PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *QUICK ON THE DRAW* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA POKOK BAHASAN KELARUTAN DAN HASIL KALI KELARUTAN (KSP) DI KELAS XI IPA SMA ISLAM AS-SHOFA PEKANBARU

Arif Yasthophi*, Herdini, Abdullah
Program Studi Pendidikan Kimia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau
*arif.yasthophi@gmail.com

ABSTRAK

A study about a learning models *quick on the draw* have been applied to see its effect on learning outcomes for students of class XI Science SMA Islam As-shofa Pekanbaru in the second semester of the school year 2011-2012. Learning *model quick on the draw* is based on the game model that emphasizes the students activeness and cooperation. This research is one of experimental research based on pretest-posttest. The data in this study is collected by using t test. Hypothesis testing is performed using the t test one sided and the obtained results of t count is 2.64 and t table is 1.67. t count show a higher results than t table, it means there is some improvement in student learning outcomes.

Key Words : *Posttest, Pretest, Quick on the draw*

Pendahuluan

Materi kelarutan dan hasil kali kelarutan merupakan salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran kimia. Materi kelarutan dan hasil kali kelarutan merupakan materi yang membahas tentang kemampuan suatu zat untuk larut dalam suatu pelarut. Materi kelarutan dan hasil kali kelarutan ini akan memberikan pengetahuan kepada siswa untuk memperkirakan atau menentukan kelarutan, hasil kali kelarutan, dan kemungkinan terbentuknya endapan pada suatu zat yang dilarutkan dalam suaut pelarut.

Materi kelarutan dan hasil kali kelarutan merupakan materi yang dianggap sulit oleh siswa. Siswa sulit memahami tentang konsep dari materi ini dan kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan hitungan. Untuk memahami materi ini siswa perlu memahami konsep dari materi ini dan memahami materi yang berkaitan dengan materi kelarutan dan hasil kali kelarutan. Kesulitan siswa dalam memahami konsep menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dan tidak termotivasi.

Rendahnya motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar juga dipengaruhi oleh model yang diterapkan selama proses pembelajaran. Model yang diterapkan tidak dapat membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran dan siswa tidak termotivasi. sehingga dengan rendahnya motivasi dan keaktifan siswa berpengaruh juga terhadap hasil belajar siswa yang rendah.

Salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa adalah dengan penerapan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran dari awal hingga akhir yang disampaikan secara khas oleh guru. Penerapan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa untuk belajar. Motivasi dan aktifitas merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil (Slamento, 2003), sehingga dengan penerapan model

pembelajaran yang dapat memotivasi dan mengaktifkan siswa dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa.

Salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa adalah model pembelajaran kooperatif *quick on the draw*. Ginnis (2008) mengungkapkan model pembelajaran kooperatif *quick on the draw* merupakan salah satu aktivitas pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru dan siswa untuk menumbuhkan konsentrasi dan motivasi. Menurut Fitriansyah (2010) Model pembelajaran kooperatif *quick on the draw* adalah sebuah aktivitas yang menekankan kepada kecepatan dan kerjasama tim. Model pembelajaran ini merupakan model dengan desain permainan ke dalam proses pembelajaran. Dengan suasana permainan ini siswa akan termotivasi dan membuat siswa menjadi lebih aktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penerapan model pembelajaran kooperatif quick on the draw pada materi kelarutan dan hasil klai kelarutan dirasa cocok. ke

Adapun langkah-langkah yang diterapkan dalam model pembelajaran *Quick on The Draw* sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan satu set kartu soal. Setiap satu set kartu soal dibuat sesuai dengan jumlah kelompok siswa dan dibuat dengan warna yang brbeda untuk memudahkan siswa untuk membedakan kartu soal kelompokknya.
2. Kartu soal disusun di atas meja guru dengan urutan nomor satu dibagian paling atas.
3. Guru membagi kelas ke dalam kelompok dan memberi warna untuk tiap kelompok sehingga mereka dapat mengenali set pertanyaan mereka di meja guru.
4. Guru memberi tiap kelompok ringkasan materi.
5. Pada kata “mulai”, satu orang dari tiap kelompok “lari” ke meja guru, mengambil pertanyaan pertama menurut warna mereka dan kembali membawanya ke kelompok,
6. Siswa menjawab soal tersebut dengan bantuan ringkasan materi yang telah diberikan.
7. Jawaban siswa dibawa kembali ke guru oleh orang kedua. Guru memeriksa jawaban. Jika jawaban akurat dan lengkap,siswa mengambil kartu soal selanjutnya, demikian dan seterusnya. Jika ada jawaban yang tidak akurat atau tidak lengkap, guru menyuruh sang pelari kembali ke kelompok untuk memperbaiki jawabannya lagi. Penulis dan pelari harus bergantian,
8. Ketika salah satu siswa sedang “berlari”, siswa yang lain mempelajari ringkasan materi dan membiasakan diri dengan isinya sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan nantinya dengan lebih efisien,
9. Kelompok pertama yang menjawab semua pertanyaan adalah pemenangnya.
10. Kemudian guru membahas semuapertanyaan dengan siswa (Ginnis, 2008)

