

PENERAPAN *QUICK ON THE DRAW* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Nadhifatul Amalia Zulfah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (nadhifatulzulfah@mhs.unesa.ac.id)

M. Husni Abdullah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Belum maksimalnya proses pembelajaran, pengorganisasian kinerja kelompok, dan penggunaan buku mengakibatkan belum memuaskannya hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Sumberjo 2. Berdasarkan data observasi awal hanya 9 dari 29 siswa yang mencapai nilai KKB. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran IPS dengan menerapkan metode *Quick on The Draw* agar hasil belajar siswa meningkat. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Hasil aktivitas guru dari siklus I-II sebesar 77% meningkat menjadi 90%. Hasil aktivitas siswa siklus I-II sebesar 76% menjadi 91%. Hasil belajar IPS siswa juga meningkat dari 31% tuntas menjadi 62% di siklus I dan 93% di siklus II. Disimpulkan dengan menerapkan metode *Quick on The Draw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Quick on The Draw*, hasil belajar, sekolah dasar.

Abstract

The unmaximal of the learning process, organizing group performance, and the use of books cause unsatisfactory learning outcomes of fifth grade in SDN Sumberejo 2. Only 9 of 29 students have achieved the minimum scores. This research aims to improve the learning process by applying Quick on The Draw methods so that can increase student learning outcomes. This research is a Classroom Action Research (CAR) with two cycles. Teacher activities' results increased from cycle I-II with amounted 77% to 92%. Student activities' results also increased, from 77% in cycle I to 90% in cycle II. Learning outcomes' results also increased, from 31% in the first data to 62% in the first cycle and then success with 86% in the second cycle.

Keywords: *Quick on The Draw, learning outcome, elementary.*

PENDAHULUAN

SDN Sumberejo 2 Sidoarjo telah memberlakukan kurikulum 2013 untuk semua kelas. Penerapan dalam pembelajaran kurikulum 2013 dengan tematik integratif. Pembelajaran tematik menggabungkan bidang studi seperti IPA, Bahasa Indonesia, IPS, dan SBdP dengan tema sebagai pemisah antar mata pelajaran. Salah satu pembelajaran tema yang diperoleh siswa kelas V semester 2 yaitu Tema Benda-Benda di Sekitar Kita. Pada KD IPS Tema tersebut membahas tentang letak Indonesia hingga berbagai kegiatan ekonomi yang ada di Indonesia. Pembelajaran ini menuntut kemampuan siswa dalam mengenal, mengetahui, hingga berpikir kritis hubungan letak Indonesia dengan kegiatan ekonomi yang ada. Materi ini penting disampaikan kepada siswa untuk mengenal baik Negeranya beserta aktivitas di lingkungan sekitarnya berdasarkan sumber yang ada, bukan hanya bersumber pada guru saja atau bahkan berdasarkan pengetahuan yang mereka miliki. Hal ini sesuai dengan

pendapat Slameto (2013:54) bahwa keberhasilan siswa dalam belajar juga didukung adanya faktor dari luar diri siswa meliputi ketersediaan fasilitas belajar siswa.

Meskipun di kelas V SDN Sumberejo 2 menerapkan pembelajaran tematik, namun masih ditemukan permasalahan pada pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar siswa yang masih belum memuaskan. Berdasarkan hasil pengamatan di dalam kelas, guru telah menerapkan metode yang sesuai dengan tuntutan siswa aktif dalam belajar, namun pelaksanaan tersebut masih belum maksimal.

Hal ini dikarenakan proses pembelajaran terjadi interaksi satu arah, dimana guru lebih sering mendominasi kelas dengan metode ceramah. Saat pemberian tugas kelompok belum berjalan cukup baik, dikarenakan belum terdapat aturan yang mengatur pembagian tugas setiap anggota kelompok. Sedangkan karakter siswa yang cenderung aktif dan tidak bisa diam tidak dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Terbatasnya sumber belajar juga menjadi salah satu penyebab belum memuaskannya hasil belajar siswa, karena siswa hanya memiliki buku

pegangan soal, sedangkan buku tematik yang dipinjamkan sekolah tidak boleh di bawa pulang dan dibagikan satu buku untuk dua orang. Hal ini disebabkan karena belum maksimalnya pelaksanaan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan beberapa penyebab ketidakpuasan hasil belajar tersebut yaitu: (1) pelaksanaan metode pembelajaran yang belum maksimal, (2) pengorganisasian kelompok belum efektif, saat penugasan berkelompok hanya beberapa anggota yang berkerja dan sisanya bermain sendiri bahkan mengganggu teman yang lain, (3) penggunaan sumber belajar siswa yang terbatas karena buku tematik yang dipinjamkan sekolah cukup satu buku untuk dua orang.

Ketuntasan hasil belajar siswa di sekolah ditetapkan dengan adanya ketetapan nilai minimal atau biasa disebut Kriteria Ketuntasan Belajar (KKB). KKB untuk mata pelajaran IPS di SDN Sumberejo 2 ialah 75. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas, ditunjukkan data hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) siswa Tema 7, hasil belajar siswa setelah dianalisis per mata pelajaran menunjukkan bahwa dari 29 siswa, didapatkan 20 siswa (69%) yang belum tuntas atau mencapai nilai KKB. Guru membutuhkan inovasi pembelajaran yang mampu mengorganisir siswa aktif dalam kegiatan yang positif sehingga mampu meningkatkan pemahaman penguasaan materi serta hasil belajarnya.

Untuk itu, diperlukan adanya inovasi pada proses pembelajaran dengan pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Majid (2014:89-90) bahwa metode yang baik ialah metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan aktif siswa dalam belajar serta disesuaikan dengan karakter siswa. Selain itu, guru harus mendesain pembelajaran yang menyenangkan sehingga pembelajaran mudah terserap oleh siswa.

Menurut Sani (2016:158), metode pembelajaran ialah suatu prosedur yang dapat membantu mencapai suatu tujuan pembelajaran dengan menerapkannya suatu langkah operasional dari pembelajaran yang dirancang. Sebenarnya banyak alternatif metode-metode pembelajaran yang dapat diterapkan. Salah satu metode yang dapat diterapkan kepada siswa ialah *Quick on The Draw* yang diperkenalkan oleh Paul Ginnis (2016:163).

