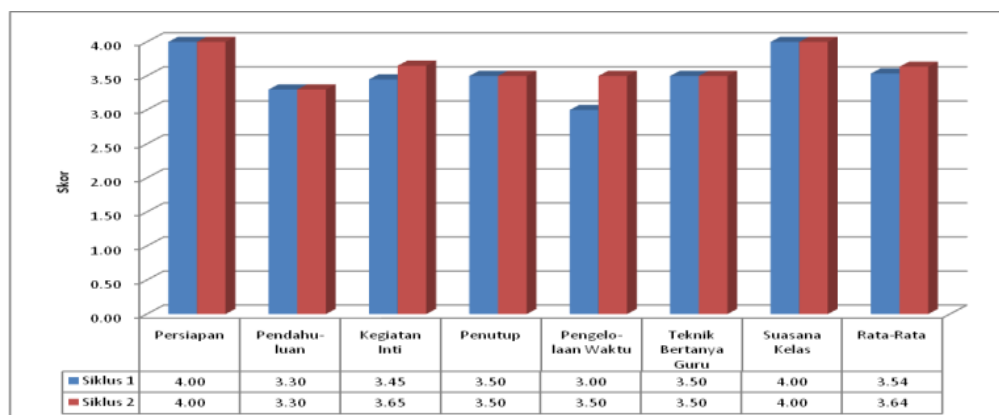
- (1) Kemampuan guru melaksanakan RPP minimal 95% dengan katagori pelaksanaan cukup baik.
- (2) Aktivitas positif belajar siswa minimal 85% dan maksimal 5% perilaku yang tidak relevan.
- (3) Hasil belajar siswa, penguasaan materi mencapai KKM 65 dengan ketuntasan klasikal 85%.
- (4) Respon siswa positif terhadap pembelajaran minimal 85% siswa menyatakan "Ya"

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian meliputi kemampuan guru, aktivitas, hasil belajar dan respon siswa.

Kemampuan Guru

Kemampuan guru dalam melaksanakan RPP 95% dan kualitas pelaksanaannya dengan katagori pelaksanaan cukup baik. Keterlaksanaan RPP pada siklus 1 adalah 92,88% dan pada siklus 2 telah mencapai 100%. Beberapa kelemahan pada siklus 1 yaitu: (1) saat jawaban dibawa oleh "pelari" ke meja guru ada siswa yang lupa menunggu hasil koreksi guru sebelum mengambil pertanyaan berikutnya, (2) saat siswa "pelari" menjalankan tugasnya siswa lainnya tidak memanfaatkan waktu mempelajari materi sumber, (3) terjadi pelanggaran aturan permainan. Kekurangan pelaksanaan siklus 1 diperbaiki pada siklus 2. Kualitas pelaksanaan RPP siklus 1 dan siklus 2 ditunjukkan Gambar 1.

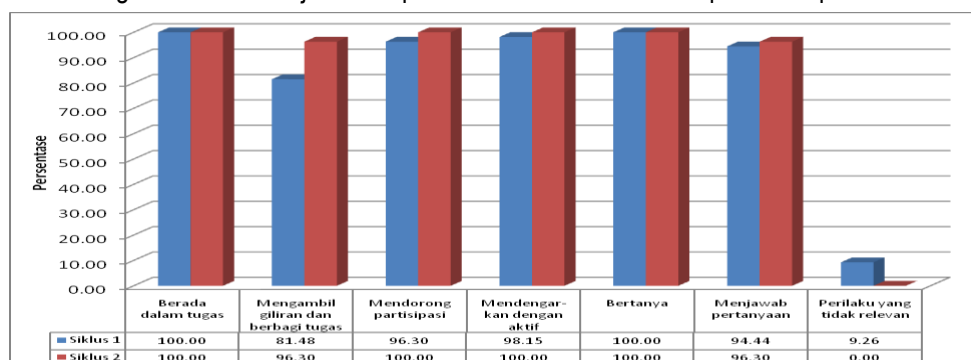


Gambar 1. Kemampuan Guru

Gambar 1. memperlihatkan bahwa kemampuan guru melaksanakan RPP pada siklus 1 skor rata-rata adalah 3,54 dan pada siklus 2 naik menjadi 3,64, keduanya memiliki katagori baik.

Aktivitas Belajar Siswa

Perbandingan aktivitas belajar siswa pada siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Aktivitas Belajar Siswa

Gambar 2 memperlihatkan bahwa pada siklus 1 terdapat satu aktivitas positif yang kurang dari 85% dan perilaku yang tidak relevan lebih dari 5%. Pada siklus 2 mengalami perbaikan, semua aktivitas positif di atas 85% dan perilaku yang tidak relevan 0%.

