



Available online at **FACTUM**; Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah
website: <https://ejournal.upi.edu/index.php/Factum>
FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah, 10(1), 101-112

RESEARCH ARTICLE

QUICK ON THE DRAW TINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA

Santi Santika, Nana Supriatna

Prodi Pendidikan Sejarah, FPIPS, Universitas Pendidikan Indonesia
hallaisyah30@gmail.com

Naskah diterima : 30 September 2020, Naskah direvisi : 28 Maret 2021 Naskah disetujui : 20 April 2021

To cite this article: Santika, S., & Supriatna, N. (2021). Quick on the draw tingkatkan keterampilan kerjasama siswa. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 10(1), 101-112. <https://doi.org/10.17509/factum.v10i1.32111>

Abstract

This research is concerned with the lack of cooperation skills of students, so the effect on the learning process, especially when the implementation group discussion. This research is being conducted in Class XI Unggulan SMA Pasundan 8 Bandung. The main purpose of this research is to improve the cooperation skills of students in learning history. The indicator to measure cooperation skills in this research is to using the agreement, organizing, being in groups, and taking turns and sharing assignments. This reseach uses the classroom action research designed by Kemmis and Mc Taggart which consists of four stages: planning, acts, observation and reflection. This research was conducted in three cycles. According to the data that has been analysed, there's an increase on every cycle in th students developments to reach the criteria of cooperation skills indicator, this can be seen by looking at the scores on every indicator in each cycle. This shows success at the applying in the method Quick On The Draw in improving the cooperation skill of students.

Keywords : Classroom action research, cooperation skills, quick on the draw

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya keterampilan kerjasama siswa, sehingga berpengaruh pada proses pembelajaran, khususnya ketika dilaksanakannya diskusi kelompok. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI Unggulan SMA Pasundan 8 Bandung. Tujuan utama dari penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan kerjasama siswa dalam pembelajaran sejarah. Indikator keterampilan kerjasama yang diukur pada penelitian ini, yaitu menggunakan kesempatan, mengatur dan mengorganisir, berada dalam diskusi kelompok, serta mengambil giliran dan berbagi tugas. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan desain penelitian Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan (plan), pelaksanaan (act), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Penelitian ini dilakukan sebanyak tiga siklus. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, perkembangan siswa dalam mencapai kriteria indikator keterampilan kerjasama yang telah ditentukan mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Hal ini dapat terlihat dari perolehan skor setiap indikator pada setiap siklusnya yang mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan keberhasilan dari penerapan metode Quick On the Draw dalam meningkatkan keterampilan kerjasama siswa.

Kata kunci : Keterampilan Kerjasama, metode quick on the draw, Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah merupakan proses membelajarkan siswa untuk menumbuhkan pemahaman terhadap peristiwa. Pembelajaran sejarah memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan watak, sikap, dan perkembangan bangsa yang bermakna dalam pembentukan bangsa Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan, intelektual, menghargai perjuangan bangsanya dan rasa nasionalisme. Menurut Kochhar dalam Zahro, dkk (2017, hlm 5-6) tujuan pembelajaran sejarah adalah sebagai berikut: (1) mengembangkan pemahaman tentang diri sendiri (2) memberikan gambaran yang tepat tentang konsep waktu, ruang dan masyarakat; (3) membuat peserta didik mampu mengevaluasi nilai dan hasil yang dicapai generasinya; (4) mengajarkan toleransi; (5) memperluas cakrawala intelektualitas; (6) mengajarkan prinsip-prinsip moral; (7) menanamkan orientasi ke masa depan; (8) melatih peserta didik menangani isu-isu kontroversial; (9) membantu memberikan jalan keluar bagi berbagai masalah sosial dan perorangan; (10) memperkuat rasa nasionalisme; (11) mengembangkan keterampilan-keterampilan yang berguna.

Di dalam proses pelaksanaan pembelajaran sejarah tentunya terdapat permasalahan-permasalahan yang dialami ketika pembelajaran berlangsung. Seperti halnya menurut Nazmi (2012, hlm. 40) yang mengemukakan pendapatnya mengenai permasalahan dalam pembelajaran sejarah, yaitu

Beberapa pakar pendidikan sejarah maupun sejarawan memberikan pendapat tentang masalah yang terdapat dalam pembelajaran sejarah yang terjadi di Indonesia diantaranya masalah mengenai model pembelajaran sejarah, kurikulum sejarah, masalah materi dan buku ajar atau buku teks, profesionalisme guru sejarah dan lain sebagainya.

Berdasarkan pemaparan dari Nazmi tersebut, dalam kenyataannya di lapangan, permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran sejarah meliputi model pembelajaran, terkadang di setiap sekolah

masih menggunakan model pembelajaran yang sama setiap semesternya. Kemudian permasalahan mengenai kurikulumnya juga masih menjadi permasalahan. Kemudian masalah mengenai materi yang diajarkan, terkadang guru memberikan begitu banyak materi, sedangkan siswa tidak bisa menangkap semua materi yang diberikan tersebut. Apalagi materi disampaikan secara ceramah, sehingga siswa sulit untuk mencerna materi yang disampaikan tersebut. permasalahan mengenai buku teks yang tentunya siswa juga enggan membaca karena setiap buku sejarah biasanya terdiri dari materi atau tulisan saja, sehingga siswa enggan untuk membaca materi tersebut.

