

---

## **Penerapan Strategi Pembelajaran *Quick on the Draw* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa**

**Nurhaswinda**

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Riau, Indonesia

e-mail: [nurhaswinda01@gmail.com](mailto:nurhaswinda01@gmail.com)

**Abstrak.** Penelitian ini berawal dari siswa menganggap Matematika sebagai pelajaran yang sulit dan menjenuhkan, sehingga menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang semangat untuk belajar dan bertanya. Untuk mengatasi masalah tersebut, digunakan metode *Quick on the Draw*. Dengan suasana permainannya diharapkan dapat menjadikan pembelajaran yang tadinya sulit menjadi berkesan dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode *Quick on the Draw*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus dan tiap siklus terdapat 2 kali pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari empat tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V Sekolah Dasar Pahlawan. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif, yaitu dimulai dari menghimpun data, menyusun dan mengatur data, mengolah data, menyajikan data dan menganalisis data angka guna memberikan gambaran tentang suatu gejala, peristiwa atau keadaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa, di mana sebelum dilakukan tindakan diperoleh 34,3% dengan kategori kurang. Sedangkan setelah melakukan tindakan perbaikan dengan penerapan metode *Quick on the Draw* pada siklus I, motivasi belajar siswa terjadi peningkatan yaitu 65,2% dengan kategori baik. Tindakan pada siklus II juga terjadi peningkatan motivasi siswa menjadi 81,6% dengan kategori baik sekali. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Quick on the Draw* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas V Sekolah Dasar Pahlawan.

**Kata Kunci.** *Quick on the Draw*; motivasi belajar; matematika

**Abstract.** This research begins with students perceiving mathematics as a difficult and saturating subject, which causes students to be passive and less enthusiastic about learning and asking questions. To overcome this problem, a quick on the draw strategy is used with the game learning which is expected to make learning that was difficult to be memorable and fun, so that it can increase student motivation. This study aims to determine the increase in student motivation by using the quick on the draw strategy. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in 2 cycles and each cycle there are 2 meetings. Which consists of four stages, namely the stages of preparation, implementation, observation and reflection. The subjects of this study were teachers and students of class V Elementary School of Pahlawan. Data collection techniques using observation and documentation. The data analysis technique uses descriptive analysis,

---

which starts from collecting data, compiling and organizing data, processing data, presenting data and analyzing numerical data in order to provide an overview of a symptom, event or situation. The results showed that there was an increase in student learning motivation, where before the action was taken 34.3% was obtained in the low category. Meanwhile, after taking corrective action by implementing the quick on the draw strategy in the first cycle, student learning motivation increased by 65.2% in the good category. And the action in cycle II also increased student motivation to be 81.6% in the very good category. Thus, it can be concluded that the application of the quick on the draw strategy can increase student motivation in Mathematics subjects.

**Keywords.** *quick on the draw*; learning motivation; mathematics.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan sebagai hasil belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan pemahaman, sikap, perilaku, dan keterampilan (Hayati, 2012). Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu tingkah laku melalui latihan yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Belajar merupakan suatu proses aktivitas mental seseorang dalam interaksi dengan lingkungan sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, dan psikomotorik (Sanjaya, 2009). Proses belajar yang ada di Sekolah maupun di luar Sekolah pada dasarnya tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan dan pemahaman, tetapi aspek aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi, dan keterampilan-keterampilan berpikir juga harus ditekankan (Ismanisa dkk., 2020). Salah satu aplikasi pembelajaran yang dimaksud adalah pembelajaran matematika.

Pembelajaran Matematika diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah yang dapat diidentifikasi. Matematika merupakan ilmu dasar yang peranannya penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan teknologi serta dalam pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Andriani & Hariyani, 2013). Proses pembelajaran di sekolah pada masa kini kurang meningkatkan motivasi siswa, terutama dalam pembelajaran Matematika. Padahal, pelajaran Matematika seharusnya dimulai sejak usia Sekolah Dasar. Hal ini bertujuan agar siswa mampu berpikir logis sehingga mampu memecahkan masalah dalam kehidupannya sehari-hari. Untuk mencapai hal ini, tentunya siswa harus belajar Matematika dengan pemahaman yang secara aktif membangun pengetahuan baru yang diperolehnya melalui pengalaman selama proses pembelajaran (Taufikurrahman & Nurhaswinda, 2021). Pada saat ini, masih banyak tenaga pendidik yang menggunakan metode konvensional secara menonton dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh guru (*teacher centered*) (Sumarni & Kadarwati 2020; Puspitasari, dkk., 2020; Suyitno, 2000). Prinsip pembelajaran *teacher centered* menyebabkan proses pembelajaran menjadi pasif. Peserta didik belum berperan aktif, terlihat dengan persentase aktivitas peserta didik masih termasuk kategori kurang baik (Sherlyani, dkk., 2019).

