

Hasil Belajar Siswa SMP Melalui Strategi *Quick on the Draw* pada Materi Aritmetika Sosial

Cut Maulia Agustina, M. Ikhsan dan Ellianti

Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Syiah Kuala
Email: cut.maulia@gmail.com

Abstract. *An active learning strategy with games that can lead students to collaborate in teams and dexterity is a Quick on the Draw strategy. This strategy can be applied to mathematics learning, especially in Social Arithmetic. Social Arithmetic is challenging for students at one of the junior high school in Aceh Besar; one of the reasons is that the strategy used is inappropriate. This study aims to determine the learning outcomes of students who are taught using the Quick on The Draw Strategy in the Social Arithmetic. The approach used in this research is a quantitative approach, with experimental research using a control group pre-test post-test design. The population is all students in the selected school, consisting of three classes. The samples were two classes: the control and the experimental classes. Sampling was done randomly. The test was short answer problems given before and after the learning. T-test was used to analyze the data. The findings concluded that the learning outcomes of students taught using the Quick on The Draw strategy are better than those in conventional learning on Social Arithmetic. This study implies that teachers should apply the strategy in their classroom.*

Keywords: *Quick on the Draw Strategy, Learning Outcomes, Social Arithmetic.*

Pendahuluan

Matematika berdampak sangat besar pada pendidikan dan dalam aktivitas sehari-hari. Menurut Soedjadi (2000), matematika sebagai wahana pendidikan dapat digunakan untuk membentuk dan mengembangkan keterampilan tertentu yang ada pada diri siswa. Penyampaian materi matematika dengan strategi yang beda dari biasanya akan membangkitkan motivasi siswa untuk mempelajari matematika, sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan. Selama proses pembelajaran, keaktifan siswa merupakan salah satu syarat yang sangat diperlukan untuk ketercapaian tujuan pembelajaran tersebut yang kelak akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Materi Aritmetika Sosial ialah bagian materi yang dipelajari di VII dalam Kurikulum 2013. Materi ini meliputi untung, rugi, harga jual, harga beli, persentase untung, persentase rugi, bruto, netto, tara dan rabat (diskon). Materi ini penting karena sangat berperan dalam kehidupan sehari-hari dan diujikan untuk masuk perguruan tinggi, tes masuk S2, dan tes lainnya. Sangat disayangkan jika materi Aritmetika Sosial ini tidak dikuasai dengan baik karena begitu banyak manfaat yang didapatkan untuk kehidupan sehari-hari.

Materi Aritmetika Sosial tergolong mudah jika dibandingkan dengan dengan materi matematika kelas VII lainnya. Namun pada kenyataannya masih ada siswa yang sukar memahami materi Aritmatika Sosial. Hal ini dapat diamati dari data Laporan Hasil Ujian

Nasional yang ada di Badan Standar Nasional Pendidikan (Puspendik, 2015) didapatkan persentase Daya Serap Matematika dalam Ujian Nasional (UN) SMPN 2 Kuta Baro pada Materi Aritmetika Sosial masih tergolong rendah yakni hanya 33,79% dibandingkan dengan daya serap siswa Nasional yaitu sebesar 60,64%.

Hasil observasi disekolah mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa pada pokok bahasan Arimetika Sosial masih dikategorikan rendah di SMPN 2 Kuta Baro. Pernyataan ini dibuktikan oleh hasil investigasi peneliti bersama guru yang memegang mata pelajaran matematika disekolah, yang mengemukakan bahwa nilai yang di peroleh siswa pada pokok bahasan Aritmetika Sosial belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Secara tidak langsung, hal ini tentunya memperlihatkan bahwa masih rendah nilai yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar siswa yang masih rendah akan mempengaruhi tujuan pembelajaran yang ingin diraih. Selama ini yang terjadi di lapangan siswa biasanya hanya belajar secara monoton, guru belum pernah menerapkan permainan-permainan dalam pembelajaran yang membuat mereka berkompetisi dan bergerak pada saat pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu, guru perlu melakukan variasi dan inovasi dalam menyajikan pembelajaran menggunakan strategi yang menarik agar membuat siswa lebih termotivasi untuk mempelajari materi Aritmetika Sosial.