Istilah *Quick on The Draw* dapat diartikan suatu tindakan yang aktif, cepat dan tepat. *Quick on The Draw* menjadi sebuah metode pembelajaran yang digunakan dalam riset Paul Ginnis untuk meneliti kerjasama dan kecepatan siswa dalam menyelesaikan tugas. Menurut Paul Ginnis (2016:163) menyatakan bahwa *Quick on The Draw* merupakan sebuah aktivitas 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.

Metode pembelajaran ini lebih berpusat pada kegiatan aktif siswa dalam belajar. Oleh karena itu siswa diminta untuk membentuk kelompok kecil dan belajar membiasakan diri pada berbagai sumber. Metode ini mendesain agar siswa melakukan aktivitas berpikir, mandiri, saling ketergantungan, kerja kelompok, membaca, bergerak, berbicara, menulis, serta kecepatan dan ketepatan menjawab pertanyaan.

Metode 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 metode ini didukung oleh pihak guru wali kelas V yang menginginkan adanya inovasi metode pembelajaran yang belum pernah diterapkan dalam kelas. Dengan menerapkan metode 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 IPS.

Berdasarkan permasalahan yang dijumpai maka dirumuskan tujuan dalam penelitian ini: (1) mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa dalam penerapan metode *Quick on The Draw* untuk meningkatkan hasil belajar IPS; (2) mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPS siswa dalam penerapan metode *Quick on The Draw*; (3) mendeskripsikan kendala yang terjadi dalam penerapan metode *Quick on The Draw* untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

Sebelum menerapkan, guru harus memahami langkah-langkah dalam melaksanakan *Quick on The Draw*. ada 9 langkah- langkah untuk menerapkan *Quick on The Draw* yang harus ditempuh, antara lain: (1) siapkan satu set kartu pertanyaan; (2) bagilah kelas ke dalam kelompok beranggota tiga sampai empat orang; (3) Berilah tiap kelompok materi sumber yang terdiri dari jawaban untuk semua pertanyaan; (4) guru memberi aba-aba "mulai", satu orang dari tiap kelompok "lari" ke meja guru; (5) dengan menggunakan sumber materi, kelompok tersebut mencari dan menulis jawaban di lembar kertas terpisah; (6) jawaban dibawa ke gurunya oleh pelari kedua. Guru memeriksa jawaban. Jika jawaban akurat dan lengkap, pertanyaan kedua dari tumpukan warna mereka diambil 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 memindai sumbernya dan membiasakan diri dengan isinya sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan nantinya dengan lebih efisien; (8) kelompok pertama yang

menjawab semua pertanyaan adalah “pemenang”; (9) guru membahas semua pertanyaan dengan siswa dan membuat catatan tertulis (Ginnis, 2016:163-164).

Kelebihan dari metode ini antara lain adanya aktivitas yang mendorong siswa bekerja kelompok yang lebih produktif, efisien, memberikan pengalaman berbagai keterampilan, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Dan kelemahan dari metode ini dalam penerapannya memerlukan waktunya yang cukup lama, menyebabkan suasana kelas ramai, membutuhkan media kartu dan materi atau handout yang harus dipersiapkan dengan matang (Ginnis, 2016:164-165).

Dalam merancang pembelajaran, guru lebih tahu bagaimana karakter siswanya. Maka memungkinkan adanya modifikasi dalam pembelajaran. Sama halnya dengan penelitian ini, penerapan metode *Quick on The Draw* pada penelitian ini akan dimodifikasi dengan menambahkan beberapa peraturan seperti kelas menyepakati jargon sebagai *password* saat siswa menunjukkan jawabannya dihadapan guru. Aturan tambahan yang kedua yaitu siswa menuliskan turus pada tabel skor di papan tulis untuk mengetahui pencapaian keberhasilan kelompok menjawab pertanyaan kuis. Dan metode ini akan diterapkan hanya untuk memahami materi IPS saja. Namun sebenarnya *Quick on The Draw* ini dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran.

Sehingga langkah metode *Quick on The Draw* yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu : (1) guru menyiapkan 7 set (10 kartu/set) kartu pertanyaan mengenai materi IPS pada tema benda-benda di sekitar kita. Setiap set kartu memiliki warna yang berbeda; (2) kartu diletakkan di atas meja guru. Sisi nomor diletakkan dibagian luar, dan yang berisi pertanyaan dibagian dalam.; (3) membagi siswa dalam kelompok beranggotakan 4-5 orang, pembagian tugas kelompok (pelari pertama, kedua, penulis) dan warna kartu yang harus diambil; (4) membuat jargon kelompok, kemudian di demonstrasikan; (5) guru menjelaskan aturan bermain kepada siswa; (6) Guru memberikan *handout* materi yang akan digunakan sebagai sumber mencari jawaban pertanyaan; (7) guru memberikan aba-aba “mulai”, pelari pertama dari tiap kelompok menuju meja guru dan mengambil kartu pertama lalu kembali ke kelompok masing-masing untuk berdiskusi mencari jawaban; (8) guru memberikan motivasi, membimbing, dan mengawasi pengerjaan siswa.; (9) Setelah mendapatkan jawaban, pelari kedua datang menemui guru. Sebelum menyerahkan hasil diskusi, pelari kedua harus membunyikan jargon kelompoknya di hadapan guru. Jika jawaban benar, siswa menuliskan poin kelompoknya di papan skor kemudian mengambil kartu soal berikutnya. Jika belum benar, pelari tersebut kembali ke kelompoknya untuk menemukan jawaban hingga benar.; (10) saat pelari menemui guru, anggota lain

menandai jawaban yang ada pada sumber dan memahaminya; (11) permainan berakhir apabila waktu berjalan selama 60 menit. Pemenang ditentukan oleh kelompok yang paling banyak menyelesaikan soal dan mendapatkan poin tertinggi dalam waktu 60 menit; (12) guru mengumumkan pemenang dan memberikan apresiasi kepada siswa; (13) guru membahas pertanyaan dan jawaban bersama siswa. Siswa membuat catatan di buku catatan masing-masing; (14) guru memberikan reward kepada kelompok pemenang.

Pemilihan metode yang sesuai diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Nawawi dalam K.Brahim (dalam Susanto, 2016:5), hasil belajar merupakan bentuk realisasi keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar yang dimaksud pada penelitian ini berfokus pada hasil belajar IPS dengan materi usaha ekonomi.

Menurut Susanto (2016:137) IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik. Sedangkan menurut Ganes Gunansyah (2015: 3) bahwa pendidikan IPS pada dasarnya merupakan kombinasi antara konsep-konsep ilmu sosial dengan konsep-konsep pendidikan yang dikembangkan dan dikaji secara psikologis, sistematis dan fungsional sesuai dengan tingkat perkembangan baik kognitif, moral, dan sosial peserta didik.

