

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE QD (QUICK ON THE DRAW) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN SISWA KELAS XI MIA 4 SMA NEGERI 1 SINGARAJA

W. M. Prasetya Wiratama¹, N. Santiyadnya², L. Krisnawati³

^{1,2}Prodi Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja

³Prodi Teknik Elektronika, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja

e-mail: diikaprasetya11@gmail.com, santiyadnya@undiksha.ac.id, luh.krisnawati@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Prakarya dan Kewirausahaan melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe QD (*Quick On The Draw*). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus melalui tahap perencanaan, tindakan, evaluasi, refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Singaraja semester II tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 32 orang. Objeknya meliputi hasil belajar siswa dalam pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe QD (*Quick On The Draw*). Penerapan model ini sesuai dengan karakter kinestetik siswa yang tidak dapat duduk diam dalam waktu yang relatif lama. Hasil penelitian pada siklus I, aktivitas belajar siswa dengan nilai rata-rata 74,90, berada pada kategori cukup aktif sebesar 74,90% dan pada siklus II, nilai rata-rata 87,33 berada pada kategori sangat aktif sebesar 87,33%. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus I, nilai rata-rata 74,21 berada pada kategori cukup baik sebesar 43,75% dan pada siklus II, nilai rata-rata 87,32 berada pada kategori sangat baik, yaitu sebesar 100%. Dari hasil tersebut terlihat bahwa aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II telah mengalami peningkatan sebesar 12,43% dan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II telah mengalami peningkatan sebesar 56,25%.

Kata kunci: *quick on the draw*, hasil belajar

Abstract

This research aims to improve the outcomes of Prakarya and entrepreneurship learning through THE implementation of QD (Quick On The Draw) Cooperative learning methods. This research is a class action research conducted in two cycles through the planning, action, evaluation, reflection phase. The subject of this research is the class XI SMA Negeri 1 Singaraja semester II year lesson 2015/2016 which amounted to 32 people. The object includes student learning outcomes in Prakarya and entrepreneurship learning by using The QD (Quick On The Draw) Cooperative learning method. The application of this model corresponds to the kinaesthetic character of students who can not sit still in a relatively long time. The results of the study on cycle I, student learning activities with an average value of 74.90, are in the category quite active at 74.90% and in cycle II, the average value of 87.33 is at a very active category of 87.33%. While the results of student learning on the I cycle, the average value of 74.21 is in the category quite well at 43.75% and in cycle II, the average value of 87.32 is in a very good category, which is 100%. From the results it appears that students' learning activity from cycle I to cycle II has increased by 12.43% and student learning outcomes from cycle I to cycle II have increased by 56.25%.

Keywords: *Quick on the draw*, learning outcomes

1. Pendahuluan

Kualitas proses pembelajaran merupakan awal dan muara dari segala aktivitas pembelajaran, sehingga seorang guru harus mampu mengembangkan pembelajaran yang tepat dan akurat sesuai dengan karakteristik materi yang dibelajarkan dan kepentingan belajar peserta didiknya. Pembelajaran sangat ditentukan oleh tuntutan kurikulum, karakteristik materi, kemampuan guru, dan kepentingan belajar peserta didik. Berdasarkan rasional tersebut, maka seorang guru hendaknya memiliki pemahaman yang memadai tentang kurikulum, karakteristik materi mata pelajaran, *entry behavior* peserta didik, dan lingkungan belajar peserta didik agar mampu memilih dan mengembangkan model pembelajaran yang tepat dan berdaya guna bagi kepentingan belajar peserta didiknya.

Disadari bahwa masalah kualitas proses pembelajaran ternyata menyangkut banyak dimensi, yaitu kemampuan dan keterampilan guru, kualitas peserta didik, sarana dan prasarana pembelajaran, materi pembelajaran, model pembelajaran, dan dimensi-dimensi sosial akademis lain yang secara sinergis mempengaruhi kualitas proses sebuah pembelajaran. Jika diurai satu persatu dari sekian banyak dimensi yang berpengaruh terhadap kualitas proses pembelajaran, tampak bahwa dimensi model pembelajaran dan kemampuan serta keterampilan guru lebih dominan dibandingkan dengan dimensi yang lain. Model pembelajaran yang dikembangkan oleh guru berpengaruh secara langsung terhadap iklim dan hasil pembelajaran. Untuk itu, guru dituntut memiliki kemampuan dan keterampilan yang memadai dalam memilih dan menerapkan sebuah model pembelajaran, agar pembelajaran yang dilakukannya berhasil jika dilihat dari kepentingan belajar peserta didik.

