

METODE PEMBELAJARAN *QUICK ON THE DRAW* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SKI MTS ASSUNNIYYAH TAMBARANGAN

Wahyu Ridha Maha Risqi¹, Fahrinawati²
wahyuridha060600@gmail.com, erynfahrina@gmail.com
STAI Darul Ulum Kandangan

Abstract : *This research aims to improve student learning outcomes in the History of Islamic Culture subject by using the Quick on The Draw cooperative learning method in class VII A MTs Assunniyyah Tambarangan. This research is Classroom Action Research (PTK) which consists of 2 cycles which each cycle consists of four stages, namely: planning, implementation, observation and reflection. This Classroom Action Research (PTK) used data collection instruments in the form of observation sheets, test questions and documentation. The results of this research showed that the learning outcomes of students in the History of Islamic Culture subject by applying the Quick on The Draw cooperative learning model have increased, as seen from the percentage of classical learning result before implementation is 44% with an average score of 63, after using Quick on The Draw cooperative learning model, classical learning result in cycle I increased to 68% with an average value of 73 and continued to cycle II, experiencing another increase reaching 92% with an average value of 80.6. In this way, the quick on the draw cooperative learning model can improve the learning outcomes of students in the Islamic Cultural History subject.*

Keywords : Quick on The Draw, The result of the study, Islamic Cultural History

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif Quick on The Draw pada kelas VII A MTs Assunniyyah Tambarangan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus di mana setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi dan refleksi. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi, soal test dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif Quick on The Draw mengalami peningkatan, terlihat dari persentase ketuntasan belajar secara klasikal sebelum dilakukan penerapan adalah 44% dengan nilai rata-rata 63, setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif Quick on The Draw maka ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus I meningkat menjadi 68% dengan nilai rata-rata 73 dan diteruskan lagi ke siklus II mengalami peningkatan lagi mencapai 92% dengan nilai rata-rata 80,6. Dengan demikian model pembelajaran kooperatif Quick on The Draw dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.*

Kata Kunci: Quick on The Draw, Hasil Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam

Pendahuluan

Melihat pentingnya Sejarah Kebudayaan Islam bagi kehidupan sehari-hari maka perlu adanya usaha untuk menjadikan pembelajaran yang menyenangkan agar

peserta didik lebih mudah dalam memahami Sejarah Kebudayaan Islam (Amin, 2022). Hasil observasi di MTs Assunniyyah Tambarangan, nilai rata-rata harian mata pelajaran SKI menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa banyak yang masih di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 70. Terdapat sekitar 61,5% siswa yang masih mendapatkan nilai di bawah KKM, artinya hanya terdapat 38,5% peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan sebagian besar guru masih memilih model pembelajaran konvensional seperti ceramah dan tanya jawab saja tanpa didukung adanya media yang lebih bervariasi sehingga menyebabkan peserta didik menjadi kurang tertarik ketika mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang menitik beratkan pada penghafalan dan materi yang banyak. Sehingga ketika proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sedang berlangsung peserta didik banyak yang melakukan berbagai macam kegiatan seperti mengobrol sendiri, bermain bersama teman dan melakukan kegiatan yang tidak berkaitan dengan pembelajaran. Hal ini mengakibatkan kurangnya minat dan keaktifan siswa didik terhadap Sejarah Kebudayaan Islam.

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat selanjutnya diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik terhadap proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sehingga dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil akhir peserta didik.

Adapun salah satu pembelajaran inovatif adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif. "Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara membagi peserta didik dalam beberapa kelompok kecil yang anggotanya terdiri dari 4 sampai dengan 5 orang dengan struktur heterogen" (Safitri, 2021).