Dari penjelasan tersebut peneliti mengambil salah satu permasalahan dalam pembelajaran sejarah yaitu mengenai model pembelajaran sejarah. Model pembelajaran merupakan cara atau teknik penyajian sistematis yang digunakan oleh guru dalam mengorganisasikan pengalaman proses pembelajaran agar tercapai tujuan dari sebuah pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu proses perencanaan pembelajaran yang digunakan sebagai acuan dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

Ketika model pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar masih bersifat konvensional seperti halnya guru memberikan teori, contoh soal, latihan atau memberikan pekerjaan rumah yang dilakukan secara terus menerus akan mengakibatkan pembelajaran menjadi membosankan, siswa menjadi pasif karena hanya menulis saja. Sehingga pemahaman yang diperoleh juga akan mudah terlupakan. Karena dari sebagian siswa dengan guru yang masih menerapkan model pembelajaran tersebut siswa hanya belajar menghafal saja tanpa memahami materi yang telah diajarkan oleh guru tersebut. Apabila model pembelajaran yang diterapkan terus seperti ini, biasanya akan menjadi sulit untuk dirubah. Permasalahan seperti ini juga masih banyak di temukan di sekolah-sekolah baik itu sekolah negeri maupun swasta. Dengan demikian, adanya image dari pelajaran sejarah yang membosankan itu di antaranya, karena

guru tersebut masih menggunakan model-model pembelajaran konvensional tersebut. Padahal dengan menerapkan model-model pembelajaran yang melibatkan siswa aktif akan lebih menyenangkan dan materi juga akan tersampaikan. Apalagi model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kerjasama siswa juga dirasa kurang diterapkan di sekolah-sekolah.

Berdasarkan hasil observasi dari prapenelitian di kelas XI Unggulan SMA Pasundan 8 Bandung, terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan yaitu kurangnya keterampilan kerjasama siswa yang terlihat dan teramati pada hal-hal yang akan dipaparkan sebagai berikut.

1. Pada saat diskusi kelompok siswa belum terlihat dalam menerapkan menggunakan kesepakatan. Hal ini dilihat dari ketika siswa menjawab pertanyaan dari kelompok lain, siswa tersebut langsung menjawabnya tanpa melakukan musyawarah dan meminta pendapat dari temannya.
2. Keterampilan kerjasama akan terlihat apabila siswa mampu mengatur dan mengorganisir mengenai pembagian tugas. Namun pada saat melakukan observasi di kelas tersebut indikator tersebut belum terlihat. Hal ini teramati ketika siswa menampilkan slide power point yang memasukan semua materi dari internet. Hal ini berarti pengerjaan tugas dalam menampilkan materi di power point tersebut hanya dikerjakan oleh satu orang saja. Tentunya sebelum pelaksanaan presentasi kelompok, kelompok tersebut tidak melakukan pembagian tugas atau mengorganisir kelompok.
3. Keterampilan kerjasama akan terlihat apabila siswa mengerjakan tugas dalam kelompoknya. Namun pada saat melakukan observasi di kelas tersebut terdapat siswa yang tidak berada dalam kelompoknya. Terdapat beberapa siswa yang berpindah-pindah ke kelompok lain.
4. Keterampilan kerjasama akan terlihat apabila siswa membantu dalam menjawab dan mengerjakan tugas berdasarkan

gilirannya. Tetapi pada saat melakukan observasi di kelas tersebut pertanyaan maupun tanggapan hanya dijawab oleh beberapa orang saja.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kiranya pendidik belum menerapkan model pembelajaran yang sesuai untuk proses pembelajaran maupun dalam diskusi kelompok. Dengan demikian di dalam kelas tersebut masih terlihat kurangnya keterampilan kerjasama antar anggota kelompok. Menurut Soekanto (2003, hlm. 72) kerjasama merupakan "suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama." Dengan adanya kerjasama yang baik dalam pembelajaran tingkat kerjasama antar siswa akan terlihat karena dari hal pembagian tugas jelas dan merata, tujuan dari adanya kerjasama pun akan tercapai. Selain itu dengan adanya kerjasama, akan menambah pemahaman siswa dalam belajar. Dengan kerjasama juga dalam memecahkan pertanyaan ataupun masalah akan lebih cepat pengerjaannya dibanding dengan kerja individu. Dalam suatu proses pembelajaran, setiap kerjasama dapat ditumbuhkan melalui model pembelajaran kooperatif, karena pembelajaran kooperatif mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam kerjasama atau membantu di antara sesama. Berdasarkan hal tersebut pembelajaran kooperatif ini dapat digunakan untuk melihat tingkat kerjasama antar siswa. Selain, nilai kerjasama yang didapatkan, penilaian pengetahuan juga akan didapatkan, karena dengan model pembelajaran kooperatif ini pengerjaan tugas pun akan mudah dikerjakan apabila semua anggota kelompok turut membantu pengerjaan.