Pembelajaran tematik kelas V semester 2 membahas materi IPS tentang kegiatan-kegiatan ekonomi. Kegiatan ekonomi dalam tema benda-benda di sekitar kita yang diajarkan pada siswa kelas V membahas tentang jenis-jenis usaha ekonomi yang ada di Indonesia dan mengenal jenis-jenis usaha berdasarkan jumlah orang yang mengelola. Jenis-jenis usaha ekonomi di Indonesia meliputi pertanian, perkebunan, pertambangan, peternakan, pengusaha, jasa, dan lain sebagainya. Sedangkan berdasarkan pengelolanya, usaha ekonomi dibagi menjadi dua jenis yaitu usaha yang dikelola perorangan dan dikelola kelompok.

Tujuan utama pembelajaran IPS di sekolah dasar ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat (Susanto, 2016:145).

Setiap poses pembelajaran dilakukan untuk mencapai suatu keberhasilan. Keberhasilan tersebut ditandai dengan

perubahan tingkah laku sebagai wujud kebermanfaatan pembelajaran. Keberhasilan juga dilihat dari bagaimana penilaian hasil belajar peserta didik.

Menurut Bloom (1956) dalam Suprihatiningrum (2013:38) mengkategorikan hasil belajar menjadi tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Namun Hasil belajar yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu hasil belajar kognitif IPS dengan tingkatan pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), dan Analisis (C4).

METODE

Penelitian ini merupakan suatu upaya dalam memperbaiki kualitas pembelajaran di dalam kelas. hal ini sesuai dengan pernyataan Creswell (2015:1186), bahwa penelitian tindakan dilakukan dengan maksud menangani sebuah permasalahan yang nyata dalam ranah pendidikan. Sehingga pada penelitian ini dirancang bermaksud untuk mengatasi permasalahan hasil belajar di kelas V SDN Sumberejo 2.

Jenis penelitian ini ialah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan dua siklus. Setiap siklus Penelitian ini dilakukan kolaboratif dengan wali kelas V dan seorang teman sejawat.

SDN Sumberejo terletak di Kecamatan Wonoayu, Kabupaten Sidoarjo. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SDN Sumberejo 2. Jumlah siswa kelas V SDN Sumberejo 2 ada 29 siswa, dengan rincian 17 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Alasan memilih tempat penelitian di SDN Sumberejo 2 ialah adanya izin dari kepala sekolah selaku pemimpin tertinggi sekolah, jarak yang dapat dijangkau, serta adanya keinginan guru kelas V untuk mencoba menerapkan metode pembelajaran *Quick on The Draw* yang belum pernah diterapkan sebelumnya, dengan harapan metode ini dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menarik dengan konsep bermain yang edukatif untuk meningkatkan hasil belajar IPS tema benda-benda di sekitar kita.

Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan dengan mengacu pada spiral penelitian tindakan Kemmis dan Mc Taggart (2011: 609), dimulai dari tahap perencanaan, dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan tindakan dan pengamatan, dan terakhir tahap refleksi. Apabila pada siklus I tidak mencapai hasil belajar yang diinginkan maka akan dilanjutkan dengan siklus II.

Pada tahap perencanaan dilakukan kegiatan seperti menyusun perangkat pembelajaran dan instrumen pengamatan. Kemudian perangkat dan instrumen yang disiapkan akan dibawa ke tahap pelaksanaan dan pengamatan. Pelaksanaan dilakukan secara kolaboratif. Mahasiswa berperan sebagai guru yang terlibat langsung dalam pembelajaran, sedangkan wali kelas V dan seorang teman sejawat berperan sebagai observer.

Pengamatan dilakukan selama pembelajaran berlangsung dengan mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran yang menerapkan metode *Quick on The Draw*. Berikut kisi-kisi aktivitas guru yang diamati :

Tabel 1. Kisi-Kisi Lembar Observasi
Aktivitas Guru

No.	Aspek yang Diamati
1.	Menyiapkan kartu kuis <i>Quick on The Draw</i>
2.	Memberikan <i>handout</i> materi kepada setiap kelompok
3.	Memimpin pembentukan kelompok <i>Quick on The Draw</i>
4.	Memberikan arahan pembagian tugas siswa sebagai pelari, penulis, dan pencari sumber
5.	Memberikan aba-aba "mulai" di awal kegiatan <i>Quick on The Draw</i>
6.	Mengecek <i>password</i> kelompok sebelum memeriksa jawaban siswa
7.	Memeriksa jawaban siswa saat <i>Quick on The Draw</i>
8.	Memberikan stimulus semangat pada siswa
9.	Memberikan penghargaan/ <i>reward</i>
10.	Membahas pertanyaan kuis <i>Quick on The Draw</i> dengan siswa

Sedangkan kisi-kisi aktivitas siswa yang diamati sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-Kisi Lembar Observasi
Aktivitas Siswa

No.	Aspek yang Diamati
1.	Membentuk kelompok
2.	Mendiskusikan pembagian tugas kelompok sebagai pelari, penulis, dan pencari sumber
3.	Membuat jargon sebagai <i>password</i> menjawab pertanyaan
4.	Merespon perintah "mulai" di awal pelaksanaan <i>Quick on The Draw</i>
5.	Mengambil kartu khusus kelompok sendiri
6.	Melaksanakan diskusi kelompok dengan kerja sama
7.	Mencari jawaban dari buku <i>handout</i> materi yang siswa punya
8.	Menaati peraturan pelaksanaan <i>Quick on The Draw</i>
9.	Memberikan penghargaan/ <i>reward</i>
10.	Membahas pertanyaan kuis <i>Quick on The Draw</i> bersama guru

Pengamatan ini juga ditujukan untuk mendeteksi adanya hambatan-hambatan di kelas dan menilai keberhasilan selama proses pembelajaran. Hasil pelaksanaan dan pengamatan ini kemudian dikaji pada tahap terakhir yaitu refleksi. Guru kelas V berperan sebagai observer I dan seorang teman sejawat berperan sebagai observer II.

Pada tahap refleksi hasil pengamatan peserta didik dikaji secara menyeluruh guna mengetahui tingkat keberhasilan pada aktivitas yang dilakukan pada siklus I. Pada tahap akhir ini hal yang dilakukan adalah

merangkum hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran, serta menganalisa evaluasi hasil belajar siswa dari proses pembelajaran tersebut. Apabila terjadi kendala ataupun hambatan, maka perbaikan akan dilakukan pada siklus berikutnya hingga kriteria ketuntasan yang telah ditentukan tercapai.