Alternatif yang dapat diupayakan oleh guru di dalam kelas adalah menjalankan pembelajaran yang menuntut siswa melakukan aktivitas diskusi kelompok dengan menggunakan permainan didalamnya. Pembelajaran secara berkelompok yang dapat digunakan adalah pembelajaran kooperatif. Strategi *Quick on The Draw* merupakan sebuah sajian strategi pada Pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan. Paul Ginnis (2008) merancang strategi ini dengan nuansa permainan yang merujuk pada kerjasama antar kelompok dan ketangkasan. Pada strategi ini mengharuskan siswa terbagi dalam kelompok-kelompok belajar kecil, lalu berkompetisi untuk menyelesaikan kumpulan kartu soal yang diberikan oleh guru. siswa dipacu untuk saling berkerjasama dan bertanggung jawab dalam keberhasilan tim pada setiap kelompoknya. Kelompok yang pertama kali dapat menyelesaikan soal dengan baik akan mendapatkan *reward* dari guru. Hal utama yang terdapat pada strategi ini yaitu kartu soal diselesaikan secara berkala oleh setiap kelompok. Kartu kedua boleh diambil jika kartu pertama sukses diselesaikan dengan tepat. Jika jawaban belum benar, siswa dipersilahkan kembali ke kelompoknya untuk mengecek dan mengerjakan kartu kerja sampai benar. Aktivitas ini dilakukan secara terus menerus sampai semua kartu kerja berhasil diselesaikan dengan benar. Poin penting yang ada pada kartu kerja yaitu konten yang terdapat pada kartu kerja tidak hanya soal-soal latihan, tetapi dapat memuat suatu masalah yang menuntun siswa untuk mendapatkan pemahaman konsep secara terstruktur. Hal ini tentunya

akan mengasah kebiasaan siswa untuk berhati-hati dan mengecek setiap tahap yang dikerjakan telah sesuai sebelum bergerak atau mengambil kartu kerja selanjutnya.

Strategi *Quick on The Draw* merupakan salah satu pilihan yang menarik untuk diterapkan supaya membentuk motivasi siswa saat pembelajaran matematika. Sajian Strategi ini dibuat menyerupai permainan, sehingga siswa bisa belajar lebih santai dan dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Ginnis (2008) mengatakan bahwa terdapat beberapa elemen dalam aktivitas ini, diantaranya yaitu: bergerak, berbicara, kerjasama dalam kelompok, membaca, menulis, mendengarkan, melihat dan kerja mandiri. Pembelajaran dengan Strategi tersebut terdiri atas 9 tahap, yaitu:

- 1) Guru menyiapkan sekumpulan set pertanyaan tentang materi yang dipelajari pada pertemuan tersebut. Tiap kelompok memiliki satu set pertanyaan yang sama dan setiap pertanyaan harus dikartu yang terpisah. Tiap set pertanyaan menggunakan kartu dengan warna yang berbeda dengan masing-masing kartu memiliki nomor soal pada bagian depan dan pertanyaan tertulis pada bagian belakangnya. Letakkan satu set pertanyaan di atas meja, kartu menghadap ke atas sehingga yang terlihat adalah nomor soal.
- 2) Guru membentuk kelompok-kelompok kecil yang terdiri atas 3-4 siswa. Setiap kelompok diberi satu warna agar dapat mengenali set kartu pertanyaan milik kelompok mereka ditempat yang telah disediakan.
- 3) Pemberian materi sumber dimana didalamnya berisi petunjuk penyelesaian soal untuk semua pertanyaan, dapat berupa lembaran tertentu dari buku cetak siswa.
- 4) Setelah guru mengatakan “mulai”, orang pertama yang menjadi perwakilan berlari untuk mengambil kartu soal pertama lalu membawa ke kelompoknya.
- 5) Kelompok tersebut bermusyawarah dan membagi tugas mencari jawaban dari pertanyaan dengan mengandalkan materi sumber dan kemudian jawaban ditulis pada lembaran terpisah yang telah di sediakan oleh guru.
- 6) Setelah soal selesai dikerjakan, orang kedua dari masing-masing kelompok memberikan jawaban kepada guru untuk diperiksa. Jika jawabannya lengkap dan akurat, maka pertanyaan kedua dari tumpukan kartu soal mereka dapat diambil, begitu seterusnya sampai semua kartu soal habis dikerjakan. Jika jawaban belum tepat, guru meminta siswa untuk membuat jawaban yang baru dengan memberikan pertanyaan sebagai petunjuk. Semua siswa yang ada dalam kelompok mendapatkan giliran secara bergantian untuk mengambil pertanyaan, menulis jawaban dan mengembalikan jawaban.
- 7) Saat perwakilan temannya sedang berlari mengkonfirmasi jawaban dari kartu soal, maka siswa lainnya yang berada didalam kelompok memberi tanda pada sumbernya agar dapat menjawab pertanyaan yang diajukan nanti dengan lebih cepat.