Untuk melihat peningkatkan keterampilan kerjasama, peneliti menggunakan salah satu metode pembelajaran yaitu metode Quick On the Draw. Metode Quick On the Draw adalah suatu metode pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas dan kerja sama siswa dalam mencari, menjawab dan

melaporkan informasi dari berbagai sumber dalam sebuah suasana permainan yang mengarah pada pacuan kelompok melalui aktivitas kerja tim dan kecepatannya.

Ginnis dalam Desmariza mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif, Quick On the Draw merupakan suatu metode pembelajaran yang lebih menekankan pada aktivitas dan kerja sama siswa dalam mencari, menjawab dan melaporkan informasi dalam sebuah permainan yang mengarah pada pacuan kelompok melalui aktivitas kerja tim dan kecepatannya. Dalam model pembelajaran kooperatif Quick On the Draw, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kemudian masing-masing kelompok dituntut untuk menyelesaikan pertanyaan pada kartu soal yang telah disusun oleh guru secara cepat sehingga siswa menjadi aktif baik secara individu maupun kelompok. (Desmariza, dkk. 2015, hlm. 3)

Berdasarkan pengertian tersebut metode Quick On the Draw ini harus dikerjakan dalam suatu kelompok, tetapi untuk penerapan metode ini memerlukan kelompok kecil bisa antara satu sampai empat orang maupun satu sampai lima orang. Di sini siswa harus mengerjakan setiap tugas yang diberikan dengan memperhatikan kecepatan waktu dalam menjawab setiap satu kartu pertanyaan tersebut. Selain itu, dalam pengerjaan tugasnya siswa harus bergantian dalam menjawab kartu pertanyaan tersebut, hal ini karena untuk mengetahui tingkat kerjasama antar anggota di kelompok tersebut.

Pada metode pembelajaran ini siswa dirancang untuk melakukan aktivitas berpikir, kemandirian, fun, dan saling ketergantungan. Elemen yang ada dalam aktivitas ini adalah kerja kelompok, membaca, bergerak, berbicara, menulis, mendengarkan, melihat dan kerja kelompok. Berdasarkan pemaparan tersebut jelas bahwa metode Quick On the Draw ini membuat siswa dapat belajar dengan senang, tetapi tujuan dari pembelajarannya masih tetap tercapai. Siswa dibiasakan untuk mencari jawaban yang tidak hanya bersumber dari guru

saja, tetapi siswa juga dapat menggunakan sumber lain dan siswa juga dibiasakan dengan mengerjakan tugas berdasarkan gilirannya, sehingga proses diskusi kelompok semua anggota kelompok ikut mengerjakan tugas yang dikerjakan oleh guru.

Penerapan metode Quick On The Draw dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan suatu aplikasi penunjang pembelajaran jarak jauh atau daring yaitu dengan aplikasi Trello, hal ini karena situasi pandemi Covid-19 yang mengharuskan belajar tanpa tatap muka. Trello merupakan aplikasi kolaborasi yang digunakan untuk menyelesaikan sebuah proyek secara bersama-sama. Trello merupakan aplikasi berbasis web dan aplikasi untuk mengatur kerangka kerja secara team ataupun sendiri. Dengan aplikasi Trello, semua orang yang diundang dalam proyek dapat mengetahui apa tugasnya, siapa yang mengerjakan, dan sudah sampai mana team tersebut mengerjakan tugasnya. Fitur utama di dalam aplikasi Trello antara lain Board, Lists, Cards, dan Menu.

Adapun langkah-langkah metode Quick On The Draw yang telah disederhanakan dan disesuaikan dengan menggunakan aplikasi trello, diantaranya:

1. Menyiapkan satu set pertanyaan. Setiap satu set terdiri dari enam kartu pertanyaan.
2. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil. Setiap satu kelompok, terdiri dari 3-4 orang siswa. Berikan warna pembeda untuk setiap kelompok yang disesuaikan juga dengan warna kartu pertanyaan tersebut, sehingga mereka dapat mengenali setiap set pertanyaan mereka.
3. Ketika diskusi kelompok di mulai guru sudah mempersiapkan softfile kartu pertanyaan pertama yang telah disediakan disetiap grup kelompok di aplikasi trello.
4. Dengan menggunakan materi sumber, kelompok tersebut mencari dan menulis atau mengetik jawaban di softfile kartu tersebut atau di kolom komentar di aplikasi trello.
5. Jawaban dikirim di grup kelompok di

aplikasi trello. Apabila jawaban benar, guru akan mengirimkan kartu pertanyaan kedua dan selanjutnya. Tetapi apabila kurang tepat maka harus menjawab kembali kartu pertanyaan yang salah tersebut. Penjawab harus bergantian dan setiap anggota minimal menjawab satu kartu pertanyaan. Adapun waktu untuk menjawab setiap satu kartu pertanyaan dijawab dalam waktu 4 menit.

6. Kelompok pertama yang menjawab semua pertanyaan dinyatakan “menang”.
7. Kemudian guru membahas semua pertanyaan di grup trello.