---

Tugas guru dalam proses belajar mengajar meliputi tugas pedagogis, profesional, kepribadian, dan sosial. Tugas pedagogis adalah tugas pembantu, membimbing dan memimpin. Sardiman (2004) mengemukakan bahwa, untuk dapat mampu melaksanakan tugas mengajar dengan baik, guru harus memiliki kemampuan profesional, yaitu terpenuhinya sepuluh kompetensi guru yang meliputi (1) menguasai bahan, (2) mengelola program belajar mengajar, (3) mengelola kelas, (4) penggunaan media atau sumber, (5) menguasai landasan-landasan pendidikan, (6) mengelola interaksi belajar mengajar, (7) menilai prestasi siswa untuk kepentingan pelajaran, (8) mengenal fungsi layanan bimbingan dan penyuluhan di sekolah, (9) mengenal dan menyelenggarakan Administrasi sekolah dan (10) memahami prinsip-prinsip dan menafsirkan hasil penelitian pendidikan guna keperluan pengajaran. Jadi, indikator keberhasilan seorang guru dalam proses pembelajaran adalah dengan merubah sikap atau pengetahuan siswa yang telah mengalami proses pembelajaran (Pratiwi, dkk., 2019).

Guru Matematika diharapkan dapat memberikan dorongan belajar kepada siswa, sehingga siswa merasa tertarik dan termotivasi, serta mudah memahami materi yang diberikan. Dengan adanya motivasi, seseorang akan mendorong untuk melakukan semua yang diamati. Semakin besar minat siswa terhadap matematika semakin besar pula perhatian terhadap materi pelajaran yang diberikan. Sehingga hasrat dan kemauan untuk mengenal apa yang dipelajari dan akan menimbulkan sikap kreatif pada diri siswa. Oleh karena itu, setiap menghadapi persoalan yang perlu pemecahan, siswa cenderung memiliki alternatif pemecahan yang dapat mendatangkan kesenangan dari pada yang mengakibatkan kesukaran, kesulitan, dan penderitaan.

Menurut teori Hedonisme, para siswa harus diberi motivasi secara tepat agar tidak malas belajar matematika dengan cara memenuhi kesenangannya (Purwanto, 2014). Banyak usaha yang telah dilakukan oleh seorang guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, diantaranya adalah menerapkan beberapa metode pembelajaran, seperti menggunakan metode ceramah, metode tanya jawab, dan metode pemberian tugas, namun motivasi belajar siswa belum tercapai maksimal.

Guru juga harus bisa menarik perhatian siswa agar proses belajar mengajar sesuai dengan yang diharapkan. Mengganti cara proses belajar mengajar dengan menggunakan bantuan media, pendekatan, metode dan lain-lain sebagai pembantu dalam pemahaman siswa yang belum paham yang diharapkan dapat mengubah atau membuat suasana baru dalam proses belajar mengajar (Sari dkk., 2020). Berdasarkan fenomena-fenomena di atas, dapat diketahui bahwa rendahnya motivasi belajar siswa dan kurangnya waktu untuk berdiskusi dalam mempelajari materi pelajaran (Ismanisa dkk., 2020), khususnya pada mata pelajaran matematika, disebabkan metode-metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru belum dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Oleh karena itu, penulis mencoba untuk menerapkan strategi pembelajaran kelompok *Quick on the Draw* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas V Sekolah Dasar Pahlawan. Strategi pembelajaran *Quick on the Draw* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kelompok *Quick on the Draw*

---

memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Ayu & Linda, 2018).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *Quick on the Draw* pada pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan: kemandirian dan hasil belajar; motivasi dan prestasi belajar; melalui pendekatan *thinking aloud pair problem solving* meningkatkan kemampuan komunikasi dan penalaran matematis; pembelajaran visual thinking disertai aktivitas *quick on the draw* meningkatkan kemampuan komunikasi matematis; pemecahan masalah; (Virgiantoro 2017; Muthoharoh & Kusmanto 2015; Rosyana & Sari 2015; Ariawan 2016; Ariawan 2017).

Strategi pembelajaran *Quick on the Draw* merupakan suatu strategi yang memfasilitasi siswa bekerja sama dalam tim dan kecepatan (Arifin, dkk., 2020; Rosyana & Sari, 2015; Ginnis, 2008). Strategi *Quick on the Draw* adalah keterampilan kerjasama, yaitu pada saat permainan menjawab kartu pertanyaan. Dalam permainan menjawab kartu pertanyaan siswa dilatih bekerjasama secara efektif untuk dapat menjadi pemenang sebagai kelompok tercepat (Atmah, 2011). Aktivitas ini mendorong kerja kelompok semakin efisien, semakin cepat kemajuannya dalam pembelajaran, baik itu dalam memahami materi maupun dalam pemanfaatan waktu.

