

THE EFFECT OF USING QUICK ON THE DRAW LEARNING MODEL TOWARD MOTIVATION IN LEARNING PPKn OF THE FIRST YEAR STUDENTS AT SMP NEGERI 1 PANGKALAN KURAS KABUPATEN PELALAWAN

Enalia¹, Sri Erlinda², Gimin³

Enalia932@yahoo.co.id¹, linda_sri70@yahoo.com², gimin@lecturer.unri.ac.id³
No. Hp: 082327680017

*Civic Education and Citizenship studies program
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University*

Abstract : *This research is based on the low motivation of learning PPKn students class VII in SMP Negeri 1 Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan. The formulation of the problem in this research is "Is there any significant effect of using Quick On The Draw learning model toward students' motivation in learning PPKn at SMP Negeri 1 Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan?". This study aims to determine the effect of using Quick On The Draw learning model toward students' motivation in learning PPKn at SMP Negeri 1 Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan. This research was conducted at SMP Negeri 1 Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan in April 2018. This research was a quantitative descriptive study that was experimental. Population in this study were students of class VII SMP Negeri 1 Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan. The sample in this research was taken based on "Random Sampling" technique. Where the class taken into the sample was the students of class VII F (experimental class) who were given the Quick On The Draw learning model, and class VII G (control class) were students who were given the conventional method. Then data analysis by using homogeneity test and "t" test. Based on the result of research indicated that there was an effect of learning motivation between student who using Quick On The Draw learning model and conventional method in SMP Negeri 1 Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan ($t_o=50,64 > t_{table}=1,99$). Where there was an average increase toward motivation in learning PPKn of experimental class from 20,48 to 24,96 and the average of PPKn learning motivation of control class from 19,23 to 21,56. Thus the hypothesis which reads that there is an effect of using Quick On The Draw learning model toward learning motivation of PPKn student at SMP Negeri 1 Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan, can be accepted.*

Key Words : *Quick On The Draw, Motivation*

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *QUICK ON THE DRAW* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PPKn SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 PANGKALAN KURAS KABUPATEN PELALAWAN

Enalia¹, Sri Erlinda², Gimin³

Enalia932@yahoo.co.id¹, linda_sri70@yahoo.com², gimin@lecturer.unri.ac.id³
No. Hp: 082327680017

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak : Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar PPKn siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan. Rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap motivasi belajar PPKn siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan?”. Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap motivasi belajar PPKn siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan”. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan pada bulan April 2018. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang bersifat eksperimen, populasi dalam penelitian ini siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan. Sampel dalam penelitian ini diambil berdasarkan teknik “*Random Sampling*”. Dimana kelas yang diambil menjadi sampel adalah kelas VII F (kelas eksperimen) yang diberi model pembelajaran *Quick On The Draw*, dan kelas VII G (kelas kontrol) adalah siswa yang diberi metode konvensional. Kemudian data analisis dengan menggunakan uji homogenitas dan uji “t”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh motivasi belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw* dan metode konvensional di SMP Negeri 1 Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan ($t_{hitung} = 50,64 > t_{tabel} = 1,99$). Dimana terdapat kenaikan rata-rata motivasi belajar PPKn kelas eksperimen dari 20,48 menjadi 24,96 dan rata-rata motivasi belajar PPKn kelas kontrol dari 19,23 menjadi 21,56. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap motivasi belajar PPKn siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan, dapat diterima.

Kata Kunci : *Quick On The Draw*, Motivasi

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh peserta didik setelah diselenggarakan kegiatan pendidikan. Seluruh kegiatan pendidikan, yakni bimbingan pengajaran, dan atau latihan diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam konteks ini, tujuan pendidikan merupakan suatu komponen sistem pendidikan yang menempati kedudukan dan fungsi sentral. Itu sebabnya, setiap tenaga kependidikan perlu memahami dengan baik tujuan pendidikan, supaya berupaya melaksanakan tugas dan fungsinya untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan. (Oemar Hamalik, 2011)

Ciri-ciri seseorang yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dapat dilihat dari tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai). Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya). Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah. Lebih senang bekerja mandiri. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif). Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu). Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. (Sardiman, 2014)

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu, cita-cita atau aspirasi pembelajar, kemampuan pembelajar, kondisi pembelajar, kondisi lingkungan belajar, unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran, upaya guru dalam memberikan pembelajaran. (Azhari Zakri, 2008)