- 8) Kelompok paling pertama selesai mengerjakan tumpukan kartu kerja ialah pemenangnya. Guru mengapresiasi kelompok pemenang dengan memberika *reward* dan memotivasi kelompok yang kalah.
- 9) Pada tahap akhir semua soal yang ada pada kartu kerja dibahas bersama untuk memperjelas jawaban dari setiap soal, bila ada sesuatu yang belum dimengerti maka guru memperkenankan siswa untuk bertanya, kemudian guru meminta siswa untuk membuat catatan tertulis dibuku mereka tentang materi yang dipelajari hari ini.

Pada Strategi *Quick on The Draw* ini terdapat beberapa keunggulan, yaitu:

- 1) Mengajarkan pada siswa bahwa berkerja dan membagi tugas didalam kelompok lebih bermanfaat daripada menjiplak tugas.
- 2) Memberikan pengalaman kepada siswa tentang beberapa keterampilan dalam membaca yang didukung oleh kecepatan, ketelitian, dan dapat memilah-milah materi yang wajib dan tidak.
- 3) Mendorong siswa belajar secara mandiri pada sumber yang telah tersedia, tidak hanya bergantung pada guru.
- 4) Cocok untuk siswa yang mempunyai karakteristik yang tidak dapat duduk diam.

Selain memiliki banyak keunggulan, Strategi ini juga memiliki beberapa kelemahan diantaranya:

- (1) jika guru kurang baik dalam pengelolaan di kelas maka akan terjadi kebisingan dan keributan saat siswa sedang berkerja di kelompoknya, (2) Guru mengalami kesulitan untuk memantau aktivitas siswa pada setiap kelompok.

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan peneliti tertarik untuk mengambil penelitian yang berjudul Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi *Quick on The Draw* pada Materi Aritmetika Sosial di SMPN 2 Kuta Baro Aceh Besar.

Metode

Jenis dari penelitian eksperimen ini merupakan *control group pre-test and post-test* yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Pada penelitian ini dilibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 2 Kuta Baro. Pemilihan sampel dilakukan secara acak sehingga ditentukan kelas VII-B sebagai kelas eksperimen dan VII-A sebagai kelas kontrol.

Uji-t pihak kanan merupakan teknik pengolahan data yang digunakan setelah memenuhi syarat berdistribusi normal dan homogen. Tes yang dilakukan didalam desain ini sebanyak 2 tahap yakni sebelum dan sesudah eksperimen. Dalam hal ini yang ditinjau adalah perbedaan pencapaian hasil belajar antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol (Arikunto, 2010). Adapun hipotesis pada penelitian ini ialah hasil belajar siswa yang diajarkan dengan

menggunakan strategi *Quick on The Draw* lebih baik daripada siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional pada materi Aritmetika Sosial di SMPN 2 Kuta Baro. Kriteria pengujiannya adalah tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$ pada taraf signifikan 5%.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 9 Februari sampai dengan tanggal 23 Februari 2019 di SMPN 2 Kuta Baro. Penelitian ini dijalankan sebanyak 5 kali pertemuan pada setiap kelas, pada pertemuan pertama dan pertemuan terakhir dilakukan untuk tes, sedangkan 3 pertemuan lainnya dilakukan untuk proses pembelajaran.

Setelah dilakukan uji prasyarat pada data maka terpenuhi normalitas dan homogenitas, maka dilakukan uji-t sehingga di peroleh $t_{hitung} = 2,30$ dan $t_{tabel} = 1,68$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,30 > 1,68$ maka sesuai dengan kriteria pengujian “Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan Jika selain itu maka dan H_0 diterima” Maka dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak yaitu Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi *Quick on The Draw* lebih baik daripada siswa yang diajarkan dengan Pembelajaran konvensional pada materi Aritmetika Sosial di SMPN 2 Kuta Baro Aceh Besar.

Hasil analisis pada 2 kelas yang amati diperoleh rata-rata dan varians *pre-test* pada kelas kontrol lebih tinggi dari pada kelas eksperimen. Tetapi setelah *treatment* dilaksanakan yang memperoleh nilai rata-rata dan varians *post-test* lebih tinggi adalah kelas eksperimen sehingga nilai siswa pada kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Hal tersebut juga didukung oleh hasil uji-t. Berdasarkan fakta-fakta tersebut kesimpulan yang dapat diambil ialah adanya pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa setelah *treatment* dilaksanakan.