Penerapan pembelajaran *Quick on the Draw* dalam pembelajaran terdiri dari 9 tahapan antara lain: menyampaikan tujuan pembelajaran, menyiapkan set kartu soal, pembentukan kelompok, memahami isi bahan ajar dan melengkapi bagian yang rumpang pada bahan ajar yang diberikan guru, menyelesaikan permasalahan pada kartu set soal dengan kelompok, melaporkan hasil diskusi kelompok, pemberian penghargaan kelompok, membahas jawaban secara klasikal, dan membuat catatan (Lestiyarningsih, 2013).

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan tersebut peneliti ingin melakukan perbaikan proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan menerapkan Strategi Pembelajaran kelompok *Quick on the Draw*. Dengan menerapkan strategi ini siswa dapat melatih kecerdasan, emosional, keaktifan dan wawasan tentang materi pelajaran yang dipelajari.

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penerapan metode *Quick on the Draw* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V dengan jumlah siswa 38 orang di Sekolah Dasar Pahlawan pada bulan April 2020. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam 2 siklus, dimana tiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Apabila sudah diketahui letak keberhasilan maupun hambatan dari pelaksanaan siklus pertama, maka ditentukan rancangan untuk pelaksanaan siklus kedua.

Penelitian ini dilakukan dalam dua tahap, yaitu persiapan penelitian dan pengambilan data. Sehingga secara umum teknik pengumpulan data dalam penelitian

ini adalah observasi dan metode dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data statistik deskriptif. Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis nilai observasi aktivitas belajar guru dan motivasi belajar siswa. Data yang dikumpulkan adalah data hasil observasi aktivitas guru selama pembelajaran dan hasil observasi motivasi belajar siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Data yang dianalisis pada penelitian ini adalah:

- a. Aktivitas guru dalam proses pembelajaran. Persentase keaktifan guru (Sudijono, 2004) diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F= frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N= jumlah frekuensi/banyaknya individu

P= angka Persentase

- b. Motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran. Indikator motivasi belajar siswa dinyatakan berhasil dilakukan oleh siswa jika memiliki persentase 56%-75%. Pengukuran motivasi belajar murid (Sudijono, 2004) diukur dengan rumus persentase yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi/banyaknya individu

P = angka persentase

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang hasil penelitian, maka dilakukan pengelompokan 4 kriteria. Adapun kriteria persentase penilaian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Pedoman Penilaian

No	Persentase	Kriteria
1	76% - 100%	Baik Sekali
2	56% - 75%	Baik
3	40% - 55%	Cukup
4	< 40%	Kurang

Sumber: (Sudijono, 2004)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar Pahlawan pada kelas V semester ganjil tahun ajaran 2020/2021, diperoleh bahwa motivasi belajar siswa meningkat dengan menggunakan metode *Quick on the Draw*. Metode pembelajaran *Quick*

---

*on the Draw* merupakan suatu metode yang memfasilitasi siswa bekerja sama dalam tim dan kecepatan (Arifin et al., 2020; Rosyana & Sari, 2015; Ginnis, 2008). Metode *Quick on the Draw* adalah keterampilan kerjasama, yaitu pada saat permainan menjawab kartu pertanyaan. Dalam permainan menjawab kartu pertanyaan siswa dilatih bekerjasama secara efektif untuk dapat menjadi pemenang sebagai kelompok tercepat (Atmah, 2011). Aktivitas ini mendorong kerja kelompok semakin efisien, semakin cepat kemajuannya dalam pembelajaran, baik itu dalam memahami materi maupun dalam pemanfaatan waktu.

Penerapan pembelajaran *Quick on the Draw* dalam pembelajaran terdiri dari 9 tahapan antara lain: menyampaikan tujuan pembelajaran, menyiapkan set kartu soal, pembentukan kelompok, memahami isi bahan ajar dan melengkapi bagian yang rumpang pada bahan ajar yang diberikan guru, menyelesaikan permasalahan pada kartu set soal dengan kelompok, melaporkan hasil diskusi kelompok, pemberian penghargaan kelompok, membahas jawaban secara klasikal, dan membuat catatan (Lestiyansih et al., 2013).

Hasil penelitian diperoleh dengan menggunakan lembar observasi guru dan lembar observasi motivasi belajar. Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari beberapa tahap yaitu perencanaan/persiapan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi) dan refleksi. Hasil penelitian meliputi aktivitas guru dan motivasi belajar siswa.