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam hal ini faktor-faktor tersebut saling berkaitan terhadap motivasi belajar siswa. Motivasi tersebut perlu dihidupkan terus dalam belajar untuk mencapai hasil belajar yang optimal dan dijadikan dampak pengiring, sebagai perwujudan emansipasi kemandirian tersebut terwujud dalam cita-cita atau aspirasi pembelajar, kemampuan pembelajar, kondisi pembelajar, dan dinamika siswa dalam belajar. Dari sisi guru, motivasi belajar pada pembelajaran berada pada lingkup program dan tindak pembelajaran, oleh karena itu guru berpeluang untuk dapat meningkatkan, mengembangkan dan memelihara motivasi belajar siswa.

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. (Sardiman, 2014)

Belajar secara umum diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir. (Trianto, 2009)

Salah satu model pembelajaran baru yang dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn adalah model pembelajaran *Quick On The Draw* yaitu sebuah aktivitas riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan. Ini adalah pacuan antar kelompok yang tidak rumit. Tujuannya adalah menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan. (Paul Ginnis, 2008), dimana sesuai dengan pendapat menurut Suharsimi Arikunto (2015) siswa harus terlibat langsung dalam proses, mereka harus aktif dan memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar. Siswa tidak boleh hanya pasif, apalagi mengantuk ketika pelajaran berlangsung, persyaratan pertama untuk

pembelajaran siswa harus aktif dan memiliki motivasi tinggi untuk belajar. Motivasi yang rendah, akan menyebabkan hasil belajar yang tidak maksimal.

Jadi berdasarkan kajian teori di atas, bahwa model pembelajaran *Quick On The Draw* dapat menekankan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran, melatih mental dan semangat belajar. Sedangkan motivasi belajar adalah semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Siswa harus terlibat langsung dalam proses, mereka harus aktif dan memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.

Bertolak dari hasil wawancara dengan guru PPKn kelas VII di SMP Negeri 1 Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan menunjukkan bahwa siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar. Banyak siswa yang keluar masuk kelas ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung. Hal ini disebabkan oleh implementasi metode pembelajaran yang kurang efektif dan selain itu menggunakan metode ceramah pada umumnya dan mengakibatkan karakter siswanya yang tidak ingin belajar, suka bermain, sering keluar kelas dan sikap siswa terhadap guru tidak selayaknya. Metode mengajar guru masih secara konvensional, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah. Penyampaian metode ceramah guru menerangkan atau menguraikan materi pelajaran secara lisan, sedangkan siswa mendengarkan dan mencatat uraian dari guru. Keadaan siswa tersebut sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas VII. Hal tersebut dapat dilihat dari ketuntasan ketetapan kompetensi minimal (KKM) kelas VII yaitu masih belum memenuhi standar ketetapan kompetensi minimal yang sudah ditetapkan masih tergolong rendah. Kurangnya keinginan peserta didik untuk mengajukan pertanyaan ataupun pendapat ketika pembelajaran di kelas berlangsung. Siswa yang aktif hanya siswa-siswa tertentu saja, dan itu-itu saja. Yaitu, dari jumlah siswa yang ada di dalam kelas hanya 30% siswa yang aktif bertanya dan memberikan pendapat.

Oleh karena itu dilakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap motivasi belajar PPKn siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap motivasi belajar PPKn siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan?. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap motivasi belajar PPKn siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan.

METODE PENELITIAN

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/siswi kelas VII SMP Negeri 1 Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan tahun ajaran 2017/2018. Populasi penelitian ini terdiri dari 11 (sebelas) kelas dengan jumlah 367 siswa yang terdiri dari kelas VII A – VII F masing-masing kelas berjumlah 33 siswa, kelas VII G – VII I masing-masing kelas berjumlah 34 siswa dan kelas VII J berjumlah 33, serta kelas VII K berjumlah 34 siswa. Adapun sampel diambil 2 kelas menggunakan teknik *multi stage random sampling*, 2 kelas yang dipilih tersebut akan dirandom untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Yang mana dalam penelitian ini kelas VII f menjadi kelas eksperimen dan kelas VII G menjadi kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Adapun yang diobservasi adalah aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw*. Angket digunakan untuk memperoleh data tentang motivasi belajar dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw*. Angket ini diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw*. Dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data-data berupa foto-foto dan gambar dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw*.