Adapun manfaat dari penggunaan aplikasi Trello yaitu diskusi jarak jauh menjadi efisien dengan menggunakan aplikasi trello tersebut. Aplikasi Trello ini dapat digunakan untuk belajar kelompok, selain itu bisa digunakan untuk membahas soal bersama-sama yang menjadikan belajar menjadi lebih mudah.

Aplikasi Trello juga dapat digunakan untuk mengamati indikator keterampilan kerjasama. Indikator keterampilan kerjasama yang akan peneliti gunakan yaitu meliputi indikator menggunakan kesepakatan, mengatur dan mengorganisir, berada dalam kelompok, serta mengambil giliran dan berbagi tugas. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

1. Pada aplikasi Trello untuk mengamati indikator menggunakan kesepakatan, bisa terlihat dari setiap grup kelompok. Apakah kelompok tersebut melakukan musyawarah atau tidak, apakah kelompok tersebut menerima pendapat atau tidak. Hal ini bisa teramati, salah satunya dengan guru yang bertanya di grup kelompok tersebut. hasilnya dapat terlihat langsung dari komentar-komentar siswa dari kelompok tersebut.
2. Pada aplikasi Trello untuk mengamati indikator mengatur dan mengorganisir, dapat terlihat dari setiap grup kelompok. Apakah kelompok tersebut dalam pembagian tugasnya sudah merata, hal ini bisa dilihat dari jawaban setiap satu orang dalam kelompok menjawab pertanyaan atau

tidak, karena setiap jawaban akan terlihat di grup kelompok aplikasi tersebut. untuk ketepatan dalam menjawab pertanyaan sendiri, dalam aplikasi Trello akan terlihat waktu pengiriman tugas dan waktu pengumpulan tugasnya.

3. Pada aplikasi Trello untuk mengamati indikator berada dalam kelompok, tentunya akan terlihat di setiap grup kelompok tersebut. hal ini juga akan terlihat apabila siswa masuk ke grup kelompok lain. Karena pada aplikasi Trello terdapat riwayat setiap aktifitas yang dilakukan oleh semua orang. Oleh karena itu, indikator berada dalam kelompok akan mudah teramati dengan menggunakan aplikasi Trello juga.
4. Pada aplikasi Trello untuk mengamati indikator mengambil giliran dan berbagi tugas dapat diamati pada setiap grup kelompok yang telah disediakan di aplikasi tersebut. Hal ini tentunya dapat terlihat dari nama-nama siswa dalam menjawab setiap pertanyaan yang diberikan. Apakah hanya satu siswa saja yang mengerjakannya atau semua anggota mengerjakannya, karena di aplikasi Trello ini nama-nama setiap siswa itu ada, sehingga akan tahu siapa yang mengerjakannya dan yang tidak mengerjakan tugasnya.

Penelitian mengenai kerjasama pernah ditulis oleh Nursetiawati (2015) yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick On the Draw untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa Sekolah Dasar (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V pada Mata Pelajaran IPS)”. Berdasarkan penelitiannya, didapatkan hasil data dari setiap siklus terdapat peningkatan kerjasama siswa melalui model kooperatif tipe quick on the draw tersebut. Selain itu, dengan menerapkan model model kooperatif tipe quick on the draw siswa lebih antusias dalam belajar dan paham terhadap materi.

Penelitian lainnya mengenai Quick On the Draw juga pernah dilakukan oleh Virgiantoro (2017) yang berjudul “Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Learning tipe Quick On the Draw untuk Meningkatkan

Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Tempel Tahun Ajaran 2015/2016”. Berdasarkan penelitiannya dapat diperoleh bahwa Metode pembelajaran quick on the draw efektif digunakan dalam pembelajaran ekonomi untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Tempel. Penelitian ini juga menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe quick on the draw berhasil meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode ceramah yang biasa digunakan di sekolah tersebut.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kunandar (2009, hlm 44-45) penelitian tindakan kelas didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan (action research) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (treatment) tertentu dalam suatu siklus.

Penelitian tindakan kelas ini tentunya memiliki tujuan di antaranya yaitu untuk menjawab permasalahan, mengetahui, dan mengatasi permasalahan yang terdapat di kelas tersebut. dalam mengimplementasikan penelitian ini menggunakan desain penelitian Kemmis dan Mc. Taggart, yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari catatan lapangan untuk melihat aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi, lalu data tersebut diolah dan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif kemudian divalidasi

menggunakan member check, expert opinion, dan audit trail.

