

PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN TEKNIK *QUICK ON THE DRAW* DENGAN PEMBELAJARAN KONVENSIONAL PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS X SMA NEGERI 2 KOTO XI TARUSAN KABUPATEN PESISIR SELATAN

Oleh

¹Etriazi, ²Armiati, ³Sri Wahyuni

¹Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Sumatera Barat
Edtriazi51@yahoo.com

²Dosen Universitas Negeri Padang

³Dosen STKIP PGRI Sumatera Barat

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA N 2 Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan Tahun Pelajaran 2013/2014. Hal ini disebabkan karena kurangnya aktivitas siswa di dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar ekonomi siswa melalui penerapan teknik *Quick On The Draw* dengan pembelajaran konvensional pada kelas X SMAN 2 Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi penelitian adalah siswa kelas X SMA N 2 Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan Tahun Pelajaran 2013/2014. Sampel diambil dengan teknik *purposive sampling*, terpilih kelas X7 sebagai kelas eksperimen dan kelas X4 sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar siswa. Teknik analisis data untuk menguji hipotesis adalah uji Z.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen 84,56 dan rata-rata kelas kontrol 78,00. Hasil analisis data diketahui nilai Z hitung 2,560 lebih besar dari harga Z tabel 1,960 yang berarti hipotesis yang diajukan diterima pada taraf nyata $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa melalui pendekatan teknik *Quick On The Draw* dengan penerapan pembelajaran konvensional. Artinya hasil belajar ekonomi siswa dengan penerapan teknik *Quick On The Draw* lebih baik dari hasil belajar ekonomi siswa yang proses pembelajarannya secara konvensional pada kelas X SMA N 2 Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan.

Kata kunci : Penerapan teknik *Quick On The Draw*, model pembelajaran konvensional, dan hasil belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan yang diarahkan untuk mengembangkan sumber daya manusia dan pembangunan sektor ekonomi. Keduanya saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan sebagai upaya untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, sedangkan manusia yang berkualitas dilihat

dari segi pendidikan telah dirumuskan secara jelas dalam tujuan pendidikan nasional.

Menurut Sukmadinata (2006:1) "Pendidikan merupakan kegiatan mengoptimalkan perkembangan potensi, kecakapan dan karakteristik pribadi peserta didik". Banyak hal yang dilakukan pemerintah dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan seperti perbaikan kurikulum, penambahan sarana dan

prasarana, dan perbaikan mutu guru melalui sertifikasi, penataran maupun seminar.

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa guru di harapkan memiliki strategi yang dapat mengaktifkan siswa di dalam proses belajar mengajar agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien sesuai pada tujuan yang diharapkan. Di dalam belajar guru harus mengetahui teknik penyajian pelajaran agar pelajaran tersebut dapat di tangkap, dipahami dan digunakan oleh siswa dengan baik. Kenyataan yang terjadi disekolah masih ada diantara beberapa siswa hasil belajarnya masih dibawah Kreteria Ketuntasan Minimum (KKM), siswa yang dinyatakan tuntas apabila siswa telah memiliki nilai hasil belajar diatas KKM.

Berdasarkan observasi dan wawancara penulis dengan guru ekonomi pada bulan Mei tahun 2013 di SMA Negeri 2 Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan bahwa hasil belajar siswa kelas X khususnya pada mata pelajaran ekonomi masih banyak di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini terbukti pada kegiatan proses belajar mengajar dimana guru pada awalnya memeriksa kehadiran siswa dengan cara mengabsen siswa yang masuk pada saat itu. Setelah itu kegiatan yang dilakukan oleh guru adalah membuka materi selanjutnya, tetapi sebelum itu guru mencoba menanyakan kembali kepada siswa tentang materi sebelumnya dengan tujuan apakah siswa membaca atau mengulang pelajaran dirumah. Adapun siswa yang menjawab pertanyaan guru hanya sebagian saja, diantaranya didominasi oleh siswa yang mempunyai kemampuan lebih sedangkan siswa yang hanya diam dan menundukkan kepala saat guru bertanya. Hal ini disebabkan pada saat guru menyampaikan materi pelajaran siswa hanya bersifat pasif atau monoton.