Secara formal, peningkatan mutu pendidikan dalam pelaksanaan pendidikan di lingkungan sekolah, banyak bergantung kepada inisiatif dan kemampuan profesional guru dan pimpinan sekolah dalam menjalankan tugas dan fungsinya sebagai pelaku pendidikan dalam membina dan melaksanakan pengembangan program dan penyelenggaraan proses pembelajaran.

Guru dalam dunia pendidikan telah diakui disamping berperan sebagai pendidik dan pengajar, juga sebagai pengembang kurikulum (*curriculum developer*) ditingkat kelas bahkan sekolah. Guru selalu dituntut untuk mengembangkan program pendidikan secara berkelanjutan dan berkesinambungan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan. Andersons (1989:17) menyatakan bahwa guru yang baik memiliki tugas dan tanggungjawab mengembangkan kurikulum dengan mengarahkan siswa kepada tujuan yang telah ditetapkan dan mengembangkan alat evaluasi untuk mengukur keberhasilan pencapaian tujuan.

Hubungan kedua pendapat di atas akan nampak lebih jelas apabila dikaitkan dengan peristiwa yang telah terjadi di dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, yaitu berupa langkah-langkah atau prosedur yang harus dilalui dalam menyelenggarakan proses pengajaran dan keseluruhan tahap-tahap kegiatannya menjadi tugas dan tanggungjawab guru sebagai pelaksana pendidikan maupun sebagai pengembang program-program sekolah. Mengajar terdiri atas sejumlah kejadian-kejadian tertentu. Banyak sedikitnya bagian-bagian serta urutannya sebagai berikut.

- 1) Membangkitkan dan memelihara perhatian.
- 2) Menjelaskan kepada murid hasil apa yang diharapkan daripadanya setelah belajar.
- 3) Merangsang murid untuk mengingat kembali konsep, aturan, dan keterampilan yang merupakan prasyarat agar memahami pelajar yang akan diberikan.
- 4) Menyajikan stimuli yang berkenaan dengan bahan pelajaran.
- 5) Memberikan bimbingan kepada murid dalam proses belajar.
- 6) Memberikan *feed back* atau balikan dengan memberitahukan kepada murid apakah hasil belajarnya benar atau tidak.
- 7) Menilai hasil belajar dengan memberikan kesempatan kepada murid untuk mengetahui apakah ia telah benar menguasai pelajar itu dengan memberikan beberapa soal.
- 8) Memantapkan apa yang dipelajari dengan memberikan latihan-latihan untuk menerapkan apa yang telah dipelajari (Nasution, 1984:184-185).

Memperhatikan uraian pendapat di atas tampak pelaksanaan pendidikan melalui penyelenggaraan proses pembelajaran di lingkungan sekolah memiliki peran yang esensial

dan strategis terhadap pembinaan dan peningkatan kemampuan dan kecakapan-kecakapan dasar siswa dalam belajar dan berfikir dan dalam mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Peran guru dalam hal ini berkaitan dengan pelaksanaan tugas dan tanggung jawab sebagai pengembang program pembelajaran dan sebagai pelaksana pendidikan yaitu yang mempunyai peranan sebagai pendidik dan pengajar.

Di era globalisasi ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi atau lebih sering kita kenal dengan sebutan IPTEK juga sangat penting untuk diketahui. IPTEK sangat pesat dan signifikan pertumbuhan serta perkembangannya, hal ini memberikan pengaruh yang cukup besar bagi seluruh aspek kehidupan manusia, salah satunya yaitu di dunia pendidikan. Untuk menindaklanjuti keadaan tersebut, maka pemerintah telah mengambil kebijakan-kebijakan guna memajukan sektor pendidikan, karena dengan jalur pendidikan inilah kita dapat mencetak generasi yang berkualitas dan profesional.