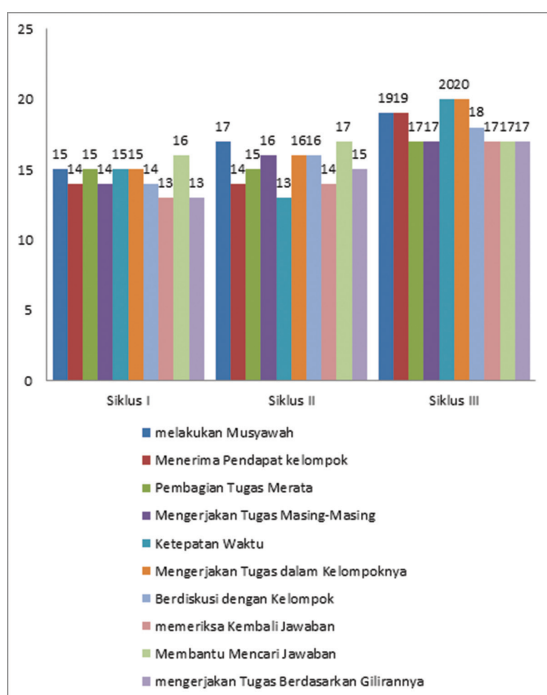
Penelitian ini berfokus pada bagaimana meningkatkan keterampilan kerjasama siswa dengan menggunakan metode Quick On the Draw dalam pembelajaran sejarah. Adapun beberapa indikator keterampilan kerjasama yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan empat indikator dari Lungdren. Indikator yang digunakan di antaranya: 1) menggunakan kesepakatan, 2) mengatur dan mengorganisir, 3) berada dalam kelompok, dan 4) mengambil giliran dan berbagi tugas.

Penelitian ini dilakukan di SMA Pasundan 8 Bandung yang berlokasi di jalan Cihampelas No. 167, Cipaganti, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat. Adapun subjek penelitian yaitu siswa kelas XI Unggulan yang berjumlah 28 siswa, yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pemilihan subjek penelitian berdasarkan permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran sejarah yang ditemukan pada observasi pra-penelitian.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian, kurangnya keterampilan kerjasama menjadi permasalahan yang menjadi fokus utama pada penelitian ini. Sehingga, untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menggunakan metode *Quick On the Draw* yang dilakukan di aplikasi Trello dalam meningkatkan keterampilan kerjasama siswa di kelas XI Unggulan. Penelitian dilaksanakan selama tiga siklus, dimulai dengan tahap perencanaan (*plan*) dimana peneliti membuat perizinan dengan pihak-pihak terkait serta melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing dalam membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan instrument penelitian. Kemudian mempersiapkan materi pembelajaran melalui power point dan menyiapkannya di board, list, dan card di aplikasi Trello, membuat softfile kartu pertanyaan, dan membagi kelompok siswa di kelas tersebut secara heterogen. Kemudian pada pelaksanaan (*act*),

pembelajaran terdiri dari kegiatan pendahuluan melalui grup WhatsApp yang dimulai dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa, mengecek kehadiran siswa melalui google form, meminta siswa untuk bergabung di aplikasi Trello, melakukan apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti meminta siswa untuk mengamati dan menjawab gambar yang telah disediakan, kemudian meminta siswa untuk membaca, memahami serta mencatat poin-poin penting materi yang diberikan melalui power point yang sudah disediakan di aplikasi Trello. Setelah itu, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang ada di power point tersebut. Melalui grup di aplikasi Trello dan juga grup Whatsapp, guru memberitahukan aturan mengenai metode Quick On the Draw. Setelah memberitahukan aturan ataupun langkah-langkah dari metode Quick On the Draw, siswa memulai diskusi kelompok. Pada saat diskusi kelompok inilah, indikator keterampilan kerjasama mulai diamati oleh observer. Adapun grafik peningkatan setiap indikator keterampilan kerjasama siswa yang akan dijelaskan di bawah ini.



Grafik 1. Peningkatan Setiap Indikator Keterampilan Kerjasama Siswa

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat, pertama, pada indikator menggunakan kesepakatan, khususnya pada sub indikator melakukan musyawarah, pada setiap siklus mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Pada siklus I mendapatkan skor 15, kemudian pada siklus II naik 2 menjadi 17. Pada siklus III pun mengalami peningkatan menjadi skor 19, yang berarti dari setiap siklus mengalami peningkatan sebanyak 2 poin.

Pada sub indikator menerima pendapat kelompok, siklus I mendapatkan skor 14, begitupun pada siklus II masih tetap sama yaitu 14. Kemudian, pada siklus III mengalami peningkatan sebanyak 5 poin, berarti untuk skor menerima pendapat kelompok bertambah menjadi 19.

Beralih pada indikator mengatur dan mengorganisir, khususnya pada sub indikator pembagian tugas merata, pada siklus I dan siklus II memperoleh skor 15. Sedangkan pada siklus III mengalami peningkatan sebanyak 2 poin yaitu menjadi 19.

Pada sub indikator mengerjakan tugas masing-masing, pada siklus 1 memperoleh skor 14. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 2 poin, menjadi 16. Pada siklus III pun meningkat kembali menjadi 17.

Pada sub indikator ketepatan waktu dalam menjawab kartu pertanyaan, siklus I memperoleh skor 15. Pada siklus II mengalami penurunan sebanyak 2 poin, tetapi pada siklus III mengalami peningkatan kembali sebanyak 7 poin. Sehingga pada siklus III memperoleh skor sebanyak 20.