Pada tahap perencanaan, guru melakukan beberapa langkah yang akan dipersiapkan untuk proses pembelajaran yaitu mempersiapkan silabus, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, dan menetapkan metode *Quick on the Draw*. Kemudian guru mempersiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan pada proses pembelajaran, seperti sumber belajar dan media pembelajaran. Selain itu, guru juga menyiapkan lembar penilaian, lembar observasi aktivitas guru, serta lembar observasi motivasi belajar siswa. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan tindakan, proses pembelajaran yang berlangsung diawali dengan membaca do'a, melakukan komunikasi kehadiran siswa, melakukan apersepsi tentang materi pembelajaran dan memberikan motivasi siswa dengan memberi contoh dalam kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan minat belajar siswa. Proses pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan inti, guru menjelaskan langkah-langkah metode pembelajaran *Quick on the Draw* dengan kalimat yang mudah dipahami oleh siswa.

Proses pembelajaran yang berlangsung pada kegiatan inti menggunakan kartu pertanyaan yang harus didiskusikan oleh peserta didik secara kelompok dengan melakukan permainan *Quick on the Draw* dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas dan pemahaman sosial antar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Azzahra Sherlyani, Ardi, Siska Alicia Farma (2019) dan Renja & Miterianifa (2017) bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Quick on the Draw* mampu mengaktifkan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Peserta didik dituntut untuk mencari sendiri pengetahuannya dari sumber yang bisa digunakan serta mendiskusikannya dengan kelompok. Ini menunjukkan bahwa dengan metode pembelajaran yang tepat, dilakukan secara berkelompok dapat meningkatkan semangat dan menjadikan siswa termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung (Izzatul Yuanita, 2020; Safitri et al.,

2018).

Dalam metode pembelajaran *Quick on the Draw*, siswa dirancang untuk melakukan aktivitas kerja kelompok, sehingga siswa dapat menyadari bahwa pembagian tugas lebih produktif daripada menduplikasi tugas. Dengan demikian, metode pembelajaran *Quick on the Draw* merupakan suatu metode pembelajaran yang lebih mengutamakan aktivitas dan kerjasama siswa dalam mencari, menjawab dan melaporkan informasi dari berbagai sumber yang disediakan guru yang mengarah pada kecepatan kelompok melalui aktivitas kerja tim dan kecepatan kerja tim (Ely et al., 2019).

Penjelasan ini sesuai dengan kelebihan dari metode *Quick on the Draw* itu sendiri yaitu (1) menyadarkan siswa pentingnya bekerja sama secara aktif dalam kelompok, melalui pembagian tugas dalam kelompok dan tidak hanya sekedar menyalin atau mencontoh; (2) terbiasa membaca dan menjawab pertanyaan secara hati-hati, cepat, dan tepat; (3) mampu membedakan materi yang penting dan tidak; (4) membiasakan mahasiswa belajar pada sumber secara mandiri (Aini, Septi Dariyatul., 2019). Pada kegiatan akhir guru memberi evaluasi kepada setiap individu dan dikerjakan secara individu. Setelah semua siswa selesai mengerjakan soal evaluasi, guru meminta siswa untuk mengumpulkan lembar jawaban dan dilanjutkan dengan membimbing siswa dalam menyimpulkan materi pelajaran.

### **Hasil Analisis Aktivitas Guru**

Penilaian aktivitas guru menggunakan lembar observasi yang diamati oleh observer. Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan diketahui bahwa, pada siklus pertama aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Quick on the Draw*, pada pertemuan pertama observasi kegiatan guru diperoleh skor 18 dengan persentase 64,3% dan meningkat pada pertemuan kedua menjadi 71,4% dengan skor 20.

Kondisi aktivitas guru tersebut sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa, yang mana skor diperoleh pada motivasi belajar siswa pada siklus I yaitu pada pertemuan pertama diperoleh skor 369 dengan persentase 47,3% dan berada pada kategori cukup. Sedangkan pada pertemuan kedua terjadi peningkatan yaitu dengan diperolehnya skor 509 dengan persentase 65,2% dan berada pada kategori baik. Dalam pelaksanaan siklus I, motivasi belajar siswa belum maksimal. Kelemahan pada siklus pertama merupakan sebagai landasan untuk perbaikan pada siklus ke II. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel rekapitulasi aktivitas guru siklus I pada Tabel 2.