Analisis Deskriptif

Untuk menentukan nilai rata-rata kelas VIIF (kelas eksperimen) dan kelas VIIG (kelas kontrol)

$$X_1 = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

(Sugiyono, 2012)

Menentukan Nilai Varians kelas VIIF (kelas eksperimen) dan kelas VIIG (kelas kontrol)

$$S_2^2 = \frac{n_1 \sum X_2^2 - (\sum X_2)^2}{n_1(n_2 - 1)}$$

(Sudjana 2016)

Menguji homogenitas kelas VIIF (kelas eksperimen) dan kelas VIIG (kelas kontrol)

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

(Sudjana 2016)

Uji Beda

Untuk menentukan standar deviasi gabungan

$$S_2 = \frac{(n_1 - 1)S_2 + (n_2 - 1)S_1}{(n_1 + n_2 - n)}$$

(Sudjana 2016)

Untuk menentukan T-hitung distribusi student

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{nX_1} + \frac{S_2^2}{nX_2}}}$$

(Sugiyono, 2012)

Untuk menentukan gain ternormalisasi kelas eksperimen

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif

Proses Pelaksanaan Penelitian

Sebelum penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw* terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas dengan angket motivasi yang telah diberikan kepada siswa yang terdiri dari tiga kelas guna untuk mengetahui tingkat motivasi mereka terhadap mata pelajaran PPKn.

Motivasi Belajar Siswa Kelas VII F

Motivasi belajar siswa kelas VII sebelum eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1 Distribusi motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan Sebelum Penelitian

Interval	Kategori	Kelas VII F		Kelas VII G		Kelas VII J	
		F	%	F	%	F	%
27,6 – 32	Sangat Tinggi	-	-	-	-	-	-
22,7 – 27,5	Tinggi	5	15,15	6	17,65	9	27,27
17,8 – 22,6	Sedang	24	72,73	17	50	21	63,64
12,9 – 17,7	Rendah	4	12,12	11	32,35	3	9,09
8 – 12,8	Sangat Rendah	-	-	-	-	-	-
Jumlah		33	100	34	100	33	100

Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian 2018

Sesuai hasil pengolahan lanjutan maka dapat dilihat bahwa nilai rata-rata motivasi belajar siswa VII F adalah 20,48 dan nilai varians kelas tersebut adalah 6,88. Motivasi belajar siswa VII G adalah 19,23 dan nilai varians kelas tersebut adalah 8,85, dan motivasi belajar siswa VII J adalah 21,27 dan nilai varians kelas tersebut adalah 6,32.

Penetapan Homogenitas

Hasil uji homogenitas sampling dari kelas terpilih dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 2 Uji Homogenitas Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Pangkalan Kuras
Kabupaten Pelalawan**

Kelas	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan	Kesimpulan
VII F dengan VII G	1,28	3,98	$F_{hitung} < F_{tabel}$	Homogen
VII F dengan VII J	1,08	3,99	$F_{hitung} < F_{tabel}$	Homogen
VII g dengan VII J	1,40	3,98	$F_{hitung} < F_{tabel}$	Homogen

Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian 2018

Dari hasil tersebut dapat dijelaskan bahwa F_{hitung} dari uji homogenitas kelas VII F dengan VII G, kelas VII F dengan VII J, kelas VII G dengan VII J $< F_{tabel}$. Hal ini berarti uji homogenitas homogen, seperti dinyatakan oleh Sugiyono (2012) apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ kedua varians tersebut adalah homogen.

Perlakuan Terhadap Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pada pembahasan ini penulis mempersiapkan instrumen penelitian untuk kelas eksperimen dan kontrol. Dimana Model pembelajaran *Quick On The Draw* ini diterapkan 2 kali pertemuan kepada kelas eksperimen. Penerapan Model pembelajaran *Quick On The Draw* ini dilakukan dikelas VII F.