Begitu pula sama halnya dengan di Indonesia, Indonesia sebagai Negara yang berkembang dan sekarang dihadapkan dengan kemajuan IPTEK yang pesat tentunya kualitas pendidikan juga harus ditingkatkan secara maksimal mengingat faktor pendidikan sangat dapat diandalkan dalam mengarungi dunia globalisasi ini. Jika tidak ada pendidikan, maka sumber daya manusia tidak akan mampu mengembangkan kemampuan yang ada dalam dirinya dan mengakibatkan bangsa tersebut terpuruk bahkan mengalami penindasan ataupun tekanan akibat pola pikir mereka yang masih monoton atau tidak berkembang. Jadi, dapat dikatakan bahwa untuk membangun generasi yang berkualitas, pendidikan merupakan salah satu faktor penting yang harus dikembangkan, ditingkatkan, serta diutamakan secara maksimal.

Kemajuan IPTEK telah pula membawa kemajuan dalam bidang pembelajaran, seperti: mudahnya akses informasi melalui media cetak maupun elektronik, ditemukannya model-model pembelajaran yang inovatif, dan berbagai fasilitas atau media pembelajaran. Dalam kaitan dengan strategi pembelajaran, berbagai model pembelajaran telah dikembangkan. Salah satu diantaranya adalah model kooperatif dengan berbagai jenis dan tipenya. Dari kajian penelitian sebelumnya, penerapan model kooperatif dalam pembelajaran di sekolah telah terbukti dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, sangat relevan jika guru dalam pembelajaran menerapkan model pembelajaran kooperatif, termasuk tentunya dalam pembelajaran mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMA Negeri 1 Singaraja. Karena, berdasarkan pengamatan di lapangan tepatnya di kelas XI SMA Negeri 1 Singaraja pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan, ditemukan indikasi yang menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Siswa terlihat kurang perhatian terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu, ada kecenderungan kurang menariknya kegiatan pembelajaran, hal ini tentu saja mengakibatkan suasana pembelajaran menjadi monoton dan tidak menyenangkan.

Melalui diskusi yang telah dilakukan dengan Guru Pamong dan Guru lainnya, diduga bahwa rendahnya hasil belajar siswa terhadap standar kompetensi disebabkan oleh kurang tepatnya guru dalam memilih metode pembelajaran yang akan diterapkan. Dominasi guru dalam proses pembelajaran akan menimbulkan akibat berupa kurangnya keaktifan atau partisipasi siswa. Maksudnya, guru tidak melibatkan siswa secara langsung sehingga siswa terlihat kurang aktif di dalam proses pembelajaran, hal ini akan menimbulkan kebosanan pada siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi tidak menarik.

Selain permasalahan yang diutarakan di atas, adapun permasalahan lain yang muncul adalah sebagai berikut.

- (1) Pertama, siswa kurang terbiasa untuk belajar mandiri. Siswa belum berinisiatif mempelajari materi terlebih dahulu di rumah dan mencari referensi lain terkait dengan materi. Hal ini diakibatkan siswa kebanyakan tidak memiliki buku pegangan yang menyangkut mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang akan mereka gunakan. Sehingga mereka lebih memilih untuk menunggu penjelasan dari guru.
- (2) Kedua, siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa malu bertanya apabila ada yang kurang dimengerti dan malu untuk menjawab pertanyaan.

- (3) Ketiga, siswa cenderung cepat merasa bosan. Perasaan ini timbul dikarenakan proses pemberian materi hanya sebatas mencatat pembelajaran yang diberikan oleh guru. Jadi oleh sebab itu, siswa sebelum selesai pembelajaran sudah merasa bosan dan cepat-cepat ingin mengakhiri pelajaran yang sedang berlangsung.

Dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan, sedikit siswa yang mampu menembus nilai 82 apalagi 90. Jika dikaitkan dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan, maka nilai tersebut masih dianggap kurang karena nilai ketuntasan minimal di SMA Negeri 1 Singaraja adalah 82 sedangkan yang mendapat nilai 82 kebawah itu harus mengikuti remidi. Untuk dapat melibatkan siswa agar menjadi lebih aktif dalam memahami pelajaran, maka diskusi kelompok merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan sehingga akan dapat menghilangkan rasa jenuh dan bosan yang ada pada siswa.