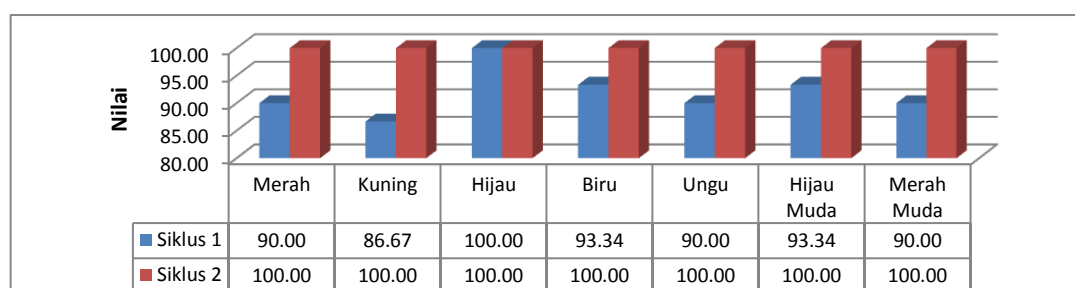
Aktivitas belajar siswa belum memenuhi indikator keberhasilan pada siklus 1, dan baru memenuhi indikator keberhasilan pada siklus 2. Walaupun baru memenuhi indikator keberhasilan pada siklus 2, namun sejak siklus 1 aktivitas belajar siswa sudah lebih baik. Semua siswa berada dalam tugas, menunjukkan bahwa siswa aktif dan konsentrasi belajar terjaga. Perilaku tidak relevan pada siklus 1 muncul akibat beberapa siswa belum dapat mengelola emosinya dalam permainan menjawab kartu pertanyaan dengan adu kecepatan. Pada siklus 2, siswa sudah dapat bersaing dalam permainan dengan baik.

Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Ibrahim, dkk (2000), yaitu model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan belajar penting, salah satunya adalah mengembangkan keterampilan sosial. Keterampilan sosial yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran kooperatif dengan strategi *Quick on The Draw* adalah keterampilan kerjasama, yaitu pada saat permainan menjawab kartu pertanyaan. Dalam permainan menjawab kartu pertanyaan siswa dilatih bekerjasama secara efektif untuk dapat menjadi pemenang sebagai kelompok tercepat.

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa yang diteliti meliputi hasil kerja kelompok dalam proses pembelajaran dan penguasaan materi setelah kegiatan pembelajaran yang dinilai dengan tes hasil belajar. Indikator keberhasilannya adalah hasil kerja kelompok minimal 85 dan penguasaan materi mencapai KKM 65 dengan ketuntasan klasikal 85%.

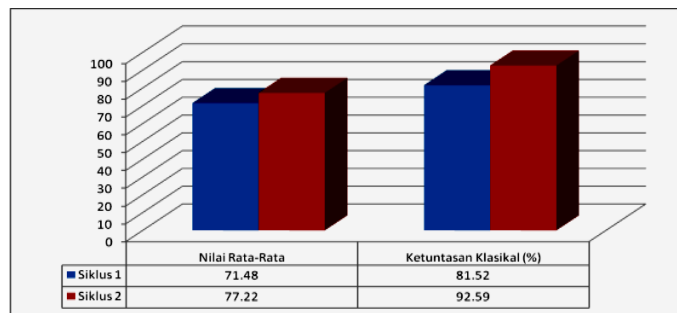
Perbandingan hasil kerja kelompok pada siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Kerja Kelompok

Gambar 3 memperlihatkan bahwa rata-rata nilai kelompok pada siklus 1 di atas 85, satu kelompok dapat mencapai nilai 100. Pada siklus 2 semua kelompok berhasil mencapai nilai 100.

Perbandingan hasil tes hasil belajar siswa pada siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada Gambar 4.