Berdasarkan hasil pada Tabel 2, dapat dilihat bahwa peningkatan aktivitas yang dilakukan guru dari pertemuan pertama, peningkatan yang sangat tipis yaitu hanya pada indikator ketiga dan ketujuh. Pada indikator ketiga meningkat dari cukup baik menjadi baik. Sedangkan pada indikator ketujuh meningkat dari kurang baik menjadi cukup baik. Pada siklus II, aktivitas yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Quick on the Draw* mencapai skor 24, dengan pencapaian 3 indikator sangat baik dan 4 indikator baik dengan persentase 85,7%. Selanjutnya untuk rekapitulasi aktivitas guru pada siklus II pada pertemuan ketiga dan keempat dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 2. Rekapitulasi Aktivitas Guru pada Siklus I

No	Aktivitas yang Diamati	Pertemuan 1	Pertemuan 2
		Skor	Skor
1	Guru mengorganisasikan siswa kedalam kelompok yang telah ditentukan dengan berbagai kelas menjadi 5 kelompok	4	4
2	Guru memberi tiap kelompok satu set pertanyaan yang telah dipersiapkan	3	3
3	Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok lari ke meja guru untuk mengambil set pertanyaan sesuai dengan warna kelompoknya dan membawa ke kelompok masing-masing	2	3
4	Guru memerintahkan kepada setiap kelompok mencari dan menulis jawaban di lembar soal	3	3
5	Guru memerintahkan kepada perwakilan setiap kelompok untuk membawa jawaban kedepan kelas. Guru memeriksa jawaban	2	2
6	Guru memberitahukan kelompok pemenang	3	3
7	Guru membahas semua pertanyaan dengan kelas dan membuat catatan tertulis	1	2
<b>Jumlah</b>		18	20
<b>Persentase</b>		64,3%	71,4%

Berdasarkan hasil pada Tabel 3, peningkatan yang terjadi pada siklus II antara pertemuan ketiga dan pertemuan keempat juga mengalami peningkatan yang lebih baik, dan dibandingkan dengan aktivitas yang dilakukan guru pada siklus I, siklus II terlihat mengalami peningkatan yang sangat baik. Perbaikan pembelajaran pada siklus II dengan menggunakan metode *Quick on the Draw* yang telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang telah dimuat dalam rencana pembelajaran dan pelaksanaan yang dilakukan guru telah menunjukkan kemajuan yang sangat signifikan, sehingga aktivitas yang dilakukan oleh guru menunjukkan peningkatan yang baik jika dibandingkan dengan aktivitas guru

pada siklus I. Maka, seharusnya guru lebih meningkatkan aktivitasnya pada aspek-aspek yang masih dinilai kurang, dengan memberikan motivasi kepada siswa agar lebih baik dalam pembelajaran (Nurhaswinda, 2019). Menurut Izzatul Yuanita (2020) melalui rencana pembelajaran yang baik akan menciptakan pembelajaran aktif, dimana pembelajaran aktif adalah mengoptimalkan potensi siswa, menarik perhatian kepada siswa, sehingga dengan pembelajaran aktif akan menjadikan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran.

Tabel 3. Rekapitulasi Aktivitas Guru pada Siklus II

No	Aktivitas yang Diamati	Pertemuan 1	Pertemuan 2
		Skor	Skor
1	Guru mengorganisasikan siswa kedalam kelompok yang telah ditentukan dengan berbagai kelas menjadi 5 kelompok	4	4
2	Guru memberi tiap kelompok satu set pertanyaan yang telah dipersiapkan	4	4
3	Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok lari ke meja guru untuk mengambil set pertanyaan sesuai dengan warna kelompoknya dan membawa ke kelompok masing-masing	3	4
4	Guru memerintahkan kepada setiap kelompok mencari dan menulis jawaban di lembar soal	3	3
5	Guru memerintahkan kepada perwakilan setiap kelompok untuk membawa jawaban kedepan kelas. Guru memeriksa jawaban	3	2
6	Guru memberitahukan kelompok pemenang	3	3
7	Guru membahas semua pertanyaan dengan kelas dan membuat catatan tertulis	2	3
<b>Jumlah</b>		22	24
<b>Persentase</b>		78,6%	85,7%

### Hasil Analisis Motivasi Belajar Siswa

Sebelum penelitian tindakan dilakukan, peneliti melaksanakan observasi terhadap siswa dalam proses pembelajaran untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Pahlawan pada mata pelajaran matematika. Untuk lebih jelasnya, kompetensi yang diperoleh dari proses pembelajaran yang telah diikuti oleh siswa dapat dilihat dari hasil observasi berdasarkan indikator-indikator yang ditetapkan pada Tabel 4. Berdasarkan Tabel 4, hasil observasi sebelum dilakukan tindakan dengan penerapan metode *Quick on the Draw*, diketahui jumlah skor yang diperoleh yaitu 268 dengan persentase 34,3%. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa termasuk pada kategori kurang termotivasi. Untuk rekapitulasi motivasi belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 4. Motivasi Belajar Siswa Sebelum Dilakukan Tindakan