Penerapan pertama model Pembelajaran *Quick On The Draw* dilakukan pada hari Senin sesuai dengan jadwal mata pelajaran kelas VII F pada tanggal 9 April 2018 pada pukul 08.50 - 11.10 WIB dengan materi Pengertian Daerah dalam Kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Pada penerapan kedua dilakukan pada hari Senin tanggal 30 April 2018 pada pukul 08.50 - 11.10 WIB dengan materi Peran Daerah dalam Kerangka NKRI. Tentunya pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas sesuai dengan RPP Kurikulum 2013 yang telah disiapkan. Dimana dilakukan sesuai dengan langkah-langkah Model Pembelajaran Domino menurut (Paul Ginnis, 2008) yaitu sebagai berikut:

Diawali dengan guru menyiapkan satu set pertanyaan. Kemudian guru memperbanyak pertanyaan sesuai dengan jumlah kelompok. Guru menyiapkan pertanyaan di kartu terpisah. Lalu guru menyiapkan tiap set pertanyaan dikartu dengan warna berbeda. Selanjutnya guru meletakkan set pertanyaan tersebut di atas mejanya, angka menghadap atas, nomor 1 diatas, guru membagi rata seluruh siswa ke dalam beberapa kelompok dengan jumlah 5 - 6 orang tiap kelompok. Guru memberi warna untuk tiap kelompok sehingga mereka dapat menenali set pertanyaan mereka di mejanya. Guru memberi tiap kelompok materi sumber yang terdiri dari jawaban untuk semua pertanyaan satu kopi tiap siswa. Jawaban sebaiknya tidak begitu jelas: idenya agar siswa harus mencari dalam teks. Guru mengucapkan kata “mulai”. Pada kata “mulai” tersebut satu orang dari tiap kelompok “lari” ke meja guru, mengambil pertanyaan pertama menurut warna mereka dan kembali membawanya ke kelompok.

Guru memerintahkan kepada siswa untuk menggunakan materi sumber, agar kelompok tersebut mencari jawaban dan menulis jawaban di lembar kertas terpisah. Guru memeriksa jawaban. Jika jawaban akurat dan lengkap, pertanyaan kedua dari tumpukan warna mereka diambil dan seterusnya. Jika ada jawaban yang tidak akurat atau tidak lengkap, guru menyuruh sang pelari kembali ke kelompok dan mencoba lagi. Penulis dan pelari bergantian. Guru mengumumkan kelompok pertama yang menjawab semua pertanyaan “menang”. Kemudian guru membahas semua pertanyaan dengan kelas dan catatan tertulis dibuat.

Sedangkan langkah-langkah yang digunakan dalam pembelajaran di kelas kontrol adalah membuka pelajaran, absensi siswa, guru menerangkan pembelajaran, dan menyimpulkan materi yang telah dibahas pada jam akhir pelajaran.

Hasil Penelitian

Hasil Observasi Aktivitas Guru Kelas Eksperimen

Adapun hasil observasi aktivitas guru yang dilakukan oleh guru Observer pada kelas eksperimen dua kali penerapan model pembelajaran *Quick On The Draw* dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 3 Aktivitas Guru dalam Penggunaan Model Pembelajaran *Quick On The Draw*

No	Aktivitas Guru	Penerapan Pertama		Penerapan Kedua		Rata-Rata	
		Skor	%	Skor	%	Skor	%
1)	Kegiatan 1	4	80	5	100	4,5	90
2)	Kegiatan 2	5	100	5	100	5	100
3)	Kegiatan 3	5	100	5	100	5	100
4)	Kegiatan 4	5	100	5	100	5	100
5)	Kegiatan 5	5	100	5	100	5	100
6)	Kegiatan 6	3	60	4	80	3,5	70
7)	Kegiatan 7	4	80	5	100	4,5	90
8)	Kegiatan 8	5	100	5	100	5	100
9)	Kegiatan 9	3	60	5	100	4	80
10)	Kegiatan 10	4	80	4	80	4	80
11)	Kegiatan 11	3	60	4	80	3,5	70
12)	Kegiatan 12	4	80	4	80	4	80
13)	Kegiatan 13	5	100	5	100	5	100
14)	Kegiatan 14	4	80	5	100	4,5	90
Jumlah %		59	84,29	66	94,29	62,5	89,29
Klasifikasi		Sempurna		Sangat Sempurna		Sangat Sempurna	

Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian 2018

Keterangan :

- Kegiatan 1 = Guru menyiapkan satu set pertanyaan
- Kegiatan 2 = Guru memperbanyak pertanyaan sesuai dengan jumlah kelompok
- Kegiatan 3 = Guru menyiapkan pertanyaan di kartu terpisah
- Kegiatan 4 = Guru menyiapkan tiap set pertanyaan dikartu dengan warna berbeda