Data yang diperoleh dari penelitian ini berupa hasil observasi aktivitas guru dan siswa yang diperoleh selama pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode *Quick on The Draw*. Hasil belajar siswa yang diperoleh setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode *Quick on The Draw*. Data kendala diperoleh dari catatan lapangan observer selama mengamati pembelajaran dengan menerapkan metode *Quick on The Draw*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain dengan menggunakan Observasi dan tes. Observasi dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan metode *Quick on The Draw* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V tema benda-benda di sekitar kita di SDN Sumberejo 2 Sidoarjo. Observasi dilaksanakan di dalam kelas bersamaan saat pembelajaran berlangsung. Kegiatan observasi ini dilakukan dengan mengacu pada lembar observasi yang telah disediakan.

Sedangkan tes digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa setelah pembelajaran dilaksanakan. Tes berisi 20 soal materi IPS tema benda-benda di sekitar kita tentang usaha ekonomi. Tes diterapkan pada akhir siklus yang digunakan untuk menunjukkan hasil belajar yang dicapai pada setiap siklus. Tes ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *Quick on The Draw*.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa, serta lembar penilaian kognitif siswa. Melalui lembar observasi akan diperoleh data untuk mengukur peningkatan dan keberhasilan guru dalam proses pembelajaran, serta dapat mengetahui keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Melalui lembar observasi akan diperoleh data untuk mengukur peningkatan dan keberhasilan guru dalam proses pembelajaran, serta dapat mengetahui keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Lembar evaluasi siswa difungsikan untuk mengetahui ketercapaian hasil belajar siswa mata pelajaran IPS di setiap siklusnya. Lembar evaluasi diberikan pada saat pertemuan terakhir di setiap siklusnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini sesuai dengan langkah-langkah penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif yang terdiri dari dua siklus. Dengan jumlah pertemuan setiap siklus

sebanyak dua kali. Data yang dikumpulkan meliputi data hasil observasi aktivitas guru dan siswa, dan data hasil belajar siswa. Hasil penelitian penerapan metode *Quick on The Draw* di kelas V SDN Sumberejo 2 pada hasil belajar IPS diuraikan berdasarkan siklus-siklus PTK yang dilaksanakan.

Tahap Perencanaan Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 25 dan 27 April 2019 dengan jumlah total alokasi waktu 6x35 menit. Pada siklus I membahas materi IPS bentuk usaha ekonomi di Indonesia dan pelaksanaan evaluasi siklus I. Dan siklus II dilaksanakan pada tanggal 02 dan 04 Mei 2019 dengan total alokasi waktu 6x35 menit. Pada siklus II ini membahas materi IPS jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri dan kelompok beserta pelaksanaan evaluasi siklus II.

Guru merancang penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode *Quick on The Draw* dalam pembelajaran IPS pada materi pokok kegiatan ekonomi di Indonesia. Maka dibuatlah silabus, RPP, bahan ajar, lembar kerja peserta didik, lembar evaluasi, dan instrumen penilaian. Dengan indikator pembelajaran sebagai berikut:

- 3.1.1 Menyebutkan jenis-jenis usaha ekonomi di Indonesia
- 3.1.2 Menjelaskan pengertian jenis-jenis usaha ekonomi
- 3.1.3 Menjelaskan contoh hasil kegiatan usaha ekonomi

Tahap Tindakan Siklus I

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada 25 April 2019. Pada pertemuan pertama ini hanya bisa melaksanakan kegiatan pembentukan kelompok, dan pelaksanaan kuis *Quick on The Draw*. Kemudian, diteruskan pada pertemuan kedua yaitu dilaksanakan pada 27 April 2019. Kegiatan pada pertemuan kedua meliputi review soal dan jawaban dari kartu soal *Quick on The Draw*, pembahasan soal-soal sulit, pelaksanaan penilaian siklus I, dan pembagian *reward*.

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif bersama Ibu Anis Sholikatin, S.Pd.,SD selaku guru kelas V SDN Sumberejo 2. Pada penelitian ini, mahasiswa atau peneliti bertindak sebagai guru yang mengajar, sedangkan Bu Anis bertindak sebagai observer I dan teman sejawat sebagai observer II.

Guru mengajarkan pembelajaran tematik karena sesuai dengan kurikulum 2013 yang berlaku di sekolah tersebut. Guru mengajar tema 9 subtema 2 pembelajaran 3. Pembelajaran ini terdiri dari tiga mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS. Materi IPS tentang usaha ekonomi di Indonesia akan diajarkan dengan menerapkan *Quick on The Draw*.

Peneliti sebagai guru melakukan kegiatan mengikuti langkah-langkah dalam *Quick on The Draw*. Dimulai dengan menjelaskan materi IPS secara singkat. Kemudian

guru menyiapkan 7 set pertanyaan diatas meja guru, mengorganisasi pembentukan kelompok, membagikan LKPD *Quick on The Draw* untuk menuliskan jawaban dari set pertanyaan yang tertulis di kartu dan membagikan *handout* materi kepada masing-masing kelompok sebagai salah satu alternatif sumber mencari jawaban pertanyaan tersebut. Kemudian siswa mendiskusikan nama kelompok dan jargonnya sebagai *password* saat melapor jawaban mereka.

Guru juga menjelaskan aturan bermain *Quick on The Draw*, siswa mendiskusikan pembagian tugas kelompoknya sebagai pelari pertama, penulis pertama, dan seterusnya. Serta melakukan bimbingan pelaksanaan kuis, guru memberikan aba-aba “mulai !” maka pelari pertama masing-masing kelompok mengambil 1 kartu di meja depan kemudian kembali lagi untuk mendiskusikan bersama kelompok.

Kemudian kelompok yang telah menuliskan jawabannya mengirimkan pelari kedua dengan membawa LKPD dan kartu soal untuk melaporkan jawabannya kepada guru dengan sebelumnya membunyikan jargon atau *password*. Guru mengecek jawaban siswa, bila benar siswa menuliskan poin kelompoknya di papan tulis dengan turus dan tak lupa mengambil kartu soal berikutnya, dan bila belum benar maka kembali lagi ke kelompoknya hingga mendapatkan jawaban yang benar. Kelompok yang terlebih dahulu menyelesaikan 10 kartu soal menjadi pemenangnya. Kemudian guru dan siswa membahas beberapa soal yang dirasa sulit dari soal tersebut. Usai membahas, siswa diberikan lembar evaluasi siklus I.