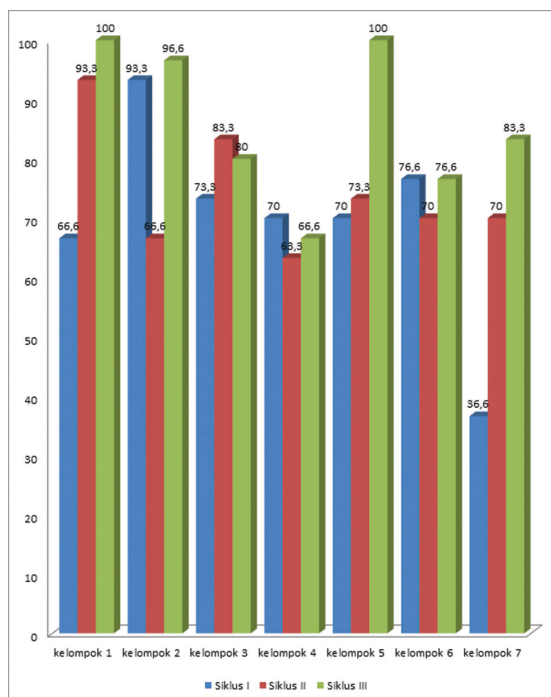
Beralih pada indikator berada dalam kelompok dengan sub indikator mengerjakan tugas dalam kelompoknya, setiap siklus juga mengalami peningkatan. Pada siklus I memperoleh skor sebanyak 15, kemudian pada siklus II menjadi 16 dan siklus III menjadi 20. Berarti dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebanyak 4 poin.

Pada sub indikator berdiskusi dengan kelompok masing-masing, setiap siklus juga mengalami peningkatan. Siklus I memperoleh skor sebanyak 14, kemudian naik 2 poin menjadi skor 16, dan siklus III naik menjadi 18.

Pada sub indikator memeriksa kembali jawaban dengan anggota kelompok, siklus I mendapatkan skor 13. Kemudian pada siklus II meningkat 1 poin menjadi 14. Begitupun dengan siklus III, mengalami peningkatan dari siklus II yaitu bertambah 3 poin menjadi 17.

Pada indikator mengambil giliran dan berbagi tugas dengan sub indikator membantu mencari jawaban juga mengalami peningkatan. Siklus I memperoleh skor 16, kemudian naik 1 poin pada siklus II menjadi 17. Sedangkan pada siklus III tidak mengalami peningkatan maupun penurunan poin, pada siklus III sub indikator membantu mencari jawaban masih pada skor 17.

Pada sub indikator mengerjakan tugas berdasarkan gilirannya, setiap siklus mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Seperti pada siklus I memperoleh skor sebanyak 13, kemudian pada siklus II bertambah 2 poin menjadi 15. Selanjutnya dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebanyak 2 poin menjadi 17. Berikutnya peneliti akan memaparkan mengenai hasil keterampilan kerjasama siswa di kelas XI Unggulan.



Grafik 2. Keterampilan Kerjasama Siswa kelas XI Unggulan

Grafik batang di atas, menunjukkan perolehan presentase keterampilan kerjasama kelompok berdasarkan dari total skor keseluruhan indikator keterampilan kerjasama yang didapat oleh setiap kelompok. Kelompok satu pada siklus I memperoleh skor 20 dengan presentase nilai 66,6%. Pada siklus II, mengalami peningkatan jumlah skor menjadi 28, sehingga untuk presentase nilai di siklus II naik menjadi 93,3%. Angka peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu 13%. Kemudian pada siklus III, juga mengalami peningkatan, yaitu memperoleh jumlah skor 30, apabila dipresentasekan menjadi 100%. Angka peningkatan dari siklus II ke siklus III, yaitu 6,7%.

Kelompok dua pada siklus I mendapatkan jumlah skor 28 dengan presentase 93,3%. Pada siklus II mengalami penurunan menjadi 66,6%. Kemudian, pada siklus III meningkat kembali menjadi 96,6%. Sehingga angka peningkatan dari siklus II ke siklus III, yaitu 30%.

Kelompok tiga pada siklus I mendapatkan jumlah skor 22 dengan presentase 73,3%. Pada siklus II mendapatkan jumlah skor 25 dengan presentase 83,3%. Angka peningkatan dari siklus I ke siklus II, yaitu 10%. Kemudian, pada siklus III mengalami penurunan jumlah skor, yaitu menjadi 24 dengan presentase 80%. Terdapat penurunan angka dari siklus II ke siklus III presentase, yaitu 3,3%

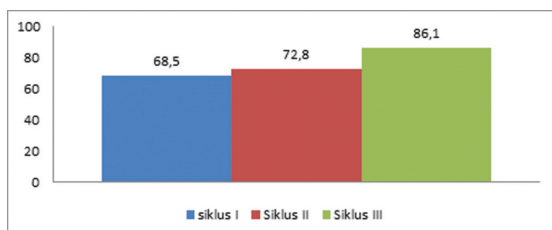
Kelompok empat mendapatkan skor 21 pada siklus I dengan presentase 70%. Kemudian pada siklus II mengalami penurunan presentase menjadi 63,3%, yang berarti mengalami penurunan sekitar 6,7%. Kemudian pada siklus III mengalami peningkatan kembali menjadi 66,6%, yang berarti meningkat sekitar 3,3%.