Menurut pengamatan di lapangan, strategi pembelajaran aktif ini dapat membuat semangat siswa bergelora saat belajar. Hal ini dapat terlihat dari antusias dan rasa ingin tahu siswa saat guru membawa kartu soal yang telah di desain semenarik mungkin. Kebanyakan siswa bertanya-tanya apa yang akan dilakukan dengan kartu ini. Hal ini tentunya dapat menjadi senjata bagi peneliti untuk menarik perhatian siswa agar mendengarkan arahan dan penjelasan tentang strategi yang akan diterapkan dikelas tersebut. Karena strategi ini sebelumnya belum pernah di terapkan di sekolah tersebut, maka banyak siswa yang masih kebingungan dengan strategi ini walaupun sudah di jelaskan satu kali bagaimana langkah-langkah pembelajarannya, oleh karena itu peneliti menjelaskan langkah-langkah penerapan strategi ini dengan beberapa cara yang diiringi dengan simulasi. Dengan adanya simulasi tersebut mereka semakin terlihat antusias dan tidak sabar untuk segera memulai pembelajaran, sebagian dari siswa beranggapan

bahwa mereka sedang mengikuti lomba cerdas cermat karena dalam strategi ini selain beradu kecepatan juga beradu dalam ketepatan.

Saat pembelajaran dimulai perhatian siswa jadi lebih terpusat daripada biasanya, siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran karena berada didalam situasi seperti sedang bermain dan berkompetisi untuk menjadi pemenang. Siswa yang biasanya tidur di kelas jadi bergerak dan mengikuti pembelajaran dengan semangat, karena pada strategi pembelajaran aktif ini tidak hanya melatih ketangkasan dalam menjawab sebuah soal tapi juga melatih motorik siswa sehingga pembelajaran tidak terkesan kaku.

Sebelum peneliti memberikan aba-aba untuk mengambil kartu pertama kemeja guru, masing-masing perwakilan kelompok sudah bersiap dengan posisinya membuat ancang-ancang untuk berlari. Pada tahap ini terlihat sekali semangat mereka untuk segera mengambil dan menyelesaikan kartu soal dengan secepat mungkin. Anggota kelompok lain yang berada didalam kelompok juga terlihat terhibur dan merasa belajar lebih rileks walaupun ada soal yang harus mereka kerjakan. Setelah 1 kartu soal selesai dikerjakan maka satu orang perwakilan siswa yang lain maju kedepan dan mengkonfirmasi jawaban kepada guru. Di sini siswa dituntut untuk belajar sabar dan disiplin saat mengantri mengkonfirmasi jawaban. Siswa juga semakin termotivasi untuk lebih cepat mengerjakan kartu soal yang telah diambil saat melihat ada kelompok yang sudah menyelesaikan kartu soal dan telah mendapatkan poin dari guru.

Bagi kelompok yang sudah menjawab dengan benar maka peneliti menuliskan poin yang mereka peroleh dipapan tulis berserta dengan urutan kecepatan tiap kelompok. Menurut peneliti strategi ini tidak hanya membuat siswa lebih semangat dan termotivasi dalam belajar namun juga dapat membentuk kerjasama dan komunikasi yang baik siswa pada lingkungan belajarnya. Strategi ini dapat menjadi salah satu cara belajar bagi pelajar supaya bisa merasakan suasana yang menyenangkan dikelas.

Ulasan diatas didukung oleh beberapa penelitian yang telah telah berhasil menerapkan strategi tersebut di sekolah, antara lain hasil penelitiannya sebagai berikut: Hasil belajar siswa telah mencapai ketuntasan melalui pembelajaran *Quick on The Draw* pada materi Bilangan Bulat di SMPN 18 Banda Aceh (Alfiani, 2017). Selanjutnya penerapan pembelajaran *Quick on The Draw* mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa di SMPN 3 Jatiyoso (Wibowo, 2012). Dan penelitian lain yaitu Aktivitas *Quick on The Draw* dalam tatanan Pembelajaran Kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa di SMPN 3 Minas Kabupaten Siak (Apriyadi, 2011). Dari hasil beberapa penelitian di atas, keunggulan pengkajian menggunakan strategi *Quick on The Draw* bisa mencapai ketuntasan belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Beberapa siswa kesulitan menyelesaikan masalah yang diberikan tepat pada waktunya, sehingga jawaban mereka tidak sempurna pada ketika pelaksanaan tes awal pada kedua kelas tersebut. Berdasarkan hasil analisis soal *pre-test*, beberapa siswa mengalami kendala seperti kurang teliti dalam menghitung, tidak menjawab soal dengan menulis diketahui dan ditanya terlebih dahulu sehingga hal ini dapat mengurangi skor nilai siswa pada *pre-test*. Namun pada saat *post-test* siswa sudah lebih teliti dalam melakukan perhitungan walaupun ada beberapa siswa yang masih kurang teliti. Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan uji-t maka diperoleh nilai siswa yang diajarkan dengan strategi *Quick on The Draw* lebih baik daripada nilai siswa yang diajarkan dengan konvensional pada materi Aritemtika Sosial di SMPN 2 Kuta Baru.