Tahap Pengamatan Siklus I

Berdasarkan hasil analisis observasi dari kedua observer pada tanggal 25 dan 27 April, aktivitas guru pada aspek menyiapkan kartu kuis *Quick on The Draw* dan memberikan aba-aba “mulai” di awal kegiatan *Quick on The Draw* mendapat rata-rata skor 3,5. Sedangkan pada aspek memberikan *handout* materi kepada setiap kelompok, memimpin pembentukan kelompok *Quick on The Draw*, memberikan arahan pembagian tugas siswa sebagai pelari, penulis, dan pencari sumber, mengecek *password* kelompok sebelum memeriksa jawaban siswa, memeriksa jawaban siswa saat *Quick on The Draw*, memberikan stimulus semangat pada siswa, memberikan penghargaan/ *reward*, membahas pertanyaan kuis *Quick on The Draw* dengan siswa mendapat rata-rata skor 3.

Hasil penghitungan persentase keseluruhan aktivitas guru yaitu 77% dengan kategori baik. Namun hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 80%. Sehingga diperlukan perbaikan kualitas pembelajaran pada pelaksanaan siklus II.

Selanjutnya pada pengamatan aktivitas siswa siklus I ini memperoleh persentase sebesar 77% dan berkategori baik. Dengan rincian aspek pengamatan pembentukan kelompok, membuat jargon sebagai *password* menjawab pertanyaan, merespon perintah “mulai” di awal pelaksanaan *Quick on The Draw*, mengambil kartu khusus kelompok sendiri, melaksanakan diskusi kelompok dengan kerja sama, mencari jawaban dari buku *handout* materi yang siswa punya, membunyikan *password* sebelum memberikan jawaban kepada guru, menaati peraturan pelaksanaan *Quick on The Draw* mendapatkan rata-rata skor 3. Sedangkan aspek mendiskusikan pembagian tugas kelompok, dan membahas pertanyaan kuis *Quick on The Draw* bersama guru mendapat skor 4.

Data hasil belajar diperoleh dari penilaian lembar evaluasi siswa sebanyak 20 butir soal yang diberikan pada pertemuan ke-2 siklus I. Diperoleh data siswa yang tuntas mendapatkan nilai >75 sebanyak 18 siswa, dan 11 siswa belum tuntas. Kemudian ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dihitung menggunakan rumus dalam Aqib (2017:55) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{18}{29} \times 100\% \\
 &= 62\%
 \end{aligned}$$

Perolehan persentase ketuntasan klasikal yang didapatkan yaitu 62%. Pada siklus I terjadi peningkatan nilai hasil belajar yang sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan ketuntasan hasil belajar awal pada KD IPS sebelumnya adalah 31% menjadi 62% pada siklus I. Meskipun mengalami peningkatan hasil belajar, namun peningkatan tersebut belum mencapai hasil yang diinginkan maka perlu dilakukan perbaikan pada siklus II.

Tahap Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa yang mendapatkan persentase sebesar 77%. Hasil tersebut dievaluasi belum mencapai target keberhasilan yaitu 80%.

Berikut ini merupakan kendala yang terjadi pada siklus I yang dibedakan menjadi dua aspek yaitu guru dan siswa. Guru dalam penyampaian langkah-langkah metode *Quick on The Draw* yang kurang begitu jelas sehingga banyak siswa masih bingung dan belum terbiasa menerapkan metode tersebut. Kedua, penginstruksian pembentukan kelompok tidak berjalan sesuai perencanaan, yaitu siswa membentuk kelompok belajarnya sendiri. Ketiga, guru hampir tidak memiliki waktu untuk berkeliling mengecek pengerjaan ke setiap kelompok. dan keempat, guru belum menekankan penggunaan sumber bahan ajar sebagai mencari agar

estimasi waktu pelaksanaan kuis *Quick on The Draw* dapat tercukupi.

Adanya kendala pada guru juga akan berdampak kepada siswanya. Pertama, pada saat siswa diberi kesempatan membentuk kelompoknya sendiri, beberapa siswa tidak kebagian teman kelompok. Kedua, masih ada beberapa siswa yang belum memahami peraturan *Quick on The Draw*, bahwa yang menjadi pelari dan penulis harus bergantian. Ketiga, siswa kebingungan menentukan sendiri jargon atau yel-yel kelompoknya. Keempat, masih banyak jawaban yang kurang relevan dengan pertanyaan dikarenakan kurang teliti dalam membaca sumber bacaan, sehingga mereka harus mendiskusikan ulang bersama kelompoknya hingga mendapatkan jawaban yang benar. Kelima, saat pelari maju ke depan, ada beberapa siswa yang menggoda kerja kelompok lain sehingga suasana makin gaduh. Dan keenam, saat permainan berakhir, ada siswa yang merasa sedih karena kelompoknya belum menang.

Kendala atau hambatan tersebut sesuai dengan kelemahan *Quick on The Draw* menurut Paul Ginnis (2016:164) bahwa dalam penerapannya memerlukan waktu yang cukup lama, menyebabkan suasana kelas ramai, dan ketelitian materi atau *handout* yang harus dipersiapkan dengan matang. Kendala atau hambatan yang terjadi pada pembelajaran ini akan diatasi dengan dengan melakukan upaya perbaikan pada pembelajaran selanjutnya.

Selain ditemukannya beberapa kendala yang dipaparkan di atas, ada juga beberapa hal yang sudah baik dan harus dipertahankan antara lain; antusias siswa terhadap metode *Quick on The Draw* yang diberikan oleh guru sudah baik dan cukup menarik perhatian siswa dan kemandirian siswa saat menyelesaikan soal evaluasi.

Alternatif upaya perbaikan tersebut sebagai berikut: Pertama, guru harus bersuara lebih keras saat menjelaskan langkah-langkah *Quick on The Draw* agar seluruh siswa dapat mengikuti dengan baik. Kedua, guru harus lebih tegas saat mengarahkan siswa dalam pembagian kelompok agar tidak terjadi suasana gaduh dan memakan waktu terlalu lama. Ketiga, guru harus bisa membimbing setiap kelompok saat berdiskusi agar mengetahui kelompok mana yang benar-benar bekerja sama menyelesaikan permasalahan. Keempat, guru membimbing siswa menentukan jargon sebagai *password* kelompok maju ke depan. Pembelajaran selanjutnya agar jargon dan kelompok tetap. Kelima, guru harus menekankan kembali agar siswa membaca sumber belajar saat pelari maju ke depan, agar saat mendapatkan kartu soal berikutnya dapat terjawab dengan cepat dan tepat. Keenam, guru memantu dan mengingatkan agar siswa berkerjasama dalam berkelompok, saling membantu, dan tidak mengganggu kelompok lain. Dan ketujuh, guru

harus memberikan pesan moral diakhir pembelajaran. Ketujuh solusi tersebut akan diterapkan pada siklus II.