- Kegiatan 5 = Guru meletakkan set pertanyaan tersebut di atas mejanya, angka menghadap atas, nomor 1 diatas
- Kegiatan 6 = Guru membagi rata seluruh siswa ke dalam beberapa kelompok dengan jumlah 5 - 6 orang tiap kelompok. Beri warna untuk tiap kelompok sehingga mereka dapat menenali set pertanyaan mereka di meja guru
- Kegiatan 7 = Guru memberi tiap kelompok materi sumber yang terdiri dari jawaban untuk semua pertanyaan satu kopi tiap siswa. Jawaban sebaiknya tidak begitu jelas: idenya agar siswa harus mencari dalam teks
- Kegiatan 8 = Guru mengucapkan kata “mulai”
- Kegiatan 9 = Pada kata “mulai” tersebut satu orang dari tiap kelompok “lari” ke meja guru, mengambil pertanyaan pertama menurut warna mereka dan kembali membawanya ke kelompok
- Kegiatan 10 = Guru memerintahkan kepada siswa untuk menggunakan materi sumber, agar kelompok tersebut mencari jawaban dan menulis jawaban di lembar kertas terpisah
- Kegiatan 11 = Guru memeriksa jawaban. Jika jawaban akurat dan lengkap, pertanyaan kedua dari tumpukan warna mereka diambil dan seterusnya
- Kegiatan 12 = Jika ada jawaban yang tidak akurat atau tidak lengkap, guru menyuruh sang pelari kembali ke kelompok dan mencoba lagi. Penulis dan pelari bergantian
- Kegiatan 13 = Guru mengumumkan kelompok pertama yang menjawab semua pertanyaan “menang”
- Kegiatan 14 = Kemudian guru membahas semua pertanyaan dengan kelas dan catatan tertulis dibuat

Berdasarkan observasi yang berpedoman pada lembar aktivitas guru, aktivitas penelitian dalam penggunaan model Pembelajaran *Quick On The Draw* pada penerapan pertama penggunaan model Pembelajaran *Quick On The Draw* sudah dilaksanakan dengan kategori “Sempurna” dengan interval 59 atau 84,29 %, pada penerapan penggunaan model Pembelajaran *Quick On The Draw* kedua dilaksanakan dengan kategori “Sangat Sempurna” dengan interval 66 atau 94,29 %. Sedangkan skor rata-rata dari aktivitas guru tersebut adalah 62,5 atau 89,29 % dengan kategori “sangat sempurna”.

Motivasi Belajar Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan

Skor motivasi belajar siswa kelas eksperimen pada motivasi belajar ini akan dibandingkan dengan skor motivasi belajar kelas kontrol guna menemukan ada tidaknya pengaruh motivasi belajar siswa yang signifikan antara kedua kelas siswa yang diajarkan pelajaran PPKn dengan penggunaan metode pembelajaran yang berbeda tersebut sekaligus untuk menguji hipotesis penelitian ini. Untuk melihat distribusi motivasi belajar siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4 Distribusi Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan di SMP Negeri 1 Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan

Interval	Kategori	Pertemuan ke-1		Pertemuan ke-2		Rata-rata	
		F	FR (%)	F	FR (%)	F	FR (%)
27,6 – 32	Sangat Tinggi	-	-	19	57,58	9,5	28,79
22,7 – 27,5	Tinggi	17	51,52	14	42,42	15,5	46,97
17,8 – 22,6	Sedang	15	45,45	-	-	7,5	22,73
12,9 – 17,7	Rendah	1	3,03	-	-	0,5	1,51
8 – 12,8	Sangat Rendah	-	-	-	-	-	-
Jumlah		33	100 %	33	100 %	33	100 %

Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian 2018

Berdasarkan data yang ditampilkan pada tabel di atas bahwa pada pertemuan ke-1 tidak ada siswa yang mencapai kategori sangat tinggi dalam motivasi belajarnya, tetapi terdapat 17 siswa atau 51,52 % yang mempunyai motivasi “tinggi” dan pada pertemuan ke-1 pula terdapat 15 siswa atau 45,45 % yang mempunyai motivasi “sedang”. Dan hanya 1 siswa atau 3,03 % yang mempunyai motivasi “rendah”. Ini menunjukkan bahwa siswa belum tekun dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, siswa masih mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan belajar, siswa menunjukkan sedikit minat dalam memecahkan berbagai masalah dalam belajar, siswa lebih senang belajar mandiri dalam mengerjakan atau menyelesaikan tugas yang diberikan guru, siswa senang mencari cara memecahkan masalah dalam belajar. Siswa cepat bosan terhadap tugas-tugas rutin yang diberikan oleh guru, siswa selalu berusaha mempertahankan pendapat atau jawaban yang ia sampaikan dalam diskusi, siswa senang mencari jawaban soal-soal yang diberikan guru.

