

PENGARUH MODEL *QUICK ON THE DRAW* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI MENGIDENTIFIKASI INFORMASI TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI

Zaki Fahrizal

Madrasah Tsanawiyah Negeri Negeri 4 Tangerang

zakifahrizal1303@gmail.com

Article History

Submitted: 18 Nov 2022; **Revised:** 11 Jan 2023; **Accepted:** 13 Jan 2023

DOI 10.20414/tsaqafah.v21i2.6057

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of the Quick on The Draw model on student learning motivation and student learning outcomes in the basic competence of identifying text information on observation reports. The method used is a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The independent variable in this study is the Quick on The Draw model while learning motivation and student learning outcomes are the dependent variable. The population in this study were students of class VII MTsN 4 Tangerang, Academic Year 2022-2023 with a sample of class VII.1 students as the control class and students of class VII.2 as the experimental class. The sampling technique is simple random sampling. Data collection was carried out using multiple choice written tests to measure student learning outcomes and student motivation questionnaires to determine student motivation. Based on the results of the study, learning motivation and student learning outcomes in the experimental class were higher than those in the control class with a significance value ($0.000 < 0.05$). Based on the results of the t-test analysis, it can be concluded that there is an influence of the Quick on The Draw model on learning motivation and student learning outcomes in the basic competencies of identifying information in the text of observation reports.

Key words: *quick on the draw, learning motivation, and learning outcomes*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Quick on The Draw* terhadap motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar mengidentifikasi informasi teks laporan hasil observasi. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen semu dengan desain kelompok kontrol *pretest- posttest*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *Quick on The Draw* sedangkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTsN 4 Tangerang, Tahun Ajaran 2022-2023 dengan sampel siswa kelas VII.1 sebagai kelas kontrol dan siswa kelas VII.2 sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel berupa *simple random sampling*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes tertulis pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa dan angket motivasi siswa untuk mengetahui motivasi siswa. Berdasarkan hasil penelitian, motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol dengan nilai signifikansi ($0,000 < 0,05$). Berdasarkan hasil analisis uji t dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Quick on The Draw* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar mengidentifikasi informasi teks laporan hasil observasi.

Kata-kata kunci: *Quick on The Draw, motivasi belajar, dan hasil belajar*

A. Pendahuluan

Belajar adalah usaha seseorang untuk mencari ilmu pengetahuan. Belajar merupakan aktivitas manusia di mana semua potensi manusia dikerahkan. Menurut Sardiman (2011:20) Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya. Kegiatan belajar mengajar pada dasarnya merupakan pemberian stimulus kepada siswa, agar terjadi respon yang positif pada diri siswa. Kegiatan belajar dapat dilakukan secara mandiri (melalui pengalaman) dan melalui lembaga (sekolah). Kegiatan belajar di kelas tidak lepas dari peranan guru dan sumber belajar. Sumber belajar yang mendukung dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu buku referensi, siswa, pendekatan, media, lingkungan belajar, maupun metode dalam proses pembelajaran tersebut. Faktor yang berasal dari diri siswa adalah seberapa besar motivasi yang dimiliki oleh siswa sehingga proses pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan.

Menurut Sardiman (2011: 73), motivasi adalah daya penggerak dari dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Motivasi menyebabkan seseorang memiliki keinginan dan dorongan untuk melakukan sesuatu. Motivasi merupakan pendorong bagi siswa dalam melakukan segala kegiatan, termasuk belajar. Seseorang yang tidak memiliki motivasi untuk belajar, tidak dapat melakukan aktifitas belajar yang efektif. Pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya di Sekolah Menengah (SMP/MTs) merupakan salah satu hal terpenting bagi siswa. Dengan pembelajaran Bahasa Indonesia siswa diajarkan keterampilan dasar dalam kegiatan pembelajaran, yaitu dengan belajar menyimak, membaca, berbicara, dan menulis.

Salah satu hal yang dibutuhkan dalam sebuah pembelajaran, siswa diharuskan dapat mengidentifikasi isi informasi teks yang dibaca.