Munjiati (2021) berpendapat bahwa *Quick on The Draw* adalah suatu pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas dan kerja sama peserta didik dalam mencari, menjawab dan melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam sebuah suasana permainan yang mengarah pada pacuan kelompok melalui aktivitas kerja tim dan kecepatan

Quick On The Draw ini mudah untuk diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Aktivitas belajar dengan permainan memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Ayu, 2018)

Hasil penelitian terdahulu oleh Ariawan (2016) tentang penggunaan metode

pembelajaran quick of the draw menunjukkan bahwa kerjasama antar teman kelompok lebih efektif. Virgiantoro (2017) juga mengatakan bahwa *Quick on The Draw* menuntut keaktifan dan kemandirian dari setiap siswa pada proses belajar, siswa akan belajar dalam tim dan mengembangkan kerjasama mereka dalam tim.

Metode Penelitian

“Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research* - CAR), yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas terhadap proses belajar mengajar” (Arikunto, 2002) pada bidang studi SKI dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif *Quick on The Draw* di kelas VII A dalam dua siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII A MTs Assunniyyah Tambarangan Kabupaten Tapin yang berjumlah 25 orang. Teknik observasi digunakan untuk memperoleh data tentang keadaan dalam kelas VII ketika menggunakan metode pembelajaran kooperatif *Quick on The Draw* dalam pelajaran SKI di MTs Assunniyyah Tambarangan Kabupaten Tapin. Tes yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan tes awal (*pre test*) dan tes akhir (*post test*) untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Hasil tes peserta didik di analisis untuk mengetahui tingkat ketuntasan yang telah diperoleh siswa.

Hasil dan Pembahasan

Siklus 1

Peneliti mulai melakukan tindakan siklus I dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif *Quick on The Draw*. Hasil tes evaluasi pada siklus I yang dilakukan pada kelas VII A MTs Assunniyyah Tambarangan, telah mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan perolehan nilai pra siklus sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif *Quick on The Draw*, akan tetapi masih terdapat siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM. Berikut ini adalah nilai hasil pembelajaran siswa pada siklus I yaitu:

Tabel 1.1
Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nama	KKM	Nilai	Keterangan
1.	AH	70	75	Tuntas
2.	AA	70	55	Tidak Tuntas
3.	AB	70	80	Tuntas
4.	AGH	70	75	Tuntas
5.	AH	70	80	Tuntas
6.	AHH	70	80	Tuntas
7.	AM	70	55	Tidak Tuntas

8.	ARU	70	85	Tuntas
9.	FL	70	75	Tuntas
10.	GFI	70	80	Tuntas
11.	MKA	70	55	Tidak Tuntas
12.	MA	70	65	Tidak Tuntas
13.	MDS	70	80	Tuntas
14.	MDM	70	80	Tuntas
15.	MF	70	75	Tuntas
16.	MKN	70	85	Tuntas
17.	MMY	70	65	Tidak Tuntas
18.	MNH	70	80	Tuntas
19.	MNF	70	80	Tuntas
20.	MR	70	75	Tuntas
21.	MRA	70	80	Tuntas
22.	MR	70	80	Tuntas
23.	MSI	70	65	Tidak Tuntas
24.	MZA	70	65	Tidak Tuntas
25.	MZ	70	55	Tidak Tuntas
	Jumlah		1825	
	Nilai Tertinggi		85	
	Nilai Terendah		55	
	Rata-Rata		73	
	Tuntas (%)		68%	
	Tidak Tuntas (%)		32%	

Tabel di atas merupakan bukti hasil evaluasi (*post test*) peserta didik setelah melakukan penelitian siklus I, terlihat terdapat peningkatan hasil belajar setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif *Quick on The Draw* namun masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Pada tabel di atas disebutkan bahwa siswa yang mencapai KKM atau tuntas hanya 68% atau 17 siswa, dan 32% atau 8 siswa dinyatakan belum tuntas dengan nilai rata-rata yaitu 73.