Keberhasilan penerapan metode kooperatif ini telah banyak ditemukan. Hal ini dapat dilihat pada beberapa contoh penelitian dengan menggunakan metode kooperatif atau diskusi kelompok serta hasil yang telah dicapai antara lain: Deddy (2015) dalam penelitiannya terhadap siswa SMA Negeri 1 Singaraja menemukan bahwa penggunaan metode diskusi kelompok dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di kelas X, penelitian yang dilakukan Sudarma (2015) menemukan bahwa metode diskusi kelompok berpengaruh positif terhadap motivasi siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar pada mata pelajaran keterampilan kelistrikan di kelas IX B1 SMP Negeri 6 Singaraja, sedangkan Diky Andrya (2015) dalam penelitian terhadap siswa kelas IX A2 SMP Negeri Singaraja mengemukakan bahwa penggunaan metode diskusi kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran keterampilan kelistrikan.

Seperti yang tercantum di atas, salah satu metode pembelajaran yang tepat untuk melibatkan siswa secara aktif adalah metode pembelajaran kooperatif. Dalam metode ini, siswa didorong untuk aktif dalam proses belajar mengajar didalam kelas, siswa dilibatkan dalam tanya jawab yang terarah, dan siswa merupakan pusat dari kegiatan belajar mengajar.

Selain menggunakan pembelajaran model kooperatif, maka diperlukan adanya variasi strategi dalam proses belajar mengajar. Dalam kasus ini, penerapan metode diskusi kelompok akan divariasikan dengan tipe QD (*Quick On The Draw*). Penerapan metode dengan tipe tersebut dalam pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan merupakan variasi yang sempurna karena penerapan metode dengan tipe ini akan menjadikan siswa bisa bekerjasama untuk berfikir dan bertindak secara aktif, kreatif, dan demokrasi, serta mengembangkan pola pikir siswa dalam menyikapi permasalahan yang sedang berkembang pada era sekarang. Melihat permasalahan yang terjadi selama penulis melakukan observasi di SMA Negeri 1 Singaraja, tidak bisa dipungkiri, permasalahan di atas mengharuskan penulis untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran *behavioristic* pada kelas yang bermasalah.

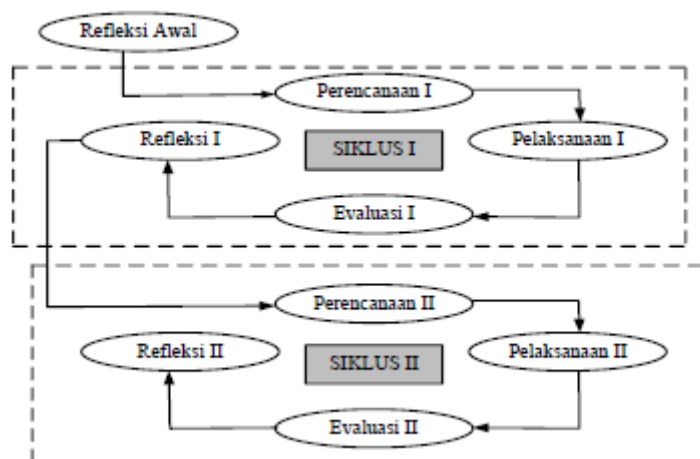
2. Metode

Penelitian ini dirancang dalam bentuk penelitian tindakan kelas (PTK) yang diajukan untuk memperbaiki hasil belajar dalam mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan pada siswa kelas XI MIA 4 SMA Negeri 1 Singaraja. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam bentuk siklus sampai tujuan penelitian dapat tercapai. Tiap siklus terdiri dari empat kegiatan, yaitu: 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) evaluasi, dan 4) refleksi.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Negeri 1 Singaraja. SMA ini dipilih berdasarkan pada beberapa pertimbangan, antara lain: 1) minat siswa dalam belajar khususnya untuk mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan sangatlah kurang, 2) proses dan hasil belajar mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMA Negeri 1 Singaraja pada kelas XI MIA 4 sangatlah rendah, 3) SMA Negeri 1 Singaraja telah menerapkan sistem pembelajaran yang berdasarkan pada kurikulum 2013, sehingga dengan diterapkannya metode diskusi kelompok dengan model pembelajaran tipe QD (*Quick On The Draw*) akan dapat lebih meningkatkan pemahaman siswa pada materi pelajaran khususnya pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan, yang tidak hanya terbatas pada pemahaman aspek kognitif saja, melainkan juga pemahaman aspek