Kondisi seperti ini akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, karena lebih banyaknya kegiatan yang tidak bermanfaat disaat proses belajar mengajar seperti berbicara sama teman sebangku, menggambar hal yang tidak penting diatas meja ketika guru menerangkan, bolak balik dari bangku ke bangku dan ada juga siswa kerjaannya keluar masuk kelas ketika guru

menerangkan pelajaran dibandingkan dengan kegiatan positif yang dilakukan oleh siswa seperti memperhatikan guru, mencatat hal-hal yang penting ketika guru menerangkan pelajaran, terbukti dengan rendahnya hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA N 2 Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1 Nilai Ulangan Harian 1 Mata Pelajaran Ekonomi Di Kelas X SMA Negeri 2 Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan Tahun Pelajaran 2013-2014

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rataKelas	KKM
1	X ₁	35	84,94	75
2	X ₂	36	86,81	75
3	X ₃	36	86,67	75
4	X ₄	34	82,21	75
5	X ₅	33	84,55	75
6	X ₆	35	91,43	75
7	X ₇	39	74,21	75

Sumber: Guru Ekonomi SMA Negeri Barung-Barung Balantai Kecamatan Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan Tahun 2013

Pada tabel 1 di atas terlihat dari 7 kelas dengan jumlah keseluruhan 248 orang siswa, terdapat 6 kelas yang sudah mencapai kiteria ketuntasan minimum seperti kelas X₁, X₂, X₃, X₄ X₅ dan X₆. Sedangkan 1 lokal diantaranya dinyatakan tidak tuntas seperti kelas X₇. Dilihat dari seluruh siswa kelas X SMA Negeri 2 Koto XI Tarusan Pesisir Selatan masih ada siswa yang tidak tuntas.

Siswa dikatakan tuntas apabila nilai yang diperoleh adalah 75 ke atas sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Kelas

yang memiliki nilai tertinggi adalah kelas X_6 dengan jumlah ketuntasan 91,43% sedangkan kelas yang terendah adalah kelas X_7 dengan jumlah ketuntasan 74,21%. Terdapat perbedaan yang sangat jauh antara kelas yang memiliki nilai ketuntasan tertinggi dengan kelas yang memiliki nilai ketuntasan terendah, hal ini membuktikan bahwa kemampuan belajar Ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 2 Koto XI Tarusan masih relatif rendah karena masih ada kelas yang belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Sehubungan dengan permasalahan diatas, maka penulis ingin mencoba mengatasinya dengan teknik yang lebih mengaktifkan siswa sehingga hasil belajar siswa akan lebih baik. Maka pada penelitian ini penulis menerapkan teknik pembelajaran yaitu teknik *quick on the draw*. Teknik *quick on the draw* merupakan perlombaan antara kelompok menjadi kelompok pertama yang dapat menyelesaikan satu set pertanyaan. Suasana kompetisi sangat kental dalam teknik ini, karena masing-masing kelompok mempunyai *deadline* untuk menyelesaikan tugasnya. Seperti yang diungkapkan oleh Ginnis (2008:169) "*Quick on the draw* adalah sebuah aktivitas riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan".

Berdasarkan masalah yang ada maka penulis akan mengangkat judul dalam penelitian ini tentang "**Perbedaan Hasil Belajar Siswa dengan Teknik *Quick On The Draw* dengan Pembelajaran Konvensional pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan**".

LANDASAN TEORI

Hasil belajar

Hasil belajar merupakan suatu prestasi yang dicapai setelah mengikuti proses belajar. Seseorang dikatakan berhasil dalam belajar apabila terjadi perubahan tingkah laku dalam dirinya seperti perubahan dalam segi keterampilan, sikap dan kebiasaan baru lainnya.

Menurut Syah (2005:132) mengungkapkan bahwa terdapat tiga faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu

faktor yang berasal dari dalam diri siswa (*internal*), faktor yang berasal dari luar diri siswa (*eksternal*), dan faktor pendekatan dalam belajar:

1. Faktor internal siswa
 - a. Kesehatan

Apabila kesehatan anak terganggu dengan sering sakit kepala, pilek, demam dan lain-lain, maka hal ini dapat membuat anak tidak bergairah untuk mau belajar. Secara psikologi, gangguan pikiran dan perasaan kecewa karena konflik juga dapat mempengaruhi proses belajar.
 - b. Intelegensi

Faktor intelegensi dan bakat besar kali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar anak menurut *Gardner* dalam *teori multiple intelligence*, intelegensi memiliki tujuh dimensi yang semiotonom, yaitu linguistik, musik, matematik logis, visual spesial, kinestetik fisik, sosial interpersonal dan intrapersonal.
 - c. Minat dan motivasi

Minat yang besar terhadap sesuatu terutama dalam belajar akan mengakibatkan proses belajar lebih mudah dilakukan. Motivasi merupakan dorongan agar anak mau melakukan sesuatu. Motivasi bisa berasal dari dalam dari anak ataupun dari luar lingkungan.
 - d. Cara belajar