No	Kode Siswa	Indikator						Skor
		1	2	3	4	5	6	
1	S-1	2	1	1	2	1	3	10
2	S-2	1	2	2	1	1	1	8
3	S-3	2	1	2	3	1	2	11
4	S-4	1	2	1	2	2	1	9
5	S-5	2	2	1	1	2	1	9
6	S-6	1	1	2	1	1	2	8
7	S-7	1	3	1	2	2	2	11
8	S-8	3	1	1	3	1	1	10
9	S-9	2	3	2	1	1	1	10
10	S-10	3	1	2	2	2	3	13
11	S-11	1	2	3	1	1	2	10
12	S-12	1	1	2	1	2	1	8
13	S-13	2	1	3	2	3	2	13
14	S-14	3	2	1	2	3	2	13
15	S-15	1	1	2	1	1	2	8
16	S-16	2	2	1	2	3	1	11
17	S-17	1	1	3	2	2	2	11
18	S-18	3	3	2	1	2	1	12
19	S-19	2	2	1	3	1	1	10
20	S-20	3	1	2	1	1	2	10
21	S-21	1	3	1	2	1	1	9
22	S-22	3	2	3	2	3	1	14
23	S-23	1	2	2	1	3	2	11
24	S-24	1	2	1	1	2	1	8
25	S-25	3	2	2	1	2	2	12
26	S-26	2	2	1	2	1	1	9
Jumlah		48	46	45	43	45	41	268
Persentase (%)		36,9	35,4	34,6	33,1	34,6	31,5	34,3

Berdasarkan hasil pada Tabel 5, diketahui bahwa perolehan rata-rata motivasi siswa menggunakan pembelajaran *Quick on the Draw* mengalami peningkatan menjadi lebih baik pada mata pelajaran matematika. Pada tahap pra tindakan, siswa tampak pasif dan tidak bergairah untuk mengikuti proses pembelajaran. Pada tindakan siklus I, siswa tampak lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Keaktifan dan keantusiasan siswa lebih meningkat ketika mengikuti proses pembelajaran pada siklus II (Sanita dkk., 2020). Hal ini sejalan dengan penelitian Huriyanti & Rosiyanti, (2017), menyatakan bahwa motivasi belajar siswa setelah diterapkannya metode pembelajaran *Quick on the Draw* dalam proses pembelajaran menjadi lebih baik. Pada siklus I persentase siswa yang termotivasi hanya 65,2%, siswa yang kurang termotivasi dalam pembelajaran adalah siswa yang terlihat belum begitu aktif dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Quick on the Draw*. Ketidaktuntasan yang dialami oleh siswa dapat disebabkan oleh perlunya adaptasi dengan penggunaan metode pembelajaran *Quick on the Draw*. Sebagaimana menurut Aqsa et al., (2021) menyatakan bahwa siswa bukan tidak bisa untuk aktif dalam proses pembelajaran tetapi siswa kurang memahami langkah-langkah yang tepat pada saat menerapkan metode pembelajaran *Quick on the Draw*. Namun, pada siklus II persentase siswa yang termotivasi mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 81,6%, sehingga telah memenuhi kriteria indikator keberhasilan.

Tabel 5. Rekapitulasi Motivasi Belajar siswa

No	Siklus	Pertemuan	Persentase	Keterangan
1	Sebelum Tindakan	-	34,3%	Kurang
2	Siklus I	Pertemuan 1	47,3%	Cukup
		Pertemuan 2	65,2%	Baik
3	Siklus II	Pertemuan 3	73,8%	Baik
		Pertemuan 4	81,6%	Baik Sekali

Metode pembelajaran *Quick on the Draw* adalah sebuah metode pembelajaran yang membuat siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran *Quick on the Draw* memiliki metode kerja kelompok yang melibatkan semua anggota kelompok untuk menyelesaikan masalah atau pertanyaan yang diberikan oleh guru dalam bentuk kartu, sehingga dengan menerapkan pembelajaran *Quick on the Draw* dapat membantu siswa memahami konsep karena siswa dapat saling bekerjasama dengan timnya dalam memahami konsep materi yang dipelajari (Arifin et al., 2020; Putra et al., 2020; Yunita, 2015). Sehingga motivasi belajar siswa yang diperoleh, telah dilaksanakan dengan baik dan mencapai indikator yang diharapkan pada penelitian ini. Dengan demikian,

---

penggunaan metode pembelajaran *Quick on the Draw* yang tepat dalam pembelajaran, telah mampu mengubah pola belajar siswa menjadi lebih aktif (Suwirda, 2020).