afektif dan aspek psikomotor sesuai dengan tuntutan sistem penelitian yang ada pada kurikulum 2013. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI MIA 4 SMA Negeri 1 Singaraja dan melibatkan guru mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Tahap yang dilakukan dalam penelitian ini mengikuti tahap-tahap umum yang dilakukan pada penelitian tindakan kelas (PTK) oleh Kemmis (dalam Kasbolah, 1999), penelitian tindakan kelas menggunakan sistem refleksi diri, yang dimulai dengan rencana, tindakan pengamatan, refleksi, perencanaan kembali merupakan dasar untuk suatu ancap-ancang pemecahan permasalahan. Dengan kata lain, penelitian tindakan kelas merupakan suatu upaya refleksi mandiri dilakukan secara spiral dengan tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi, dan perencanaan ulang sebagai basis pemecahan masalah.

Menurut Kemmis (1988), terdapat beberapa hal yang perlu dilakukan sebelum penelitian tindakan kelas dilaksanakan diantaranya adalah diskusi, negosiasi, penjelajahan kesempatan, penjajagan kemungkinan, dan memeriksa kendala-kendala. Selain itu, juga perlu diketahui terlebih dahulu bagaimana cara mengetahui efek dari tindakan yang akan dilakukan. Beberapa hal tersebut mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pelaksanaan penelitian tindakan yang akan dilakukan, dengan demikian penelitian yang dilakukan dapat berjalan secara baik dan lancar. Secara sederhana, penelitian tindakan model Kemmis dapat dilihat pada Gambar 1. seperti berikut.



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Model Kemmis (Sumber: Kemmis, 1998)

Dalam teknik pengumpulan data, metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode observasi (aktivitas siswa dalam proses pembelajaran) yang menggunakan angka-angka dan berisikan deskriptor-deskriptor untuk menilai perilaku siswa dan tes hasil belajar.

Kegiatan mengukur, menilai, dan mengevaluasi sangatlah penting dalam dunia pendidikan. Hal ini tidak terlepas karena kegiatan tersebut merupakan suatu siklus yang dibutuhkan untuk mengetahui sejauh mana pencapaian pendidikan telah terlaksana. Contohnya, dalam evaluasi penilaian hasil belajar siswa, kegiatan pengukuran dan penilaian merupakan langkah awal dalam proses evaluasi tersebut. Kegiatan pengukuran yang dilakukan biasanya dituangkan dalam berbagai bentuk antara lain tes, kuisioner, pedoman wawancara, pedoman observasi, dan studi dokumen. Dalam penelitian ini terdapat tiga kriteria penilaian diantaranya: 1) sikap (Afektif), 2) pengetahuan (Kognitif), dan 3) keterampilan (Psikomotor). Untuk aspek afektif dan psikomotor digunakan instrumen penelitian berupa observasi dan untuk kognitif digunakan instrumen berupa tes objektif bentuk pilihan ganda (*multiple choice*).

Untuk memperoleh data hasil belajar siswa dikumpulkan melalui tes objektif (*multiple choice*). Tes terdiri dari satu keterangan atau pemberitahuan tentang satu pengertian yang belum lengkap dan untuk melengkapinya harus memilih satu diantara beberapa jawaban yang

telah disediakan (Arikunto, 2013:183). Instrumen pilihan ganda yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan 5 pilihan (*option*), yaitu: A, B, C, D, dan E yang mengandung satu jawaban yang benar.

Tes pilihan ganda ini dikembangkan melalui prosedur penyesuaian kisi-kisi pembuatan butir soal, uji validasi ahli, dan praktisi (uji Gregory), uji coba lapangan, analisis hasil uji coba lapangan, dan penulisan akhir.

Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa, diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

a. Mengetahui Rata-rata

$$X = \frac{\text{Jumlah Nilai Siswa}}{\text{Jumlah Siswa}}$$

b. Menentukan Ketentuan Individual

$$KI = \frac{\text{Jumlah Nilai Siswa}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

Dengan ketentuan individu mencapai $\geq 75\%$ maka kelas yang bersangkutan dianggap tuntas.

c. Mengikuti Ketuntasan Klasikal

$$KK = \frac{\text{Jumlah Siswa yang Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa Seluruhnya}} \times 100\%$$

Data yang telah dikumpulkan setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe QD (*Quick On The Draw*) yang diterapkan di SMA Negeri 1 Singaraja dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik deskriptif kualitatif dan metode analisis deskriptif kuantitatif.

a. Analisis Deskriptif Kualitatif.