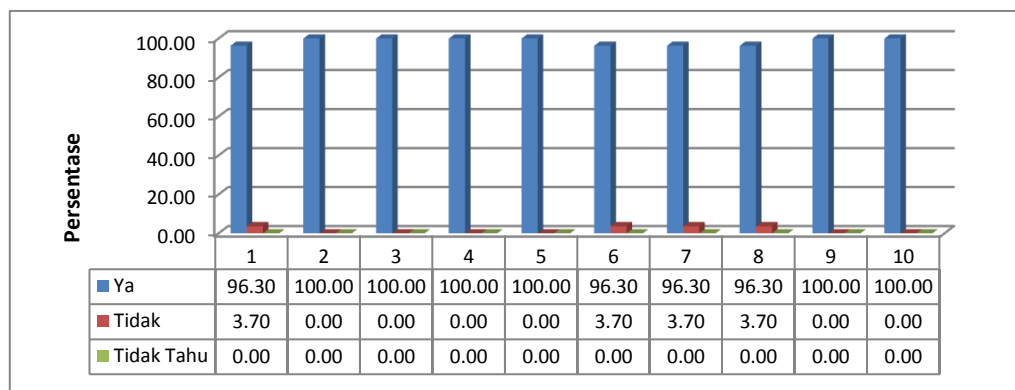
Gambar 4. Hasil Tes Hasil Belajar Siswa

Gambar 4 memperlihatkan bahwa pada siklus 1 nilai rata-rata 71,48 dengan ketuntasan klasikal 81,52%. Pada siklus 2 mengalami kenaikan menjadi 77,22 dengan ketuntasan klasikal 92,59. Hasil belajar siswa belum memenuhi indikator keberhasilan pada siklus 1, dan baru memenuhi indikator keberhasilan pada siklus 2. Walaupun hasil belajar siswa belum memenuhi indikator keberhasilan pada siklus 1, namun hasil belajar siswa yang dicapai sudah lebih baik, dan menjadi lebih baik lagi pada siklus 2. Pencapaian hasil belajar siswa yang lebih baik dalam penelitian ini, memperkuat pernyataan Nasution (2000), yaitu kegembiraan belajar dapat mempertinggi hasil belajar. Sekaligus membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif unggul dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Ibrahim, dkk. 2000).

Pembelajaran kooperatif dengan strategi *Quick on The Draw*, yaitu suatu pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan dengan adu kecepatan dalam kerja kelompok menjawab pertanyaan. Kegiatan pembelajaran berlangsung dalam suasana yang gembira dan siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Respon Siswa

Respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Respon Siswa

Gambar 5 memperlihatkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran menunjukkan respon yang positif. Lebih dari 95% menyatakan bahwa (1) pembelajaran kooperatif dengan strategi *Quick on The Draw* dapat memotivasi belajar, (2) lebih mudah memahami materi pelajaran, (3) lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, (4) dapat membangkitkan semangat belajar, (5) menumbuhkan rasa kebersamaan dan tanggungjawab, (6) merasa dihargai, (7) dapat menjalin kerjasama yang baik, (8) lebih bergairah dan menyenangkan, (9) dapat mencapai hasil belajar lebih baik, dan (10) guru lebih berperan sebagai pembimbing daripada sebagai pemberi materi. Jadi pembelajaran dengan strategi *Quick on The Draw* unggul dalam mendorong kerja kelompok, memberikan pengalaman keterampilan membaca dan belajar mandiri (Ginnis, 2008) dan telah sesuai dengan standar proses menurut BNSP (2007), yaitu proses pembelajaran harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian.

PENUTUP

Kesimpulan

- (1) Kemampuan guru melaksanakan Strategi *Quick on The Draw* pada Materi Sistem dalam Kehidupan Manusia Kelas IXA SMP Negeri 18 Banjarmasin pada siklus 1 keterlaksanaan RPP 96,44% dengan katagori baik dan pada siklus 2 keterlaksanaan RPP 100% dengan katagori baik.
- (2) Aktivitas belajar siswa pada siklus 1 aktivitas positif 81,48% dan pada siklus 2 aktivitas positif berkisar antara 96,30-100%.
- (3) Hasil belajar siswa melalui Strategi *Quick on The Draw* pada Materi Sistem dalam Kehidupan Manusia pada siklus 1 nilai rata-rata 71,48 dengan ketuntasan klasikal 81,52%, dan pada siklus 2 mengalami kenaikan menjadi 77,22 dengan ketuntasan klasikal 92,59%.
- (4) Respon siswa kelas IXA SMP Negeri 18 Banjarmasin terhadap Strategi *Quick on The Draw* pada Materi Sistem dalam Kehidupan Manusia adalah positif.
- (5) Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi *Quick on The Draw* pada Materi Sistem dalam Kehidupan Manusia efektif untuk mencapai tujuan.

Saran

- (1) Penerapan Pembelajaran Kooperatif dengan strategi *Quick on The Draw* perlu diperhatikan bahwa siswa telah memahami aturan permainan agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung tertib, dan ruang belajar yang cukup luas agar memungkinkan mobilitas siswa. Model ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran yang baik.
- (2) Hasil belajar siswa dapat lebih baik apabila pada kegiatan pembelajaran dengan strategi *Quick on The Draw* ini ditambahkan struktur permainan untuk review hasil belajar, agar siswa benar-benar dapat menguasai kompetensi dasar dengan lebih mantap.

DAFTAR PUSTAKA

- BNSP. 2007. Permendiknas RI Nomor 41 Tahun 2007 Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional.
- Ginnis, P. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar, Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*. Jakarta. PT Indeks.
- Ibrahim, M., Rahmadiarti, F., Nur, M., & Ismono. 2000 *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah Universitas Negeri Surabaya.
- Nasution, 2000. *Dikdaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nur, M. 1996. *Konsep Tentang Arah Pengembangan Pendidikan IPA SMP/SMU Lima Tahun yang Akan Datang*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Umum.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, YD. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang. Banyumedia Publising.