Kelompok lima pada siklus I mendapatkan jumlah skor 21, apabila dipresentasekan menjadi 70%. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan sekitar 3,3%, yaitu menjadi 73,3%. Kemudian pada siklus III sendiri mengalami peningkatan yang cukup tajam, yaitu sekitar 26,7%. Sehingga angka presentase yang didapatkan oleh kelompok lima pada siklus III ini menjadi 100%.

Pada siklus I kelompok enam mendapatkan jumlah skor 23 dengan presentase 76,6. Sedangkan pada siklus II mengalami penurunan angka sekitar 6,6% sehingga angka presentase yang didapatkan menjadi 70%. Kemudian pada siklus III ada peningkatan kembali menjadi 76,6%.

Kelompok tujuh pada siklus I mendapatkan skor paling rendah dari kelompok lain, yaitu 11 dengan presentasi 36,6%. Tetapi, pada siklus II mendapatkan jumlah skor 21 dengan presentase yang didapatkan 70%. Hal ini berarti terdapat peningkatan yang tajam, yaitu 33,4%. Pada siklus III juga mengalami peningkatan sekitar 13,3%, sehingga angka presentasi yang diperoleh pada siklus III ini menjadi 83,3%.

Peneliti juga menyajikan data presentasi rata-rata hasil penilaian keterampilan kerjasama dari siklus I sampai siklus III, yang disajikan dalam grafik batang di bawah ini.



Grafik 3. Presentase Penilaian Keterampilan Kerjasama Siswa Setiap Siklus

Berdasarkan grafik di atas, dapat dilihat bahwa pada siklus I pencapaian keterampilan kerjasama siswa mencapai 68,5%. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 4,3% dan menjadi 72,8%. Kemudian pada siklus III meningkat lagi sebanyak 13,3% menjadi 86,1%.

Pelaksanaan penerapan metode Quick On the Draw dalam penelitian ini tidak selalu sesuai dengan apa yang diharapkan dan direncanakan. Hal tersebut tidak terlepas dari kendala yang dihadapi peneliti ketika melaksanakan tindakan. Kendala-kendala pada penerapan metode Quick On the Draw yang dilakukan di aplikasi Trello ini, ditemukan melalui tahap observasi yang dilakukan selama pelaksanaan tindakan. Adapun kendala-kendala yang dihadapi peneliti adalah sebagai berikut.

1. Sebagian besar siswa belum mengerti tahapan metode Quick On the Draw atau dalam mengisi kartu pertanyaan. Apalagi pada saat menerapkan metode Quick On the Draw ini dengan menggunakan aplikasi Trello, siswa belum mengerti bagaimana cara menggunakan aplikasi tersebut.
2. Terdapat beberapa siswa yang tidak ikut berkontribusi dalam mengisi kartu pertanyaan, hanya beberapa siswa saja yang menjawab kartu pertanyaan.
3. Kuota internet yang menjadi kendala beberapa siswa tidak mengikuti pembelajaran.
4. Alokasi waktu pembelajaran yang sedikit, sehingga waktu untuk memahami materi pembelajaran menjadi sedikit. Hal ini menjadi penyebab ketika siswa mengisi kartu pertanyaan, siswa mendapatkan informasi materi yang sedikit dan pengisian kartu pertanyaan pun membutuhkan waktu yang cukup lama yang akhirnya waktu pembelajaran melebihi batas waktu yang telah ditentukan.
5. Guru kurang memperhatikan kelompok mana yang telah mengisi kartu pertanyaan, sehingga ada beberapa kelompok yang telah menjawab, tetapi guru belum mengirimkan kartu pertanyaan selanjutnya. Hal ini karena penempatan list kelompok yang disusun secara vertikal.

Kendala-kendala di atas merupakan kendala yang menghambat proses pelaksanaan tindakan selama penelitian berlangsung di kelas XI Unggulan. Adapun langkah yang dilakukan guru dalam mengatasi kendala tersebut, diambil oleh guru berdasarkan refleksi yang dilakukan sesuai dengan tujuan penelitian yang sudah ditentukan sejak awal. Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2009, hlm.19) yang menjelaskan bahwa kegiatan refleksi akan tepat dilakukan ketika peneliti sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan. Berikut adalah langkah yang dilakukan guru untuk mengatasi berbagai kendala yang ditemui.