Metode analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu cara analisis atau pengolahan data dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat atau kata-kata, kategori-kategori mengenai suatu objek (benda, gejala, dan variabel tertentu), sehingga diakhir proses diperoleh kesimpulan umum (Agung, 2014:110).

b. Analisis Deskriptif Kuantitatif.

Metode analisis kuantitatif ialah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase, mengenai suatu obyek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum (Agung, 2014:110).

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran secara klasikal diharapkan tercapai 85%. Bilamana indikator keberhasilan tersebut telah terpenuhi atau target tercapai, maka siklus penelitian dihentikan.

3. Hasil dan Pembahasan

Dari hasil belajar mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan siswa yang dikumpulkan dengan hasil tes hasil belajar siswa (tes evaluasi) pada siklus I pertemuan ketiga Siklus I, dianalisis dengan menghitung rata-rata kelas yang diakumulasikan dengan menjumlahkan nilai afektif, kognitif, dan psikomotor. Data hasil belajar siswa didapat dari penghitungan skor maksimal ideal 100 dan skor minimal ideal adalah 0. Dengan ketuntasan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 82 atau dengan daya serap siswa minimal 82% dan ketuntasan kelas (KK) minimal 85%. Sesuai data didapatkan bahwa jumlah nilai siswa adalah 2.374,8 dengan jumlah siswa adalah 32 orang dan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 14 orang. Berdasarkan data hasil belajar Siklus I, maka dapat ditentukan kategori prestasi atau hasil belajar siswa pada Tabel 4.1 sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Kreteria	Jumlah Siswa	Presentase (%)	Kategori
2	≥ 82	14	43,75%	Tuntas
3	≤ 81	18	56,25%	Belum Tuntas
Jumlah		32	100%	

Data hasil belajar Prakarya dan Kewirausahaan siswa yang dikumpulkan dengan hasil tes hasil belajar (tes evaluasi) pada Siklus II pertemuan ketiga, dianalisis dengan menghitung rata-rata kelas yang diakumulasikan dengan menjumlahkan nilai afektif, kognitif, dan psikomotor. Data hasil belajar siswa didapat dari penghitungan skor maksimal ideal 100, dan data skor minimal ideal adalah 0, dengan ketuntasan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 82 atau dengan daya serap siswa minimal 82% dan ketuntasan kelas (KK) minimal 85%. Berdasarkan data hasil belajar siswa pada Siklus II, maka dapat ditentukan kategori hasil belajar siswa seperti tabel berikut.

Tabel 2. Kategori Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Kreteria	Jumlah siswa	Presentase (%)	Kategori
2	≥ 82	32	100%	Tuntas
3	≤ 81	0	0%	Belum Tuntas
Jumlah		32	100%	

Berdasarkan data dari Tabel 4.2 di atas, ditunjukkan bahwa pada Siklus II, semua siswa sudah mencapai nilai sesuai dengan KKM yang diterapkan di SMA Negeri 1 Singaraja, persentase ini mencapai 100% melebihi 85% target ketuntasan kelas yang diharapkan. Mencermati tentang ketuntasan hasil belajar siswa pada Siklus II, terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang sangat berarti dari Siklus I ke Siklus II, dimana dari Siklus I ke Siklus II mengalami peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 56,25%. Pembahasan tindakan kelas ini dilakukan 2 siklus yang berlangsung selama 7 kali pertemuan dengan rincian 1 kali pertemuan untuk refleksi awal, 3 kali pertemuan untuk Siklus I, dan 3 kali pertemuan untuk Siklus II.

Pada Siklus I, peneliti mulai mengamati perilaku siswa yang mulai timbul dalam proses belajar mengajar, khususnya jika dikaitkan dengan metode kooperatif tipe QD (*Quick On The Draw*). Dalam hal ini, peneliti bertindak sebagai peneliti sekaligus sebagai pengajar. Dalam penyampaian materi pelajaran, peneliti dibantu oleh guru mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Sedangkan, untuk mengamati proses belajar mengajar siswa, peneliti sendiri yang mengamatinya, sehingga peneliti tidak mengalami kendala yang begitu berarti dalam hal mengajar maupun dalam hal mengamati aktivitas belajar siswa ketika belajar mengajar berlangsung. Secara ringkas hasil penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4.3 dan Tabel 4.4 berikut ini.