Sedangkan untuk pertemuan ke-2 berdasarkan data yang ditampilkan pada tabel di atas dapat dijelaskan bahwa 19 siswa atau 57,57 % yang mempunyai motivasi “sangat tinggi”. Selebihnya 14 siswa atau 42,42 % yang mempunyai motivasi “tinggi”. Ini menunjukkan bahwa siswa sudah tekun dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, siswa tidak mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan belajar, siswa menunjukkan minat dalam memecahkan berbagai masalah dalam belajar, siswa lebih senang belajar mandiri dalam mengerjakan atau menyelesaikan tugas yang diberikan guru, siswa senang mencari cara memecahkan masalah dalam belajar. Siswa cepat bosan terhadap tugas-tugas rutin yang diberikan oleh guru, siswa selalu berusaha mempertahankan pendapat atau jawaban yang ia sampaikan dalam diskusi, siswa senang mencari jawaban soal-soal yang diberikan guru.

Dengan demikian terjadi peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw*. Yang mana dapat disimpulkan nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen dengan kategori motivasi belajar “sangat tinggi” adalah 28,79 %, kategori “tinggi” 46,97 %, kategori “sedang” 22,73 % dan kategori “rendah” sebesar 1,51 %

Motivasi Belajar Kelas Kontrol

Motivasi belajar kelas kontrol dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 5 Distribusi Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol Setelah Perlakuan di SMP Negeri 1 Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan

Interval	Kategori	Pertemuan ke-1		Pertemuan ke-2		Rata-rata	
		F	FR (%)	F	FR (%)	F	FR (%)
27,6 – 32	Sangat Tinggi	-	-	-	-	-	-
22,7 – 27,5	Tinggi	9	26,47	16	47,06	12,5	36,77
17,8 – 22,6	Sedang	24	70,59	17	50	20,5	60,29
12,9 – 17,7	Rendah	1	2,94	1	2,94	1	2,94
8 – 12,8	Sangat Rendah	-	-	-	-	-	-
Jumlah		34	100 %	34	100 %	34	100 %

Sumber: Data Olahan Hasil Penelitian 2018

Berdasarkan data yang ditampilkan pada tabel di atas bahwa pada pertemuan ke-1 tidak ada siswa yang mencapai kategori sangat tinggi dalam motivasi belajarnya, tetapi terdapat 9 siswa atau 26,47 % yang mempunyai motivasi “tinggi” dan pada pertemuan ke-1 pula terdapat 24 siswa atau 70,59 % yang mempunyai motivasi “sedang”. Dan hanya 1 siswa atau 2,94 % yang mempunyai motivasi “rendah”. Ini menyatakan bahwa masih banyak siswa yang tidak tekun dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, siswa mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan belajar, siswa tidak menunjukkan minat dalam memecahkan berbagai masalah dalam belajar, siswa lebih senang belajar mandiri dalam mengerjakan atau menyelesaikan tugas yang diberikan guru, siswa tidak senang mencari cara memecahkan masalah dalam belajar. Siswa cepat bosan terhadap tugas-tugas rutin yang diberikan oleh guru, siswa tidak berusaha mempertahankan pendapat atau jawaban yang ia sampaikan dalam diskusi, siswa tidak senang mencari jawaban soal-soal yang diberikan guru.

Sedangkan untuk pertemuan ke-2 berdasarkan data yang ditampilkan pada tabel 4.13 di atas, ada 16 siswa atau 47,06 % mempunyai motivasi “tinggi”, bahwa siswa tekun dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, siswa tidak mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan belajar, siswa menunjukkan minat dalam memecahkan berbagai masalah dalam belajar, siswa lebih senang belajar mandiri dalam mengerjakan atau menyelesaikan tugas yang diberikan guru, siswa senang mencari cara memecahkan masalah dalam belajar. Siswa cepat bosan terhadap tugas-tugas rutin yang diberikan oleh guru, siswa selalu berusaha mempertahankan pendapat atau jawaban yang ia sampaikan dalam diskusi, siswa senang mencari jawaban soal-soal yang diberikan guru. Selanjutnya ada 17 siswa atau 50 % yang mempunyai motivasi “Sedang”. Dan terdapat 1 siswa atau 2,94 % yang mempunyai motivasi “rendah”. Yang mana dapat disimpulkan nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas kontrol dengan kategori motivasi belajar “tinggi” 36,77 %, kategori “sedang” 60,29 % dan kategori “rendah” sebesar 2,94 %.