Pada pertemuan pertama, peserta didik masih belum beradaptasi dengan strategi yang diterapkan di kelas, sehingga terdapat beberapa kendala yaitu siswa belum terlalu paham bagaimana langkah-langkah kegiatan yang ada pada strategi ini, sehingga menghabiskan banyak waktu untuk memberi pemahaman kepada siswa. Tetapi pada pertemuan selanjutnya siswa telah memahami dan ketika pembelajaran berlangsung siswa lebih bersemangat dan lebih termotivasi untuk bersaing menyelesaikan tumpukan kartu soal agar kelompoknya menjadi pemenang. Peserta didik sangat antusias belajar dengan memakai strategi *Quick on The Draw* karena sebelumnya mereka belum pernah belajar menggunakan strategi ini. Mereka juga bersemangat mengerjakan tumpukan kartu soal yang tersedia, karena tampilan kartu soal dibuat semenarik mungkin dengan warna yang berbeda-beda disetiap kelompok agar mereka bisa mengenali warna kelompoknya dan lebih cepat saat mengambil kartu soal. Pada setiap kelompok juga diletakkan papan nama kelompok untuk memudahkan guru mengenali setiap regu. Saat pengerjaan kartu soal pada tiap kelompok, peneliti memberikan batasan waktu untuk menjawab tiap kartu soal. Apabila waktu yang diberikan sudah habis maka seluruh kelompok harus mengumpulkan kartu soal mereka dan mengambil kartu soal berikutnya. Hal ini juga menjadi salah satu kendala pada penelitian ini, yakni pada pertemuan kedua banyak kelompok yang tidak siap mengerjakan kartu soal karena waktu yang ditentukan sudah habis, akibatnya jawaban yang mereka tuliskan tidak selesai. Hal ini didasarkan masih ada peserta didik yang kurang menguasai soal dalam bentuk cerita sehingga memerlukan waktu yang lama untuk memahami maksud dari soal tersebut. Kendala lain yang dialami peneliti adalah pada saat peserta didik melakukan konfirmasi jawaban yang telah dikerjakan kepada guru banyak siswa yang tidak sabaran, suasana kelas menjadi sedikit gaduh sehingga mengganggu konsentrasi kelompok lain yang sedang menjawab kartu soal. Kendala lain yang dialami yaitu kebisingan dari luar kelas yang mengganggu perhatian siswa dan memecahkan konsentrasi siswa saat guru sedang menjelaskan materi pembelajaran di depan.

Simpulan dan Saran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi *Quick on The Draw* lebih baik daripada siswa yang diajarkan dengan Pembelajaran konvensional pada materi Aritmetika Sosial di SMPN 2 Kuta Baro. Oleh karena itu, strategi ini dapat diterapkan agar siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif sehingga akan memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dan juga dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan. Penelitian yang sejenis dapat dilaksanakan dengan strategi tersebut dengan mengkaji dari sisi keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dan keefektifitasnya.

Daftar Putaka

Alfian, I., & Marpaung, M. (2017). Analisis pengaruh label halal, brand dan harga terhadap keputusan pembelian di kota Medan. *AT-Tawassuth: Jurnal Ekonomi Islam*, 2(1), 118-141.

Arikunto, S. (2010). Metode peneltian. *Jakarta: Rineka Cipta*.

Ginnis, P. (2008). Trik dan taktik mengajar. *Jakarta: Indeks*.

Puspendik. 2015. Hasil TIMSS 2015 Diagnosa Hasil untuk Perbaikan Mutu dan Peningkatan Capaian. (online).

Soedjadi, R. (2000). *Kiat pendidikan matematika di Indonesia: konstataasi keadaan masa kini menuju harapan masa depan*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional.

Wibowo, A., & Wartini, S. (2012). Efisiensi modal kerja, likuiditas dan leverage terhadap profitabilitas pada perusahaan manufaktur di BEI. *JDM (Jurnal Dinamika Manajemen)*, 3(1).

Yulianto, S., Apriyadi, R. K., Apriyanto, A., Winugroho, T., Ponangsera, I. S., & Wilopo, W. (2021). Histori Bencana dan Penanggulangannya di Indonesia Ditinjau Dari Perspektif Keamanan Nasional. *PENDIPA Journal of Science Education*, 5(2), 180-187.