Perlu untuk diperhatikan bagaimana teknik belajar, bagaimana bentuk catatan buku, pengaturan waktu belajar, tempat serta fasilitas belajar.
2. Faktor dari lingkungan
 - a. Keluarga

Situasi keluarga sangat berpengaruh pada keberhasilan anak. Pendidikan orangtua, status ekonomi, rumah, hubungan dengan

- orangtua dan saudara, bimbingan orang tua, dukungan orangtua, sangat berpengaruh terhadap hasil belajar anak.
- b. Sekolah
Tempat, gedung sekolah, kualitas guru perangkat kelas, relasi teman sekolah, rasio jumlah murid perkelas, juga mempengaruhi anak dalam proses belajar
 - c. Masyarakat
Apabila masyarakat sekitar adalah masyarakat yang berpendidikan dan moral yang baik, terutama anak-anak mereka. Hal ini dapat sebagai pemicu anak untuk lebih giat belajar.
 - d. Lingkungan sekitar
Bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas dan iklim juga dapat mempengaruhi pencapaian tujuan belajar

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor dari dalam diri siswa itu sendiri dan faktor dari luar diri siswa. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi untuk meningkatkan hasil belajar sehingga tercapainya tujuan yang telah di tetapkan.

Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen* (Rusman, 2012:202). Pada hakikatnya, *cooperative learning* sama dengan kerja kelompok. Oleh karena itu, banyak guru yang mengatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam *cooperative learning* karena mereka beranggapan telah biasa melakukan pembelajaran *cooperative learning* dalam bentuk belajar kelompok. Walaupun

sebenarnya, tidak semua belajar kelompok dikatakan *cooperative learning*, seperti yang dijelaskan dalam Abdulhak dalam Rusman (2012:203) bahwa “pembelajaran *cooperative* dilaksanakan melalui *sharing* proses antara peserta belajar, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama di antara peserta belajar itu sendiri.

Teknik *Quick on The Draw*

Quick on the draw ini merupakan salah satu dari trik dan taktik mengajar strategi meningkatkan pencapaian pengajaran di kelas yang dikemukakan oleh Ginnis (2008:163) *Quick on the draw* merupakan perlombaan antara kelompok menjadi kelompok pertama yang dapat menyelesaikan satu set pertanyaan dan masing-masing kelompok mempunyai *deadline* untuk menyelesaikan tugasnya.

Untuk menyelesaikan pertanyaan yang diberikan oleh guru, setiap kelompok akan berpacu menjawab soal berharap yang dikerjakan siswa sesuai dengan jawaban yang diinginkan guru, dalam menjawab pertanyaan siswa harus memiliki kecepatan dan kerjasama tim untuk mendapatkan penghargaan (*reward*). Menurut Ginnis (2008:163) *Quick on the draw* adalah sebagai berikut: “sebuah aktivitas riset dengan *insentif* bawaan untuk kerja tim dan kecepatan”.

Teknik ini dibuat dalam bentuk permainan adu kecepatan, keterampilan dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Guru meninjau materi yang belum sempurna atau kekeliruan jawaban yang di buat siswa dalam kelompoknya. Kemudian guru memberikan penekanan terhadap jawaban yang keliru tersebut. Pertanyaan yang diberikan oleh guru merupakan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Setiap jawaban yang benar dari siswa merupakan nilai siswa, sekaligus merupakan nilai bagi kelompoknya. Teknik ini bisa memberi pengaruh bagi siswa dalam mengukur kemampuan sendiri atau kelompok, kekurangan, kekeliruannya terhadap konsep yang mereka pelajari dan selanjutnya berusaha memperbaiki prestasinya dengan bantuan serta bimbingan dari guru.

Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang telah lama dilakukan oleh guru disekolah. Pembelajaran konvensional dalam pelaksanaannya banyak menggunakan metode ceramah. Pembelajaran konvensional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang umumnya dilakukan disekolah selama ini. Menurut pendapat Sagala (2003:201) bahwa metode ceramah adalah suatu bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan dari guru kepada peserta didik.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional lebih terpusat kepada guru dan menekan guru menjadi pusat informasi yang mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif di dalam setiap aktivitas pembelajaran karena di setiap proses pembelajaran yang terjadi guru lebih mendominasi kegiatan sedangkan siswa hanya menerima pelajaran yang disampaikan.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini tergolong kedalam Penelitian Eksperimen karena penulis melakukan treatment atau perlakuan dan terencana.