Tabel 3. Hasil Penelitian Pada Siklus I

Hasil Belajar		
Rata – rata	KI	KK
74.21	74.21%	43.75%

Tabel 4. Hasil Penelitian Pada Siklus II

Hasil Belajar		
Rata - rata	KI	KK
87.32	87.32%	100%

Berdasarkan analisis data pada Tabel 4.3 dan 4.4 di atas, proses belajar mengajar dengan penerapan metode kooperatif tipe QD (*Quick On The Draw*) pada Siklus I dan Siklus II sudah cukup berhasil untuk mengajak siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran, jika dibandingkan dengan sebelum diterapkannya metode kooperatif tipe QD (*Quick On The Draw*) pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Hasil belajar siswa melalui penerapan metode kooperatif tipe QD (*Quick On The Draw*) juga mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan oleh beberapa indikator yang dipakai untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa, antara lain sebagai berikut.

a. Nilai Rata-rata Kelas

Nilai rata-rata yang diperoleh seluruh siswa yang ada di dalam kelas dengan menjumlahkan seluruh nilai kognitif, afektif, serta psikomotor, kemudian dicari rata-ratanya. Hasil belajar siswa yang dilakukan pada akhir Siklus I sebesar 74,21 dan ketuntasan mencapai 43,75%. Sedangkan, nilai tes pada Siklus II adalah sebesar 87,32 dan ketuntasannya mencapai 100%. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar dari Siklus I ke Siklus II, yaitu sebesar 56,25%. Rata-rata hasil belajar siswa pada Siklus II dikatakan berhasil atau tuntas karena telah memenuhi tuntutan dimana rata-rata siswa dikatakan berhasil secara klasikal apabila mencapai persentase $\geq 85\%$.

b. Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan klasikal pada Siklus I sebanyak 43,75% dengan kategori belum tuntas. Sedangkan pada Siklus II ketuntasan klasikal sebesar 100% dengan kategori tuntas. Ketuntasan klasikal pada Siklus II dikatakan tuntas apabila secara klasikal persentasenya mencapai $\geq 85\%$. Ketuntasan klasikal pada Siklus I masih belum tuntas, hal ini disebabkan oleh adanya beberapa kendala seperti minimnya jenis buku yang dimiliki siswa yang mengacu pada materi Prakarya dan Kewirausahaan. Hal ini menyebabkan sulitnya mendapatkan informasi tambahan mengenai materi yang akan didiskusikan dan dalam proses interaksi siswa dengan anggota kelompoknya masih terlihat enggan. Siswa terlihat kurang antusias karena menganggap mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan kurang diperhitungkan dibandingkan pelajaran-pelajaran umum lainnya, sehingga siswa kurang tertarik untuk mengajukan pendapat dan pernyataan mengenai konsep yang belum jelas sehingga hal ini akan mempengaruhi rendahnya pemahaman mereka akan materi yang sedang dibahas dan akhirnya akan berpengaruh pada hasil belajar. Sesuai pada refleksi pada Siklus I, maka tindakan pada Siklus II merupakan penyempurnaan dan perbaikan terhadap kendala-kendala yang muncul pada Siklus I. Perbaikan yang dilakukan antara lain membentuk kelompok dengan cara berbeda agar siswa lebih terpacu untuk berinteraksi dengan anggota kelompok lainnya. Selain itu, memberikan bimbingan kepada siswa pada saat kegiatan belajar mengajar, misalnya pada saat diskusi, guna untuk meningkatkan aktifitas belajar yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Maka, penerapan pembelajaran metode kooperatif tipe QD (*Quick On The Draw*) yang dasarnya adalah menciptakan suasana bermain dalam belajar sangatlah baik digunakan. Setelah diadakannya penyempurnaan dan perbaikan terhadap kendala-kendala yang dialami pada Siklus I, maka pada Siklus II terjadi peningkatan terhadap ketuntasan klasikal, yaitu mencapai 100%. Berdasarkan hal tersebut, maka ketuntasan klasikal dari Siklus I ke Siklus II mengalami peningkatan sebesar 56,25%. Berdasarkan uraian di atas, hipotesis yang berbunyi "Melalui penerapan metode kooperatif tipe QD (*Quick On The Draw*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan" dapat dibuktikan kebenarannya.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan di depan maka dapat ditarik suatu kesimpulan sebagai berikut.