Pengaruh Model Pembelajaran *Quick On The Draw* Terhadap Motivasi Belajar Standar Deviasi Gabungan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sebelum dibedakan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol maka harus ditentukan standar deviasi gabungan. Standar deviasi gabungan yang didapat adalah 18,15, dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
S^2 &= \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \\
S^2 &= \frac{(33 - 1)9,57^2 + (34 - 1)23,67^2}{33 + 34 - 2} \\
S^2 &= \frac{2930,7168 + 18488,874}{65} \\
S^2 &= \frac{21419,591}{65} \\
S^2 &= 329,53 \\
S &= \sqrt{329,53} \\
S &= 18,15
\end{aligned}$$

Menentukan Uji Beda T-Hitung Distribusi Student

Hasil t_{hitung} sebesar 50,64 kemudian dikonfirmasi dengan t_{tabel} dengan tingkat kepercayaan 95% (α)=5%=0,05, dk=n1 + n2, maka diperoleh nilai t_{tabel} adalah 1,99 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ (50,64 > 1,99), artinya motivasi belajar dari kedua kelas menggunakan metode yang berbeda memiliki pengaruh motivasi belajar siswa yang perlu dipercaya, dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
t &= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{nX_1} + \frac{1}{nX_2}}} \\
t &= \frac{24,96 - 21,56}{18,15 \sqrt{\frac{1}{33} + \frac{1}{34}}} \\
t &= \frac{46,52}{18,15 \sqrt{0,030 + 0,029}} \\
t &= \frac{46,52}{18,15 \sqrt{0,059}} \\
t &= \frac{46,52}{18,15 \cdot 0,243} \\
t &= \frac{46,52}{0,91854} \\
t &= 50,64
\end{aligned}$$

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perbedaan motivasi belajar siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol adalah disebabkan oleh adanya perbedaan dalam menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw* dengan pembelajaran yang tidak menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw* (konvensional). Pembelajaran yang dilakukan menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw* mempunyai nilai rata-rata untuk kategori “sangat tinggi” 28,79 %, kategori “tinggi” 46,97 %, kategori “sedang” 22,73 % dan kategori “rendah” 1,51 %, sedangkan nilai rata-rata pada kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw* (kelas kontrol) tidak terdapat persentase untuk kategori “sangat tinggi”, kategori “tinggi” 36,77 %, kategori “sedang” 60,29 % dan kategori “rendah” 2,94 %.

Menentukan Gain Ternormalisasi Kelas Eksperimen

Berdasarkan rata-rata gain ternormalisasi $\langle g \rangle$ motivasi belajar siswa kelas eksperimen yang didapat, yaitu 0,3 maka N-gain yang dihasilkan dalam kategori “sedang”. Dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} g &= \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}} \\ g &= \frac{24,96 - 20,48}{32 - 20,48} \\ g &= \frac{4,48}{11,52} \\ g &= 0,3 \end{aligned}$$

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini dilakukan melalui hasil analisis deskripsi terhadap variabel Model Pembelajaran *Quick On The Draw* (X) dan variabel Motivasi Belajar (Y) yang dianalisis berdasarkan perolehan skor pada indikator dari masing-masing variabel dalam penelitian dan pengkategorisasian berdasarkan perolehan skor dari subjek penelitian.

Berdasarkan analisis perolehan data yang telah dilakukan dengan menggunakan uji t statistik t-tes, diperoleh harga $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Quick On The Draw* memberikan pengaruh yang berarti terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw* maka dapat meningkatkan motivasi belajar dan aktivitas siswa yaitu pada proses belajar semua siswa ikut terlibat secara langsung tanpa membedakan siswa yang biasanya aktif dan tidak aktif, siswa bisa menumbuhkan kembangkan cara berfikir aktif dan kreatif sehingga siswa termotivasi dalam belajar, baik secara individu maupun dalam kelompok.