Adapun refleksi yang didapatkan dalam pelaksanaan siklus I ini dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Quick on The Draw* menemukan beberapa keberhasilan, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagian besar peserta didik antusias mengikuti pembelajaran, mereka terlihat tertarik dengan model pembelajaran kooperatif *Quick on The Draw* yang digunakan guru ketika mengajar.
- 2) Sebagian besar siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh pengajar dalam kegiatan pembelajaran.

- 3) Sebagian besar siswa dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Meskipun terdapat keberhasilan namun selama proses pembelajaran siklus I masih terdapat beberapa kekurangan dalam pembelajaran. Kekurangan dalam pembelajaran di siklus I diantaranya adalah:

- 1) Masih ada siswa yang bermain sendiri.
- 2) Masih terdapat siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru.
- 3) Masih terdapat siswa yang kurang antusias terhadap pembelajaran yang berlangsung.
- 4) Masih ada siswa yang belum memahami jalannya model pembelajaran kooperatif *Quick on The Draw*.
- 5) Masih ada siswa yang bersikap individual, sehingga kurang kerjasama pada kelompoknya.
- 6) Beberapa masih ada peserta didik yang pasif, seperti malu untuk bertanya dan ragu-ragu menyampaikan jawaban atau pendapat.

Berdasarkan hasil refleksi di atas, hanya 68% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), sedangkan peneliti menargetkan 70% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), maka peneliti akan melakukan tindakan kembali yaitu melakukan penelitian siklus II.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut peneliti melakukan beberapa evaluasi dalam penerapan diantaranya sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi harus bisa membangkitkan perhatian siswa sehingga siswa akan merasa senang dalam proses pembelajaran.
- 2) Berusaha lebih baik dalam memotivasi siswa untuk aktif dan dapat bekerjasama dengan kelompoknya.
- 3) Berusaha untuk memberi pengarahan agar peserta didik aktif dan mau bertanya atau menanggapi.
- 4) Memberikan pengenalan dan penjelasan lebih dalam tentang metode pembelajaran yang digunakan, agar semua siswa dapat mengikuti jalannya pembelajaran dengan baik.
- 5) Peneliti perlu menyajikan metode pembelajaran kooperatif *Quick on The Draw* dengan lebih menarik.

Siklus 2

Pada siklus ini peneliti masih menggunakan metode pembelajaran kooperatif *Quick on The Draw* sama seperti siklus I dengan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus sebelumnya. Berbeda dengan siklus I, pada siklus ini pembelajaran lebih kondusif karena guru selalu mengingatkan kesiapan siswa untuk mengikuti

pembelajaran, sebelum menyampaikan materi siswa diperintahkan untuk lebih kondusif dan aktif mengikuti proses pembelajaran, kemudian guru menjelaskan materi dan siswa juga terlihat lebih antusias mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Pengelolaan kondisi dan suasana kelas secara baik sangat mendukung berjalannya pembelajaran pada siklus II ini sehingga lebih lancar. Tabel di bawah menyajikan nilai hasil pembelajaran siswa pada siklus II yaitu:

Tabel 1.2
Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

No	Nama	KKM	Nilai	Keterangan
1.	AH	70	80	Tuntas
2.	AA	70	90	Tuntas
3.	AB	70	80	Tuntas
4.	AGH	70	80	Tuntas
5.	AH	70	80	Tuntas
6.	AHH	70	85	Tuntas
7.	AM	70	65	Tidak Tuntas
8.	ARU	70	90	Tuntas
9.	FL	70	80	Tuntas
10.	GFI	70	90	Tuntas
11.	MKA	70	70	Tuntas
12.	MA	70	80	Tuntas
13.	MDS	70	80	Tuntas
14.	MDM	70	80	Tuntas
15.	MF	70	80	Tuntas
16.	MKN	70	85	Tuntas
17.	MMY	70	80	Tuntas
18.	MNH	70	80	Tuntas
19.	MNF	70	80	Tuntas
20.	MR	70	80	Tuntas
21.	MRA	70	85	Tuntas
22.	MR	70	80	Tuntas
23.	MSI	70	80	Tuntas
24.	MZA	70	90	Tuntas
25.	MZ	70	65	Tidak Tuntas
	Jumlah		2015	
	Nilai Tertinggi		90	
	Nilai Terendah		65	
	Rata-Rata		80,6	
	Tuntas (%)		92%	
	Tidak Tuntas (%)		8%	