Metoda Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang dilakukan terhadap dua kelas. Penelitian ini menggunakan rancangan *Randomized control group preteset-posttest*. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif *quick on the draw*, sedangkan kelas kontrol tidak model pembelajaran kooperatif *quick on the draw*.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA SMA Islam As-Shofa Pekanbaru tahun ajaran 2011/2012 pada semester genap pada pokok mata pelajaran

kimia. Pemilihan sampel dilakukan setelah sebelumnya dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas.

Pengujian normalitas dan homogenitas merupakan pengujian prasyarat (Sudjana, 2005). Pengujian normalitas menggunakan uji normalitas Lilifors dan pengujian homogenitas menggunakan uji varian dan uji kesamaan rata-rata dengan uji-t dua pihak.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data hasil belajar siswa. Data hasil belajar siswa diambil dengan menggunakan tes. Tes yang dilakukan dalam penelitian adalah tes *pretest* dan *posttest*. Peningkatan hasil belajar dilihat dari selisih nilai *posttest* dan *pretest* siswa.

Pengujian untuk melihat peningkatan terhadap hasil belajar yang terjadi dikelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji-t satu pihak.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan analisis data yang dilakukan kepada kedua kelas yang normal dan homogen, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil analisis data

Kelas	N	$\sum X_1$	$\overline{X_1}$	S^2	S_{gab}	t_{hitung}	t_{tabel}
Eksperimen	25	1296	51,84	14,63	13,33	2,64	1,67
Kontrol	26	1276	49,08	11,95			

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif quick on the draw dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan kelarutan dan hasil kali kelarutan. Kesimpulan ini diambil berdasarkan harga t_{hitung} yang lebih besar dari t_{tabel}.

Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan terjadinya proses belajar pada siswa. Menurut Sanjaya (2008) belajar pada dasarnya adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap maupun psikomotor.

Peningkatan hasil belajar disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa secara kooperatif. Pada pembelajaran kooperatif setiap siswa akan dibagi ke dalam kelompok kecil. Pembelajaran kooperatif ditandai dengan adanya penghargaan yang diberikan kepada kelompok terbaik, sehingga kelompok akan bersaing dan berkompetisi untuk menjadi kelompok terbaik.

Desain model pembelajaran kooperatif *quick on the draw* yang menekankan kepada Keaktifan dan kerjasama siswa dalam kelompoknya. Model pembelajaran kooperatif *quick on the draw* menuntut siswa harus lebih aktif selama proses pembelajaran. Menurut Nurachman (2009) bahwa peserta didik yang terlibat aktif dalam belajar, bertanya dan menjawab, serta saling berinteraksi membahas materi pelajaran akan berpengaruh pada hasil belajarnya.