1. Penerapan metode kooperatif tipe QD (*Quick On The Draw*) untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan siswa kelas XI MIA 4 SMA Negeri 1 Singaraja Tahun Pelajaran 2015/2016 sudah bisa dikatakan berhasil. Hasil ini terbukti dari skor hasil belajar siswa pada Siklus I dengan rata-rata 74,21% dengan kategori cukup, meningkat menjadi 87,32% dengan kategori sangat baik pada akhir Siklus II, terjadi peningkatan sebesar 13,11%. Ketuntasan kelas pada Siklus I adalah sebesar 43,75% dengan kategori kurang, menjadi 100% dengan kategori sangat baik pada akhir Siklus II, terjadi peningkatan sebesar 56,25%.
2. Kendala-kendala yang dihadapi dalam penerapan metode kooperatif tipe QD (*Quick On The Draw*), yaitu belum adanya kerjasama dalam kelompok belajar siswa pada waktu pelajaran berlangsung pada Siklus I. Siswa hanya mengandalkan pendapat dari temannya yang dianggap lebih mampu sehingga belum dilihat sebagai satu kesatuan yang utuh dari kelompok. Kendala umum adalah pada waktu pelajaran yang dialokasikan di sekolah, terkadang pada saat melakukan proses pembelajaran siswa sering mengeluh kekurangan waktu.

Berdasarkan temuan-temuan selama berlangsungnya penelitian dan hasil yang dicapai dalam penelitian ini, maka dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut.

1. Dalam penelitian ini masih ditemukan kendala kurangnya waktu dalam pembelajaran. Sehubungan dengan itu diharapkan guru dapat memberikan tugas-tugas untuk dikerjakan diluar jam pelajaran guna menambah pengetahuan mengenai mata pelajaran yang bersangkutan.
2. Penerapan metode kooperatif tipe QD (*Quick On The Draw*) terbukti dalam penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan, untuk itu diharapkan kepada sekolah ataupun guru-guru pengajar mata pelajaran bisa menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe QD (*Quick On The Draw*), agar setidaknya dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tiap pelajaran.

Daftar Pustaka

Ahmad, Abu.1999. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsini. 2002. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Dahar, Wilis Ratna. 1989. *Teori-teori Belajar*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Dantes, Nyoman. 1989. *Psikologi Pendidikan*. Singaraja: FKIP UNUD.

Depdikbud. 1995. *Perangkat Kegiatan Belajar Mengajar*. Jakarta: Dirjen Pendidikan.

Diky, I Kadek. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (*Numbered Heads Together*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Keterampilan Kelistrikan pada Siswa Kelas IX A2 SMP Negeri 6 Singaraja Tahun Ajaran 2014/2015. Tugas Akhir (tidak diterbitkan) Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Pendidikan Ganesha.

Dimiyanti dan Mujiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Ginnis, Paul. 2008. *Trik & Taktik Mengajar Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*. Jakarta: PT. Indeks.
- Isjoni. 2012. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Kasbolah, Kasihani. 1999. *Penelitian Tindak kelas (PTK)*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan.
- Kemmis, S and Taggart, R. 1988. *The Action Research Planner*. Geelong Victori: Deakin University Press.
- Masidjo. 1995. *Penelitian Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: KANISIUS.
- Muhadjir, Noeng. 1993. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Muslicch, Mansur. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Akasara.
- Norti, Ni Made. Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa Kelas II-c pada Mata Pelajaran Geografi dengan Menggunakan Metode Diskusi Kelompok di SLTP Negeri 1 Denpasar. Tugas akhir (tidak diterbitkan) jurusan pendidikan geografi, ikip negeri singaraja.
- Nurkencana. 1990. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Sekar, Ni Made. Peningkatan Motivasi dan Prestasi belajar siswa kelas I-c SLTP Negeri 4 Mengwi Tahun pelajaran 2000/2001. Tugas akhir (tidak diterbitkan) .Jurusan Pendidikan Geografi, IKIP Negeri Singaraja.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wardani, 1983. *Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wiriaatmadja, Richiati. 2006. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.