Berdasarkan tabel dapat dilihat dari 25 siswa pada siklus II yang dinyatakan tuntas sebanyak 23 peserta didik atau 92%, sedangkan peserta didik tidak tuntas sebanyak 2 siswa atau 8%, dengan nilai rata-rata kelas adalah 80,6. Jadi ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal pada siklus II adalah 92%.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus II yaitu sebesar 92%. Hal ini menginformasikan bahwa hasil siswa secara klasikal pada siklus II yaitu sebesar 92% telah mencapai ketuntasan hasil belajar dan bahkan lebih dari mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah dibuat oleh madrasah, hasil belajar siswa sudah meningkat. Oleh sebab itu, penelitian dianggap cukup sampai siklus II.

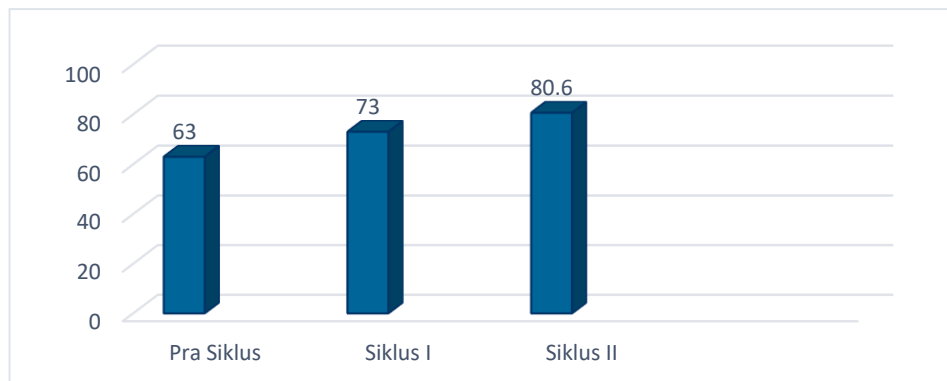
Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat keberhasilan pada proses pembelajaran yaitu siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dibandingkan dengan siklus sebelumnya, hampir semua siswa aktif selama proses pembelajaran dikarenakan guru selalu memotivasi siswa agar mau aktif dan bekerjasama dalam kelompok, dan tingkat pemahaman peserta didik pada metode pembelajaran kooperatif *Quick on The Draw* lebih meningkat. Karena faktor-faktor itulah, sehingga perhatian siswa dapat langsung mengarah pada materi pembelajaran yang disampaikan sehingga hasil belajar yang diraih jauh lebih baik dari siklus I. Ketepatan seorang pengajar dalam mengajar melalui implementasi metode pembelajaran kooperatif *Quick on The Draw* juga dapat memperbaiki hasil belajar sejarah kebudayaan Islam materi perjuangan dakwah Nabi Muhammad Saw di Mekah dan telah melampaui target pencapaian KKM sehingga tidak diperlukan siklus berikutnya.

Tabel 1.3

Rekapitulasi Perolehan Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

Ketuntasan Pelaksanaan	Ketuntasan KKM Individu	Nilai Rata-Rata
Pra siklus	11 peserta didik (44%)	63
Siklus I	17 peserta didik (68%)	73
Siklus II	23 peserta didik (92%)	80,6

Untuk lebih jelasnya, maka data tersebut dapat dilihat dalam grafik sebagai berikut.