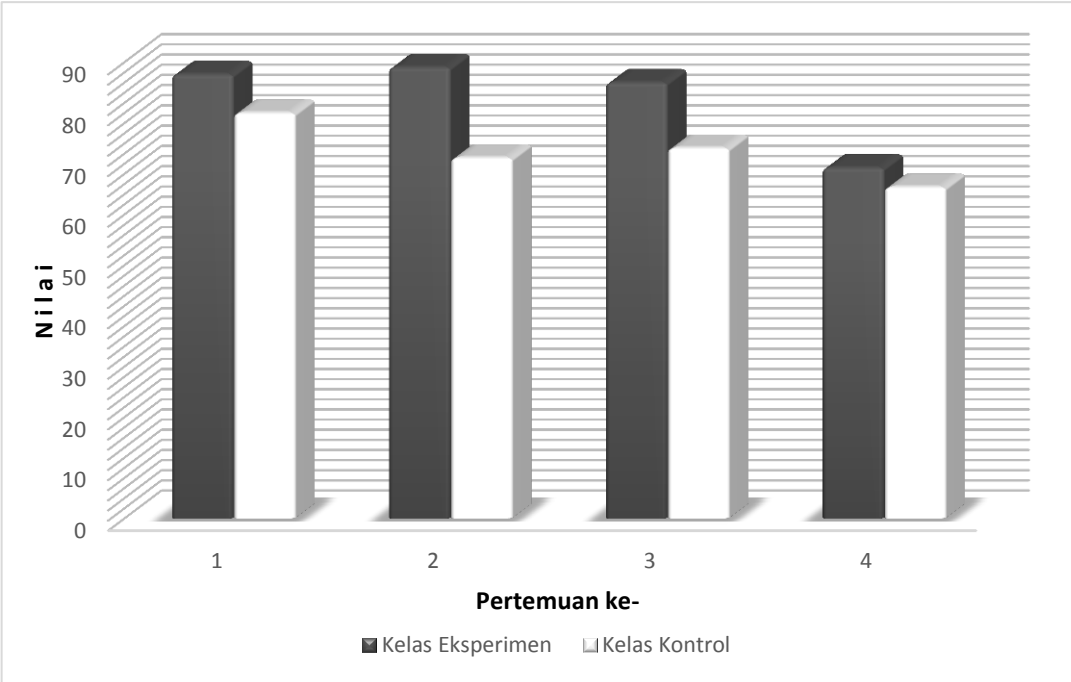
Peningkatan aktifitas siswa terlihat jelas dalam penerapan model pembelajaran kooperatif *quick on the draw*. Perbedaan keaktifan ini terlihat dari data yang dikumpulkan berdasarkan lembar afektif siswa pada kedua kelas sampel.

Penilaian afektif yang dilakukan memiliki empat poin yaitu, mengajukan pertanyan, menjawab dan menangapi pertanyaan, menyampaikan ide dan pendapat,

dan keaktifan dalam diskusi kelompok. Hasil penilaian afektif pada kelas eksperimen dengan rata-rata 2,34 sedangkan pada kelas kontrol hanya 1,25.

Perbedaan hasil yang diperoleh berdasarkan lembar afektif siswa pada kedua kelas ini terjadi karena pada kelas eksperimen siswa lebih aktif dan termotivasi selama proses pembelajaran dibandingkan siswa pada kelas kontrol.

Peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol juga terlihat dari perbandingan nilai evaluasi dari setiap pertemuan yang terlihat pada grafik di bawah ini:



Berdasarkan grafik di atas terlihat bahwa pada setiap pertemuan nilai evaluasi yang diperoleh dari kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran *quick on the draw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan kelarutan dan hasil kali kelarutan di SMA Islam As-Shofa Pekanbaru.

Saran

Adanya peningkatan hasil belajar siswa pada pokok bahasan kelarutan dan hasil kali kelarutan maka penerapan model pembelajaran *quick on the draw* dapat dijadikan sebagai salah satu model pembelajarn alternatif di SMA Islam As-Shofa dan sekolah sekolah lainnya. Melihat pengaruh penerapan model pembelajaran *Quick on the Draw,* maka ada baiknya agar dilakukan penelitian yang sejenis pada pokok bahasan lainnya.

Daftar Pustaka

Arikunto, Suharsimi. 2005. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta
Dimyati. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta

Fitriansyah. 2009. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 3 Belawang Melalui Strategi Pembelajaran *Quick on The Draw*. *Jurnal pendidikan matematika vol 1 hal 16-21*

Ginnis, P. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar*. Indeks. Jakarta

Ibrahim, M. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. University Press. Universitas Negeri Surabaya

Irianto, Agus. 2003. *Statistika Konsep Dasar dan Aplikasi*. Kencana. Jakarta

Lie, Anita. 2008. *Cooperrative Learning*. Grasindo. Jakarta

Nazir, M. 2005. *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia. Jakarta.

Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada. Jakarta

Slavin, E Robert. 2011. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktek*. Nusa Media. Bandung

Slamento. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta. Jakarta

Sudjana. 1996. *Metode Statistik*. Tarsito. Bandung

Sudjana. Nana. 2011. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algesindo. Bandung

Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktif*. Jakarta