Menurut Arikunto (2010:9) "Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu". Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat suatu akibat perlakuan.

Penelitian eksperimen ini menggunakan dua kelas sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada penelitian ini perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen adalah pembelajaran *Quick On the draw*, sementara pada kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Desain penelitian yang digunakan adalah "*Randomized Control*

Group Only Design". yang digambarkan pada Tabel berikut:

Tabel 2 Rancangan Pelaksanaan Penelitian

Kelas	Perlakuan	Posstest
Eksperimen	X	T
Kontrol	-	T

Sumber : Suryabrata (2011:104)

Keterangan:

X : Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen yaitu pembelajaran dengan strategi *Brain Storming* disertai *Speed Test*.

T : Tes akhir belajar berdasarkan materi pelajaran yang diberikan selama penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Koto XI Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan. Penelitian telah dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2013/2014, tepatnya tanggal 18 - 30 bulan September 2013 .

Sampel dalam Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel secara *Purposive Sampling*, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- Mengumpulkan nilai Ulangan Harian 1 siswa.
- Setelah rata-rata didapatkan dan lakukan pengambilan dua kelas yang memiliki nilai hampir sama.
- Untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan cara melakukan undian.

Dalam penelitian ini yang terpilih menjadi kelas eksperimen adalah kelas X_7 dan kelas yang menjadi kelas kontrol adalah kelas X_4 . Terlihat pada tabel berikut :

Tabel 3 Pembagian Kelas Sampel

No	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata	Perlakuan
1	X_8	31	48,39	Eksperimen
2	X_2	32	45,25	Kontrol

Sumber : Guru SMAN 2 koto XI Tarusan tahun pelajaran 2013.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil data tes akhir diketahui bahwa hasil belajar ekonomi siswa kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Analisis data yang telah dilakukan terhadap hasil belajar ekonomi siswa menggunakan teknik *quick on the draw* dan metode ceramah (konvensional) di SMA Negeri 2 Koto XI Tarusan terdapat perbedaan, perbedaan ini dapat dilihat dari nilai tertinggi tes akhir kelas eksperimen 100 dengan rata-rata 82, sedangkan kelas kontrol nilai tertinggi 96 dengan nilai rata-rata 77,09, sedangkan Uji Z pada hasil belajar siswa diperoleh $Z_{hitung} 2,560$ dan $Z_{tabel} 1,960$ pada taraf nyata 0,05 berdasarkan hasil perhitungan $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen menggunakan teknik *quick on the draw* lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah.

PENUTUP

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan teknik *quick on the draw* lebih baik dari pada menggunakan metode pembelajaran konvensional hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan nilai tertinggi tes akhir kelas eksperimen 100 dengan rata-rata 82 sedangkan kelas kontrol nilai tertinggi 96 dengan 77,09, sedangkan perhitungannya dengan uji Z pada hasil belajar siswa diperoleh $Z_{hitung} 2,560$ dan $Z_{tabel} 1,960$ pada taraf nyata 0,05 berdasarkan hasil perhitungan $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Hal ini berarti bahwa hasil belajar ekonomi menggunakan teknik *quick on the draw* lebih baik dari pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 2010. *Prosedur Penelitian Suatu*

- PendekatanPraktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azis, Abdul Albone dkk. 2009. *Panduan Penyusunan Proposal Penelitian Dengan Mudah*. Padang: yayasan Jihadul Khairi Center.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*. Jakarta: PT. Indeks.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat, Putri. (2010). *penerapan Teknik Quick On The Draw dalam proses pembelajaran matematika kelas VIII SMPN 16 sijnjung*. Sijunjung. STKIP PGRI Sumbar
- Lie, Anita. 2002. *Cooperatif Learning*. Jakarta: Grosind.
- Masfufa, Affrianti. 2010. *Peningkatan Kemampuan Membaca Cepat Dengan Menggunakan Teknik Quick on The Draw Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Malang Tahun Ajaran 2009/2010*. Malang
- Musnal, Alham. (2009). *Penerapan Teknik Quick On The Draw dalam Pembelajaran ekonomi Siswa Kelas VII SMP Semen Padang*. Padang. UNP
- Nasution. (2006). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- (2008). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: ALFABETA
- ,Syaipul. 2003. *Konsep dan makna Pembelajaran*. Alfabeta : Bandung.

- Sardiman, A. M. 2003. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.
- Sukmadinata, Nana Syaudih. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya Offset.
- Suryabrata, Sumadi. 2004. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Syah, Muhibin. 2005. *Psikologi Belajar*. Raja Grafindo :Jakarta