Tahap Perencanaan Siklus II

Pada pembelajaran siklus II menekankan pada *Quick on The Draw* dalam materi pokok usaha yang dikelola sendiri dan kelompok. Indikator pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 3.1.1 Menjelaskan pengertian usaha ekonomi yang dikelola sendiri dan kelompok
- 3.1.2 Menjelaskan .macam-macam usaha ekonomi yang dikelola sendiri dan kelompok
- 3.1.3 Menyebutkan contoh usaha ekonomi yang dikelola sendiri dan kelompok

Beberapa hal yang ditambahkan dalam RPP siklus II ini adalah dengan adanya demonstrasi langkah-langkah *Quick on The Draw* yang diperagakan oleh siswa akan membuat siswa lebih mudah memahami langkah dan aturan *Quick on The Draw*. Selain itu, bahan ajar yang dibuat juga lebih mendetail agar lebih mudah dipahami siswa dalam mencari jawaban soal *Quick on The Draw*, serta penekanan kepada siswa berulang-ulang untuk melakukan tugas secara bergiliran dan tertib.

Tahap Tindakan Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sama dengan pelaksanaan siklus I dengan menambahkan beberapa persiapan seperti adanya demonstrasi langkah-langkah *Quick on The Draw* yang diperagakan oleh siswa akan membuat siswa lebih mudah memahami langkah dan aturan *Quick on The Draw*. Selain itu, bahan ajar yang dibuat juga lebih mendetail agar lebih mudah dipahami siswa dalam mencari jawaban soal *Quick on The Draw*, serta penekanan kepada siswa berulang-ulang untuk melakukan tugas secara bergiliran dan tertib.

Pada kegiatan awal dibuka setelah melakukan doa bersama yang dipimpin pembaca doa dari sumber suara di ruang guru. Guru menyapa siswa, melafalkan sila-sila Pancasila, mengecek kehadiran, dan apersepsi untuk mengetahui pengetahuan awal siswa pada tema 9 subtema 2 pembelajaran 4.

Pada kegiatan inti terdapat pembagian tugas mengajar, tematik pada pembelajaran 4 ini terdiri dari tiga mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS. Pada penyampaian materi Bahasa Indonesia tentang jenis-jenis iklan elektronik berdasarkan isinya, PPKn tentang hidup rukun di lingkungan keluarga, dan materi IPS tentang usaha ekonomi yang dikelola sendiri dan kelompok dilakukan oleh peneliti serta menerapkan metode *Quick on The Draw* di dalamnya.

Peneliti sebagai guru melakukan kegiatan mengikuti langkah-langkah dalam *Quick on The Draw*. Dimulai dengan menjelaskan materi secara singkat materi IPS usaha ekonomi yang dikelola sendiri dan kelompok. Kemudian guru menyiapkan 7 set pertanyaan diatas meja guru, mengorganisasi pembentukan kelompok,

membagikan LKPD *Quick on The Draw* untuk mengisi set pertanyaan yang tertulis di kartu dan handout materi kepada masing-masing kelompok sebagai salah satu alternatif sumber mencari jawaban pertanyaan tersebut. Kemudian siswa mendiskusikan nama kelompok dan jargonnya sebagai password saat melapor jawaban mereka.

Guru juga menjelaskan aturan bermain *Quick on The Draw* dengan membimbing satu per satu langkah pelaksanaan kuis *Quick on The Draw*, siswa mendiskusikan pembagian tugas kelompoknya sebagai pelari pertama, penulis pertama, dan seterusnya. Serta melakukan bimbingan pelaksanaan kuis, guru memberikan aba-aba “mulai” maka pelari pertama masing-masing kelompok mengambil 1 kartu di meja depan kemudian kembali lagi untuk mendiskusikan bersama kelompok.

Kelompok yang telah menuliskan jawabannya mengirimkan pelari kedua dengan membawa LKPD dan kartu soal untuk melaporkan jawabannya kepada guru dengan sebelumnya membunyikan jargon atau password. Guru mengecek jawaban siswa, bila benar siswa menuliskan poin kelompoknya di papan tulis dengan turus dan tak lupa mengambil kartu soal berikutnya, dan bila belum benar maka kembali lagi ke kelompoknya hingga mendapatkan jawaban yang benar. Kelompok yang terlebih dahulu menyelesaikan 10 kartu soal menjadi pemenangnya. Kemudian guru dan siswa mereview beberapa soal yang dirasa sulit dari soal tersebut. Usai mereview, siswa diberikan lembar evaluasi siklus II.

Pada kegiatan akhir, peneliti sebagai guru menutup pembelajaran hari ini dengan menyimpulkan pembelajaran bersama siswa serta pemberian reward terhadap kelompok yang menang. Kemudian guru wali kelas memberikan motivasi kepada siswa dan memimpin doa sebelum pulang.

Tahap Pengamatan Siklus II

Berdasarkan hasil analisis observasi dari kedua observer pada tanggal 02 dan 04 Mei, diketahui bahwa aktivitas guru pada aspek menyiapkan kartu kuis *Quick on The Draw*, memimpin pembentukan kelompok *Quick on The Draw*, memberikan arahan pembagian tugas siswa sebagai pelari, penulis, dan pencari sumber, memberikan penghargaan/ reward, membahas pertanyaan kuis *Quick on The Draw* dengan siswa mendapatkan skor maksimal yaitu 4. Sedangkan aspek memberikan handout materi kepada setiap kelompok, memberikan aba-aba “mulai” di awal kegiatan *Quick on The Draw*, memberikan stimulus semangat pada siswa dan memeriksa jawaban siswa saat *Quick on The Draw* mendapatkan rata-rata skor 3,5. Hasil penghitungan persentase keseluruhan aktivitas guru yaitu

92%. Menurut Aqib (2017:55) perolehan 92% termasuk dalam kategori baik sekali.

Hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus II ini memperoleh persentase sebesar 90% dan berkategori baik sekali. Dengan rincian aspek pengamatan pembentukan kelompok, mendiskusikan pembagian tugas kelompok sebagai pelari, penulis, dan pencari sumber, merespon perintah “mulai” di awal pelaksanaan *Quick on The Draw*, membahas pertanyaan kuis *Quick on The Draw* bersama guru mendapatkan rata-rata skor 4. Sedangkan aspek membuat jargon sebagai password menjawab pertanyaan, mengambil kartu khusus kelompok sendiri, melaksanakan diskusi kelompok dengan kerja sama, mencari jawaban dari buku handout materi yang siswa punya, membunyikan password sebelum memberikan jawaban kepada guru, menaati peraturan pelaksanaan *Quick on The Draw* mendapatkan rata-rata skor 3,5.

Setelah diberikan tes evaluasi akhir pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar IPS pada siklus II diperoleh data hasil belajar yang mendapatkan nilai >75 sebanyak 25 siswa, dan 4 siswa belum tuntas. Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal, maka digunakan rumus dalam Sudjana (2010:131) sebagai berikut :

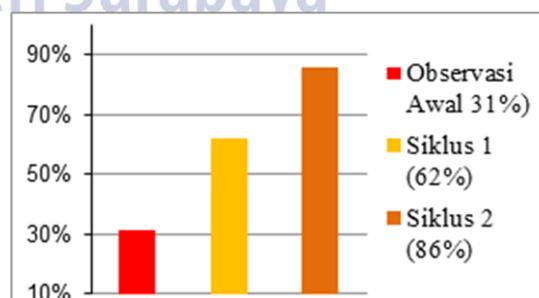
$$P = \frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{25}{29} \times 100\%$$

$$= 86\% \text{ (baik sekali)}$$

Hasil belajar siswa memperoleh persentase 86% dengan kategori baik sekali. Maka, dengan ini diperoleh bahwa hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan yaitu 80%. Berdasarkan perolehan nilai siswa juga terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I sebelumnya yaitu dari 62% menjadi 86% pada siklus II.

Setelah dianalisis, ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan tiap siklusnya. Peningkatan tersebut dapat dilihat dengan jelas melalui sajian tabel dan diagram berikut:



Gambar 1. Diagram Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Meski dalam penelitian ini mengalami peningkatan, bila dibandingkan dengan penelitian sebelumnya dengan penelitian Sepharyanto (2017) hasil ini mengalami

penurunan. Pencapaian hasil belajar siswa pada siklus I adalah 82,6% dan siklus II mencapai 91,3%. Perbedaan ini disebabkan karena perlakuan pelaksanaan yang berbeda. Pada penelitian ini menerapkan satu LKPD diberikan untuk satu kelompok, sedangkan penelitian terdahulu membagikan LKPD untuk semua anggota kelompok. Dan penetapan keberhasilan pada penelitian yang berbeda, dalam penelitian ini indikator keberhasilan belajar siswa $\geq 80\%$, sedangkan indikator keberhasilan penelitian terdahulu $\geq 85\%$. Namun hasil penelitian sekarang dan terdahulu memiliki kesamaan bahwa penerapan *Quick on The Draw* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tahap Refleksi Siklus II

Diketahui keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa berada dalam kategori baik sekali dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu $\geq 80\%$. Hasil belajar siswa juga telah mengalami peningkatan dan mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu $\geq 80\%$. Kendala-kendala yang ditemukan pada siklus I dapat diatasi pada siklus II. Sehingga berdasarkan hasil tersebut, pada siklus II ini dapat dikatakan berhasil dan tidak perlu adanya siklus tambahan karena semua indikator telah dipenuhi.

Meskipun kendala pada siklus I telah teratasi, namun muncul lagi kendala pada siklus II. Kendala itu ialah saling berebutan saat siswa maju ke hadapan guru, sehingga guru mengingatkan siswa untuk bisa sabar mengantri giliran. Sesekali juga siswa merasa kesal karena jawabannya yang belum tepat sehingga siswa bolak balik maju depan, maka guru memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dan mengingatkan mereka membaca ulang buku siswa atau handout yang diberikan. Namun kendala ini dapat diatasi dengan baik oleh guru dan tidak mempengaruhi proses pembelajaran. Sehingga berdasarkan hasil tersebut, pada siklus II ini dapat dikatakan berhasil dan tidak perlu adanya siklus tambahan karena semua indikator telah dipenuhi.

Kendala dan Upaya Mengatasi

Kendala yang ditemukan pada penelitian ini dibedakan menjadi dua aspek, yaitu aspek guru dan aspek siswa. Kendala pada aspek guru yang pertama ialah penjelasan langkah-langkah metode *Quick on The Draw* terlalu cepat sehingga banyak siswa masih bingung karena belum terbiasa menerapkan metode tersebut. Kedua, penginstruksian pembentukan kelompok tidak berjalan sesuai perencanaan, yaitu siswa membentuk kelompok belajarnya sendiri. Ketiga, guru hampir tidak memiliki waktu untuk berkeliling mengecek pengerjaan ke setiap kelompok. Keempat, guru belum menekankan penggunaan sumber bahan ajar sebagai mencari agar

estimasi waktu pelaksanaan kuis *Quick on The Draw* dapat tercukupi.

Sedangkan pada aspek siswa, pertama saat siswa diberi leluasa membentuk kelompoknya sendiri, beberapa siswa tidak kebagian teman kelompok. Kedua, masih ada beberapa siswa yang belum memahami peraturan *Quick on The Draw*, bahwa yang menjadi pelari dan penulis harus bergantian. Ketiga, siswa tidak terbiasa membuat jargon atau yel-yel sendiri. Maka kelas menyepakati untuk memakan jargon yang sama. Keempat, belum mengoptimalkan membaca bukunya atau handout yang diberikan, hal ini dibuktikan karena siswa masih sering salah menjawab pertanyaan. Kelima, saat pelari maju ke depan, ada beberapa siswa yang menggoda kerja kelompok lain sehingga suasana makin gaduh. Dan keenam, saat permainan berakhir, ada siswa dari kelompok yang belum menang merasa sedih karena kelompoknya belum menang.