Grafik 1.1

Rekapitulasi Perolehan Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

Data tersebut dapat diketahui bahwa dari pra siklus, siklus I dan siklus II hasil belajar siswa yang tuntas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) terus meningkat. Pada pra siklus yang tuntas hanya 44% (11 siswa), seiklus I hanya 68% (17 siswa), dan pada siklus II ada 92% (23 siswa) yang telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).

Meningkatnya hasil belajar dari siklus I dan siklus II disebabkan karena pembelajaran dengan metode pembelajaran kooperatif *quick on the draw* dapat membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Keterangan ini senada dengan pendapat Munjiati (2021) “bahwa model pembelajaran kooperatif *Quick on The Draw* merupakan pembelajaran yang lebih mengedepankan keaktifan dan kerjasama peserta didik dalam sebuah suasana permainan”. Dan ditambahkan juga oleh Ayu (2018) bahwa “aktivitas belajar dengan permainan dapat memungkinkan peserta didik lebih rileks dan lebih antusias dalam belajar”.

Selain karena model pembelajaran yang digunakan, motivasi yang diberikan guru ketika pembelajaran berlangsung juga mempengaruhi dari hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat yang dilakukan guru pada siklus 2 yaitu lebih banyak memberikan motivasi kepada peserta didik agar berpartisipasi aktif dalam kelompoknya. Iwan Ramadhan (2019) dan Rusman (2013) menyebutkan bahwa “motivasi menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Motivasi dapat mempengaruhi keefektifan kegiatan belajar peserta didik. Dengan adanya motivasi, peserta didik akan terdorong untuk melakukan kegiatan pembelajaran”.

Kesimpulan

Hasil penelitian yang berjudul “Metode Pembelajaran Kooperatif *Quick on The Draw* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII MTs

Assunniyyah Tambarangan Kabupaten Tapin”, dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif *Quick on The Draw* dapat meningkatkan hasil belajar sejarah kebudayaan Islam kelas VII MTs Assunniyyah Tambarangan Kabupaten Tapin.

Hal ini dapat dibuktikan pada pra siklus sebelum menerapkan metode pembelajaran kooperatif *quick on the draw* yaitu 44% (11 siswa) yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 56% (14 siswa) belum memenuhi KKM dengan nilai rata-rata 63, meningkat pada siklus I yang menunjukkan bahwa siswa memenuhi KKM 68% (17 siswa), sedangkan 32% (8 siswa) belum memenuhi KKM dengan nilai rata-rata 73, dan meningkat kembali pada siklus II yang menunjukkan memenuhi KKM sebesar 92% (23 siswa) atau hanya 8% (2 siswa) yang belum memenuhi KKM dengan nilai rata-rata 80,6. Dengan demikian, hasil belajar yang diperoleh siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 14%. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas (PTK) ini dinyatakan berhasil.

Daftar Pustaka

- Amin dan Linda Yurike Susan Sumendap. (2022). *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Bekasi: Pusat Penerbitan LPPM.
- Ariawan, Rezi. (2016). “Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Visual Thinking Disertai Aktivitas Quick On The Draw Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa”. *Suska Journal of Mathematics Education*. 2 (1).
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ayu, Emi Yuliani. et. al. (2018). “Penerapan Pembelajaran Quick On The Draw pada Materi Laju Reaksi untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*. 2(1)
- Munjiati. (2021) “Meningkatkan Hasil Belajar PPKn pada Materi Sistem dan Dinamika Demokrasi Pancasila Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick OnThe Draw Kelas XI MAN 1 Banda Aceh”. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Vokasi*. 2(1)
- Ramadhan, Iwan. et. al. (2019). *Kiat Sukses PTK Langkah-langkah, Instrumen dan Ceramah*. Klaten: Lakeisha.
- Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Safitri, Meilani. (2021). *Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Virgiantoro, Eric Vernando. (2017). “Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif

Learning Tipe Quick on The Draw untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA N 1 Tempel Tahun Ajaran 2015/2016". *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*. 6(3).