Kegiatan *Quick on the Draw* yang menyerupai perlombaan dapat membuat siswa lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Fitriansyah (2010) menyatakan bahwa suasana permainan dalam pembelajaran akan menarik dan menimbulkan efek rekreatif dalam belajar siswa. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam metode pembelajaran ini disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar juga memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks dalam pembelajaran. Dengan demikian, metode pembelajaran *Quick on the Draw* efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa (Wiratama, 2020; Maimunah & Nasution, 2018; Virgiantoro, 2017). Oleh sebab itu, guru berperan penting dalam memotivasi anak didiknya yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran yang tidak monoton dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Safitri et al., 2018).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa kelebihan metode *Quick on the Draw* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dapat menciptakan pembelajaran secara berkelompok yang lebih efisien, dapat mempercepat kemajuan siswa dalam belajar, khususnya motivasi belajar siswa, serta dapat membuat siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar, terutama pada mata pelajaran matematika. Sedangkan kelemahan dari metode *Quick on the Draw* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah penerapannya membutuhkan waktu yang cukup lama dalam hal menyampaikan langkah-langkah dari metode *Quick on the Draw* tersebut, membutuhkan pengawasan yang ekstra, memungkinkan adanya beberapa siswa yang kurang terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga siswa tersebut melepaskan diri dari tanggung jawab dalam kerja kelompoknya selama proses pembelajaran.

## **SIMPULAN**

Penerapan strategi *Quick on the Draw* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Pahlawan menjadi lebih baik. Dengan penerapan metode *Quick on the Draw* aktivitas siswa menjadi lebih baik sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada siklus I hanya memperoleh jumlah skor 509 dengan persentase 65,2% pada kategori baik. Sedangkan pada siklus II memperoleh skor 637 dengan persentase 81,6% pada kategori baik sekali. Dengan demikian, penggunaan metode pembelajaran *Quick on the Draw* yang tepat dalam pembelajaran, telah mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan mengubah pola belajar siswa menjadi lebih aktif.

## **REFERENSI**

- Ahmad Baihaki. (2020). Memotivasi Siswa Untuk Belajar Dengan Variasi Metode Dan Penerapan Paikem. *Edupedia*, 4(2), 49-57. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v4i2.665>
- Aini, Septi Dariyatul., I. S. (2019). *Numerical: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika Strategi Pembelajaran Quick on the Draw untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar*

---

*Mahasiswa Pada Materi Interpolasi.* 3(1), 19–30.

- Andriani, M., & Hariyani, M. (2013). *Pembelajaran Matematika SD/MI*. Pekanbaru: Benteng Media.
- Aqsa, M. D., Nurhaswinda, N., & Hidayat, A. (2021). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Soal Cerita Matematika dalam Materi Perkalian pada Siswa Kelas III SD Negeri 019 Tanjung Sawit. *Journal On Teacher Education*, 2(2), 9–16. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/1249>
- Ariawan, R. (2016). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Visual Thinking Disertai Aktivitas Quick on the Draw Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Suska Journal of Mathematics Education*, 2(1), 20. <https://doi.org/10.24014/sjme.v2i1.1446>
- Ariawan, R. (2017). Pengaruh Pembelajaran Visual Thinking Disertai Aktivitas Quick on the Draw Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Komunikasi Matematis. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 10(1). <https://doi.org/10.30870/jppm.v10i1.1193>
- Arifin, I., Wilujeng, I., & Jumadi, J. (2020). The Effect of Quick on The Draw Model Assisted by The Physics Learning Book Integrated Pancasila Values on Critical Thinking Skill. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 6(1), 121–130. <https://doi.org/10.21009/1.06114>
- Atmah. (2011). Penerapan Strategi Quick on The Draw Dalam Pembelajaran Ipa Smp Pada Materi Sistem Dalam Kehidupan Manusia. *Quantum, Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 2(1), 13–18.
- Ayu, E. Y., Linda, R., & . A. (2018). Penerapan Pembelajaran Quick on the Draw Pada Materi Laju Reaksi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(1), 32. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i1.14134>
- Azzahra Sherlyani, Ardi, Siska Alicia Farma, H. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Quick on The Draw terhadap Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMPN 13 Padang. *Bioilmi*, 5(2), 127–132.
- Fitriansyah. (2010). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 3 Belawang melalui Strategi Pembelajaran Quick on the Draw. *Jurnal Edukasi Matematika*, 1(2), 16–21.
- Ginnis, P. (2008). *Trik dan Taktik Mengajar (Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas)*. Jakarta: PT.Indeks.
- Hamalik, O. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hayati, M. (2012). *Desain Pembelajaran Berbasis Karakter*. Pekanbaru: Al- Mujthadah Press.
- Huriyanti, L., & Rosiyanti, H. (2017). Perbedaan Motivasi Belajar Matematika Siswa Setelah Menggunakan Strategi Pembelajaran Quick on the Draw. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 3(1), 65–76. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/1730>
- Ismanisa, Situmorang, M., & Nurhaswinda. (2020). The Relationship of Using Google Classroom for Effective Learning and Paperless to Student Learning Outcomes. *Proceedings of The 2nd International Conference of Science Education in Industrial Revolution*, doi. 10.4108/eai.17-12-2019.2296047.
- Ismanisa, Sudrajat, A., Nugraha, A. W., & Nurhaswinda. (2020). Student Responses