1. Guru menjelaskan secara lebih terperinci mengenai langkah-langkah metode Quick On the Draw serta cara menggunakan aplikasi Trello, khususnya ketika akan menjawab kartu pertanyaan dan mengirimkan file kartu pertanyaan yang sudah dijawab.
2. Guru memberitahukan di grup kelas Whatsapp, siswa mana yang mengikuti pembelajaran dan yang tidak mengikuti pembelajaran. Sehingga diharapkan siswa dapat ikut berkontribusi dalam diskusi, yang nantinya tujuan dari penerapan metode Quick On The Draw ini dapat terlihat, yaitu keterampilan kerjasama. Selain itu, guru harus memberikan reward secara langsung setelah pembelajaran berakhir agar semua siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam diskusi kelompok pada pembelajaran sejarah.
3. Guru memberitahukan dua hari sebelum pembelajaran daring berlangsung, siswa harus mengikuti pembelajaran sehingga siswa sudah menyiapkan kouta tersebut. Selain itu, guru juga memberitahukan bahwa aplikasi trello tidak banyak menghabiskan kuota.
4. Upaya yang dilakukan mengenai alokasi waktu, guru memberitahukan siswa untuk mempelajari materi yang akan dipelajari secara mandiri. Sehingga ketika pembelajaran berlangsung, siswa sudah mempunyai wawasan mengenai materi yang dipelajari. Selain itu, alokasi waktu ketika diskusi kelompok berlangsung, tidak melebihi alokasi waktu yang telah ditentukan, apabila siswa telah mempelajari materi yang akan dipelajari tersebut. Kemudian mengingatkan kembali kepada siswa bahwa satu kartu pertanyaan dijawab dalam waktu 4 menit. Sehingga diharapkan siswa dapat menggunakan waktu di sesi diskusi kelompok tidak melebihi batas waktu pembelajaran.
5. Guru meminta siswa untuk mengkonfirmasi lewat grup kelas di Whatsapp, apabila sudah mengirimkan jawaban. Selain itu, susunan

list kelompok pada aplikasi Trello di susun secara horizontal.

SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas XI Unggulan SMA Pasundan 8 Bandung, menghasilkan kesimpulan bahwa setelah dilaksanakannya tindakan dari siklus I sampai siklus III, keterampilan kerjasama siswa XI Unggulan mengalami peningkatan secara signifikan. Pada siklus I pencapaian keterampilan kerjasama siswa mencapai 68,5%. Hal ini terlihat dari beberapa indikator-indikator keterampilan kerjasama yang masih belum optimal, seperti halnya dalam sub indikator mengerjakan tugas berdasarkan gilirannya, yang seharusnya setiap satu orang anggota kelompok mengerjakan tugas, tetapi tugas masih dikerjakan satu atau dua orang siswa saja. Selain itu, siswa belum terbiasa belajar sejarah dengan menggunakan metode Quick On the Draw, apalagi dilakukannya melalui aplikasi Trello dengan cara penggunaannya belum dipahami oleh siswa. Pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 4,3% dan menjadi 72,8%. Adanya peningkatan ini dilihat dari beberapa indikator yang sudah mengalami peningkatan, seperti halnya dalam sub indikator melakukan musyawarah, mengerjakan tugas masing-masing, berdiskusi dengan kelompok masing-masing, dan membantu mencari jawaban. Kemudian pada siklus III meningkat lagi sebanyak 13,3% menjadi 86,1%. Hal ini karena semua indikator sudah berkembang secara optimal. Khususnya pada sub indikator ketepatan waktu dalam menjawab kartu pertanyaan, sub indikator mengerjakan tugas dalam kelompoknya, berdiskusi dengan kelompok masing-masing, serta mengerjakan tugas berdasarkan gilirannya yang mengalami peningkatan secara signifikan. Selain itu, adanya peningkatan siklus III ini karena siswa sudah mulai terbiasa dalam melakukan diskusi

kelompok dengan metode Quick On the Draw tersebut.

Peneliti juga memiliki beberapa rekomendasi yang ingin disampaikan terhadap beberapa pihak yaitu sekolah, guru, dan peneliti selanjutnya. Bagi sekolah, peneliti berharap dengan hasil penelitian ini sekolah dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah, terutama dalam mengembangkan keterampilan kerjasama siswa. Selain itu, pada masa pandemi seperti ini yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh atau daring, bagi pihak sekolah diharapkan bisa menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran yang menuntut siswa bisa saling bekerjasama. Bagi guru, peneliti berharap dapat melanjutkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan metode Quick On the Draw. Peneliti berharap guru dapat mengoptimalkan penerapan metode Quick On

the Draw agar keterlibatan siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sejarah, baik itu ketika pembelajaran secara tatap muka maupun ketika pembelajaran jarak jauh (daring). Selain itu peneliti juga berharap guru dapat menerapkan metode Quick On the Draw diberbagai kelas sebagai variasi metode dalam pembelajaran sejarah baik itu pada pembelajaran secara tatap muka maupun ketika pembelajaran jarak jauh (daring). Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian serupa dengan penelitian ini, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu rujukan untuk mengembangkan penerapan metode Quick On the Draw menjadi lebih baik, karena pada penelitian ini masih terdapat kekurangan-kekurangan yang mesti harus diperbaiki.

REFERENSI

- Arikunto, dkk. (2009). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Biru, L.B. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Quick On The Draw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA. *Skripsi*
- Desmariza. (2015). Penerapan model pembelajaran kooperatif quick on the draw untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pokok bahasan koloid kelas xi sma negeri 1 tanah merah kabupaten indragiri hilir. *Jurnal Online Mahasiswa*
- Nazmi, R. (2012). Pembelajaran sejarah: permasalahan dan solusinya. *Bakaba*, vol 1(2)
- Soekanto, S. (2003). *Sosiologi Suatu pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Zahro, M. Dkk. (2017). The implementation of the character education in history teaching. *Jurnal Historia*, vol 1