Dengan adanya kendala-kendala di atas, maka dilakukan upaya mengatasi: Pertama, sebaiknya guru harus bersuara lebih keras saat menjelaskan langkah-langkah *Quick on The Draw* agar seluruh siswa dapat mengikuti dengan baik. Kedua, guru harus lebih tegas saat mengarahkan siswa dalam pembagian kelompok agar tidak terjadi suasana gaduh dan memakan waktu terlalu lama. Ketiga, guru harus bisa membimbing setiap kelompok saat berdiskusi agar mengetahui kelompok mana yang benar-benar bekerja sama menyelesaikan permasalahan. Keempat, guru membimbing siswa menentukan jargon sebagai *password* kelompok maju ke depan. Pembelajaran selanjutnya agar jargon dan kelompok tetap. Kelima, guru harus menekankan kembali agar siswa membaca sumber belajar saat pelari maju ke depan, agar saat mendapatkan kartu soal berikutnya dapat terjawab dengan cepat dan tepat. Keenam, guru memantu dan mengingatkan agar siswa berkerjasama dalam berkelompok, saling membantu, dan tidak mengganggu kelompok lain. Dan guru harus memberikan pesan moral di setiap akhir pembelajaran.

Kendala yang dialami guru dalam menerapkan metode *Quick on The Draw* pada pembelajaran IPS tema bendabenda di sekitar kita dapat diatasi. Hal ini ditunjukkan dengan terlaksananya upaya mengatasi kendala pembelajaran yang terrealisasi di siklus 2.

Kendala yang ditemukan pada penelitian ini sesuai dengan kelemahan yang dikemukakan Ginnis (2016:164), antara lain waktu yang cukup lama, menyebabkan suasana kelas ramai, membutuhkan media kartu dan materi atau handout yang harus dipersiapkan dengan matang. Kelemahan yang sama dalam penelitian ini yaitu pada aspek kurangnya pemantauan guru terhadap kinerja kelompok siswa dan penggunaan buku sumber

yang harusnya lebih ditekankan karena estimasi waktu terbatas.

Namun ada juga kendala diluar dari yang dikemukakan Ginnis. Kendala itu ialah pembuatan jargon kelompok, pembiasaan melakukan permainan *Quick on The Draw*, karakter siswa yang emosional, dan saling berebutan maju ke depan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode *Quick on The Draw* untuk meningkatkan hasil belajar IPS Siswa Kelas V SDN Sumberejo 2, maka dapat disimpulkan dari penelitian ini yaitu : (1) aktivitas guru dan siswa selama penerapan metode *Quick on The Draw* pada pembelajaran IPS tema benda-benda di sekitar kita mengalami peningkatan. Aktivitas guru dan siswa meningkat karena guru dapat melakukan perbaikan sesuai dengan hasil refleksi siklus I. Persentase peningkatan aktivitas guru sebesar 15%, dari 77% di siklus I menjadi 92% di siklus II. Dan besar peningkatan aktivitas siswa 13% dari 77% di siklus I menjadi 90% di siklus II; (2) hasil belajar siswa kelas V SDN Sumberejo 2 pada mata pelajaran IPS mengalami peningkatan setelah diterapkan metode *Quick on The Draw* mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dilihat dari persentase hasil belajar IPS siswa pada observasi awal sebesar 31% meningkat menjadi 62% setelah dilakukan pembelajaran siklus I dan meningkat lagi menjadi 86% pada siklus II; (3) kendala yang dihadapi selama penerapan metode *Quick on The Draw* dapat diatasi dengan melakukan upaya guru bersuara lebih keras, lebih tegas saat mengarahkan siswa dalam pembagian kelompok, membimbing menentukan jargon sebagai password kelompok maju ke depan, menekankan kembali agar siswa membaca sumber belajar saat pelari maju ke depan, agar saat mendapatkan kartu soal berikutnya dapat terjawab dengan cepat dan tepat, guru memantau dan mengingatkan agar siswa berkerjasama dalam berkelompok, saling membantu, dan tidak mengganggu kelompok lain, dan guru memberikan pesan moral diakhir pembelajaran.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan metode *Quick on The Draw* diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak antara lain guru, siswa, dan peneliti. Guru sebaiknya memanfaatkan metode *Quick on The Draw* sebagai alternatif metode pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam kelas dan menambah pengetahuan siswa terkait materi pelajaran dengan berkerjasama menemukan jawaban yang tepat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam melaksanakan

kegiatan pembelajaran ini juga bisa memodifikasi langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan kebutuhan kelas masing-masing.

Bagi siswa, khususnya kelas V SDN Sumberejo 2 dapat memahami materi IPS tentang usaha ekonomi setelah pembelajaran ini. Siswa sebaiknya dapat belajar lebih semangat di dalam kelas, dan membiasakan diri mampu bekerjasama tanpa memilih-milih teman. Setelah menerapkan metode *Quick on The Draw* dalam pembelajaran, diharapkan siswa membaca kembali buku catatannya untuk memudahkannya dalam belajar meskipun keterbatasan buku siswa.

Penelitian ini juga masih perlu dilakukan pengembangan dan perbaikan yang dapat dilakukan oleh peneliti-peneliti selanjutnya. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini akan disempurnakan dengan memperbaiki kekurangan dalam penelitian ini. Sebaiknya peneliti juga melakukan penilaian pada aspek psikomotorik dan afektif siswa selama pembelajaran dengan menggunakan metode *Quick on The Draw*. Metode ini juga bersifat fleksibel, dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran. Memungkinkan untuk peneliti selanjutnya melakukan penelitian secara tematik maupun per mata pelajaran itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) SD/MI*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Bloom, Benjamin S., etc. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. New York : Longmans, Green and Co.
- Brahim,K.Theresia. 2007. *Peningkatan Hasil Belajar Sains Siswa Kelas IV SD Melalui Pendekatan Penempatan Sumber Daya Alam Hayati di Lingkungan Sekitar*. (online)
- Creswell, John. 2015. *Riset Pendidikan : Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Riset Kualitatif & Kuantitatif*. Terjemahan Helly P.Soetjipto & Sri Mulyantini Soetjipto. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Gunansyah, Ganes. 2015. *Pendidikan IPS Berorientasi Praktik yang Baik*. Surabaya: Unesa University
- Ginnis, Paul. *Teacher's Toolkit: Trik & Taktik Mengajar*. Terjemahan Wasi Dewanto. 2016. Jakarta : Indeks.
- Kemmis, & McTaggart. 2011. *Handbook of Qualitative Research* (Edisi Ketiga). Penerjemah Dariyatno. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2016. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

Sepharyanto. 2017. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Take and Give dan Quick on The Draw, Volume.2, No4 (Online), <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9863>. Diunduh 30 Maret 2019.

Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana, Nana. 2011. *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung: Alfabeta

Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. AR-Ruzz Media. Yogyakarta.

Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