- 
- Toward Assessment Instruments of Higher Order Thinking Skills (HOTS) on Buffer Solution. *Prosiding Seminar Nasional Himpunan Mahasiswa Kimia FMIPA UNMUL*, ISBN 978-602-50942-3-1, 49-54.
- Izzatul Yuanita, D. (2020). Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Aswaja Siswa di Madrasah. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 144. <https://doi.org/10.36835/bidayatuna.v3i1.561>
- Lestyaningsih, H., Hobri, & Indah, A. (2013). Penerapan Pembelajaran Quick On The Draw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Sub Pokok Bahasan Aritmetika Sosial Siswa Kelas VII F Semester Ganjil SMP Negeri 10 Jember Tahun Ajaran 2012/2013. *Kadikma*, 4(2), 39-48.
- Maimunah, S., & Nasution, S. P. (2018). Aktivitas Quick On The Draw dalam Tatanan Pembelajaran Kooperatif Ditinjau dari Self Confidence pada Materi Peluang. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(3), 275-284. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i3.2682>
- Map, S., No, J. V., & Hal, J. (2019). doi : <https://doi.org/10.30598/smjvol1issue1hal37-42>. 1(1), 37-42.
- Muthoharoh, S., & Kusmanto, B. (2015). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Dengan Quick On The Draw Siswa Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik A SMK Negeri 1 Sedayu. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(3), 257-64.
- Nurhaswinda, N. (2019). Peningkatan Pemahaman Konsep Perkalian Berbantuan Kalkulator Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 422-427.
- Pratiwi, I., Ismanisa, I., & Wahyu Nugraha, A. (2019). Development of Guided Inquiry Based Modules to Improve Learning Outcomes and Metacognition Skills of Student. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 11(2), 49-56. <https://doi.org/10.24114/jpkim.v11i2.14462>
- Purwanto, N. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Puspitasari, P., Sari, P., Putri, J., & Wuryani, W. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa IKIP Siliwangi. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 227-232.
- Putra, A., Ulandari, N., & Sepnila, D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Quick on The Draw dengan Masalah Open-Ended terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(1), 1-16. <https://doi.org/10.33449/jpmr.v5i1.10632>
- Renja, A. N., & Miterianifa. (2017). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Quick on the Draw*. 1(2), 154-162.
- Rosyana, T., & Sari, I. P. (2015). Penerapan Aktivitas Quick on the Draw Melalui Pendekatan Thinking Aloud Pair Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Penalaran Matematis Siswa Ma. *P2M STKIP Siliwangi*, 2(2), 192. <https://doi.org/10.22460/p2m.v2i2p192-202.178>
- Safitri, N. A., Maulana, A., & Damayanti, E. (2018). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Quick on The Draw terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP Negeri 3 Pallangga. *Biotek*, 6(109), 43-52.
- Sanita, S., Marta, R., & Nurhaswinda, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi dengan Metode Pembelajaran Field Trip. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 239-246.

- Sanjaya, W. (2009). *Kurikulum Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sardiman. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sari, N., Dauly, M. I., & Nurhaswinda, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Metode Struktur Analisis Sintesis (Sas) Di Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 231–238. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1209>
- Sudijono, A. (2004). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sumarni, W., & Kadarwati, S. (2020). Ethno-Stem Project-Based Learning: Its Impact to Critical and Creative Thinking Skills. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(1), 11–21. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i1.21754>
- Suwirda, E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick On The Draw Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn pada Materi Hubungan Gambar pada Lambang Negara dengan Sila-Sila Pancasila Kelas II MIN 8 Aceh Barat Daya. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Vokasi (JP2V)*, 1(1), 84–95. <https://doi.org/10.32672/jp2v.v1i1.2047>
- Suyitno, A. (2004). *Dasar-Dasar Proses Pembelajaran Matematika*. Semarang: Pendidikan Matematika FMIPA UNNES.
- Taufikurrahman, T., & Nurhaswinda, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Papan Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i2.1335>
- Virgiantoro, E. V. (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), 259–266.
- Wiratama, W. M. P. (2020). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Quick on The Draw. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 187–197. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p187-197>