Menurut Suharsimi Arikunto (2015), siswa harus terlibat langsung dalam proses, mereka harus aktif dan memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar. Siswa tidak boleh hanya pasif, apalagi mengantuk ketika pelajaran berlangsung, persyaratan pertama untuk pembelajaran siswa harus aktif dan memiliki motivasi tinggi untuk belajar. Motivasi yang rendah, akan menyebabkan hasil belajar yang tidak maksimal. Sedangkan menurut Paul Ginnis (2008) bahwa model pembelajaran *Quick On The Draw* merupakan sebuah aktivitas riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan. Ini adalah pacuan antar kelompok yang tidak rumit. Tujuannya adalah menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan. (Paul Ginnis, 2008)

Berdasarkan analisis uji beda “t” terdapat kedua kelas tersebut menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ (50,64 > 1,99), yang berarti ada pengaruh yang signifikan antara menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw* dengan metode ceramah. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran *Quick On The Draw* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran

PPKn kelas VII SMP Negeri 1 Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan. Dengan sumbangan Gain sebesar 0,3 dengan kategori “sedang”.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penggunaan model pembelajaran *Quick On The Draw* pada SMP Negeri 1 Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Aktifitas guru dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen, penggunaan model pembelajaran *Quick On The Draw* penerapan pertama sebesar 77,5% dengan kategori “sempurna”, penerapan kedua dalam penerapan penggunaan model pembelajaran *Quick On The Draw* mengalami peningkatan yaitu 86,25% dengan kategori “sangat sempurna”. Sedangkan skor rata-rata dari aktivitas guru tersebut adalah 89,29 % dengan kategori “sangat sempurna”.
2. Perbedaan motivasi belajar siswa dengan model pembelajaran *Quick On The Draw* pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata untuk kategori “sangat tinggi” 28,79 %, kategori “tinggi” 46,97 %, kategori “sedang” 22,73 % dan kategori “rendah” 1,51 %, Sedangkan kelas kontrol tidak terdapat persentase untuk kategori “sangat tinggi”, kategori “tinggi” 36,77 %, kategori “sedang” 60,29 % dan kategori “rendah” 2,94 %. Jadi terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Quick On The Draw* dengan siswa yang hanya menggunakan metode ceramah atau konvensional di dalam proses pembelajaran.
3. Berdasarkan analisis uji beda “t” terhadap kedua kelas (eksperimen dan kontrol) tersebut menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ (50,64 > 1,99), yang berarti ada pengaruh yang signifikan pada tingkat signifikan 5%. Dengan sumbangan gain yang didapat dari kelas eksperimen sebesar 0,3 yang berarti termasuk dalam kategori “sedang”.

Rekomendasi

Berdasarkan dari kesimpulan hasil penelitian di atas, maka penulis menyampaikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Kepada guru bidang studi PPKn, khususnya di SMP Negeri 1 Pangkalan Kuras, sebaiknya dapat diterapkan model pembelajaran *Quick On The Draw* sebagai salah satu metode pembelajaran terbaru untuk meningkatkan motivasi belajar PPKn. Dengan menggunakan model pembelajaran *Quick On The Draw* siswa dapat merasakan adanya perubahan yang positif pada proses pembelajaran yang diterapkan guru sehingga mereka termotivasi, tertarik dan semangat untuk

belajar dan sekaligus dapat melatih siswa belajar di dalam maupun diluar sekolah nantinya.

2. Diharapkan kepada guru-guru untuk dapat menerapkan model pembelajaran *Quick On The Draw* agar menjadi pembelajaran yang aktif, inovati, kreatif, efesien dan menyenangkan kemudian mereka memiliki keinginan untuk belajar, dan model pembelajaran *Quick On The Draw* juga dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi pembelajaran sehingga tercapai pembelajaran yang diinginkan.
3. Bagi peneliti yang ingin mengembangkan inovasi metode atau model pembelajaran lainnya, sehingga tidak monoton pada satu metode pembelajaran saja. Peneliti ini diharapkan dapat dijadikan sumber inspirasi untuk penelitian lanjutan sehingga peneliti mempunyai gambaran dan perbandingan dengan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhari, Zakri. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Cendikia Insani. Pekanbaru
- Ginnis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar*. Indeks. Jakarta
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi aksara. Jakarta
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT RajaGrafindo Persada. Jakarta
- Sudjana. 2016. *Metoda Statistika*. Sinar Baru. Bandung
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung
- Suharmi Arikunto. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Bumi Aksara. Jakarta
- Trianto, 2009. *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif, konsep, landasan, dan implementasinya pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Kencana. Jakarta