Mengidentifikasi informasi memang terkadang dirasakan sulit bagi beberapa siswa terlebih jika siswa yang kurang teliti dan cenderung pasif. Padahal jika dikembangkan, aspek mengidentifikasi sebuah informasi sangatlah berguna pada zaman serba cepat seperti sekarang ini. Mengidentifikasi informasi juga dapat menghindarkan pembaca dari berita palsu, informasi hoaks, berita propaganda, dan beberapa informasi yang menyesatkan lainnya. Dalam membelajarkan kompetensi dasar mengidentifikasi, para guru cenderung menggunakan teknik atau model ceramah yang mengakibatkan siswa merasa jenuh. Para guru enggan menggunakan model yang jarang digunakan seperti menggunakan model pembelajaran *Quick on The Draw* dengan bantuan kartu kerja berwarna. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian "Pengaruh Model Quick on The Draw Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Informasi Teks Laporan Hasil Observasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MTs Negeri 4 Tangerang". Berdasarkan uraian di atas artikel ini difokuskan pada dua hal yaitu melihat pengaruh model *quick on the draw* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar mengidentifikasi informasi teks laporan hasil observasi mata pelajaran bahasa indonesia di mts negeri 4 tangerang.

B. Landasan Teori

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Motivasi sangat erat hubungannya dengan kebutuhan aktualisasi diri sehingga motivasi paling besar pengaruhnya pada kegiatan belajar siswa yang bertujuan untuk mencapai prestasi tinggi. Sebagian para ahli mengemukakan pengertian motivasi, dimulai dengan apa yang dimaksud dengan *needs* atau *wants*, *motive* dan baru kemudian motivasi". (Bahri & Zein, 2010:147).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007:756), motivasi diartikan sebagai usaha- usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak untuk melakukan sesuatu, karena ingin mencapai tujuan yang ingin dikehendakinya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya. Sementara, Hamalik (2001:158) menjelaskan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Lebih lanjut Sabri (2007:85) menjelaskan bahwa motivasi adalah segala sesuatu yang menjadi pendorong timbulnya suatu tingkah laku. Dari penjelasan beberapa pendapat pakar di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi berarti suatu usaha yang dapat menyebabkan seseorang terpacu atau terdorong berbuat sesuatu karena ingin mencapai tujuan.

b. Unsur-unsur yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Beberapa unsur yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010:97) yakni sebagai berikut:

1) Cita-Cita

Motivasi belajar tampak pada keinginan anak sejak kecil seperti keinginan belajar berjalan, makan makanan yang lezat, berebut mainan, dapat membaca, dapat menyanyi. Keberhasilan mencapai keinginan tersebut, menumbuhkan kemauan bergiat, bahkan di kemudian hari menimbulkan cita-cita dalam kehidupan. Timbulnya cita-cita di barengi oleh perkembangan akal, moral, kemauan, bahasa dan nilai-nilai kehidupan yang juga menimbulkan adanya perkembangan kepribadian. Dengan adanya cita-cita maka siswa akan termotivasi untuk belajar, cita-cita memberikan semangat untuk para siswa mengikuti proses pembelajaran yang baik di sekolah.

2) Kemampuan siswa

Keinginan seorang anak perlu di barengi dengan kemampuan atau kecakapan mencapainya. Keinginan membaca perlu di barengi dengan kemampuan mengenal dan mengucapkan bunyi huruf-huruf. Secara ringkas dapat dikatakan bahwa kemampuan akan memperkuat motivasi anak untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangan.

3) Kondisi siswa

Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar. Seorang siswa yang sedang sakit, lapar, atau marah-marah akan mengganggu perhatian belajar. Sebaliknya, seseorang siswa yang sehat, kenyang, dan gembira akan mudah memusatkan perhatian.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Proses belajar dapat diartikan sebagai tahapan perubahan perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor yang terjadi dalam diri siswa. Perubahan tersebut bersifat positif dalam arti berorientasi ke arah yang lebih maju dari keadaan sebelumnya. (Hariyanto, 2011:165). Sedangkan menurut Sudjana (1992:22) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa, setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan dalam diri siswa bersifat positif baik itu kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah ia menerima pengalaman belajar.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010:239) ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang baik, antara lain:

- 1) Sikap terhadap belajar yaitu kemampuan memberikan penilaian tentang sesuatu, yang membawa diri sesuai dengan penilaian. Adanya penilaian tentang sesuatu, mengakibatkan terjadinya sikap menerima, menolak, atau mengabaikan kesempatan belajar tersebut.
- 2) Motivasi belajar merupakan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses belajar.
- 3) Konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran.
- 4) Mengolah bahan belajar merupakan kemampuan siswa untuk menerima isi dan cara pemerolehan ajaran sehingga menjadi bermakna bagi siswa.
- 5) Menyimpan perolehan hasil belajar merupakan kemampuan menyimpan isi pesan dan cara perolehan pesan.
- 6) Menggali hasil belajar yang tersimpan.
- 7) Kemampuan berprestasi
- 8) Rasa percaya diri siswa
- 9) Intelegensi
- 10) Kebiasaan belajar
- 11) Cita-cita siswa.

3. Model *Quick on The Draw*

Quick on the draw dikenalkan oleh Paul Ginnis (2008:163) yang menginginkan agar siswa bekerja sama secara kooperatif pada kelompok kelompok kecil dengan tujuan untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan. Langkah-langkah model pembelajaran *Quick on The Draw* yakni sebagai berikut:

1. Guru memberikan apersepsi pembelajaran;
2. Guru memberikan penjelasan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran kepada peserta didik;
3. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang;
4. Peserta didik mengamati dan membaca contoh teks laporan hasil observasi;
5. Peserta didik membandingkan teks laporan hasil observasi dengan teks deskripsi;
6. Guru menjelaskan langkah-langkah diskusi kelompok;
7. Guru membagikan teks laporan hasil observasi, dan peserta didik membaca teks menggunakan teknik SQ3R;

8. Guru menaruh tumpukan kartu kerja di meja guru. Setiap kelompok diminta untuk menyiapkan kertas jawaban sesuai warna yang akan digunakan saat menjawab kartu kerja yang ada di meja guru;
9. Guru memberikan aba-aba “mulai”, satu orang dari tiap kelompok bergegas mengambil kartu kerja pertama lalu menjawab (mengerjakannya) secara berkelompok;
10. Jawaban nantinya akan diperiksa oleh guru, jika benar akan mengerjakan kartu selanjutnya dan jika jawaban belum benar peserta didik diminta mengerjakannya kembali;
11. Kelompok yang pertama kali selesai mengerjakan tumpukan kartu kerja, dinyatakan menang dan hasilnya dipajang serta dipresentasikan di depan teman-teman;
12. Guru dan peserta didik membahas semua soal yang ada pada kartu kerja dan peserta didik diminta membuat catatan serta bertanya jika ada hal yang belum dimengerti;
13. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran;
14. Guru mengakhiri pembelajaran dengan menutup pembelajaran dan memberitahukan materi ajar selanjutnya.

C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuasi eksperimen atau penelitian semu, metode ini tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasikan semua variabel yang relevan (Nazir, 2009: 73). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini meliputi variabel bebas (X) yaitu model pembelajaran *Quick on The Draw*, variabel terikat (Y) yaitu Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Informasi Teks Laporan Hasil Observasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Pengembangan instrumen model pembelajaran model *Quick on The Draw terhadap* Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Informasi Teks Laporan Hasil Observasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia melalui 3 tahap, yaitu :

- 1) Tahap Persiapan, a) Mempelajari standar isi mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan pokok bahasan Mengidentifikasi Informasi Teks Laporan Hasil Observasi; b) Menganalisis Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator; c) Melakukan studi kepustakaan.
- 2) Tahap Perencanaan, a) Validasi Instrumen; b) Membuat media dan alat tes; c) Melakukan analisis instrumen.
- 3) Tahap pelaksanaan, a) Melakukan tes; b) Melaksanakan pembelajaran; c) Melakukan tes kemampuan menulis karangan narasi; d) Menganalisis dan membahas data-data yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian sehingga masalah penelitian terjawab dan akhirnya diperoleh simpulan penelitian.

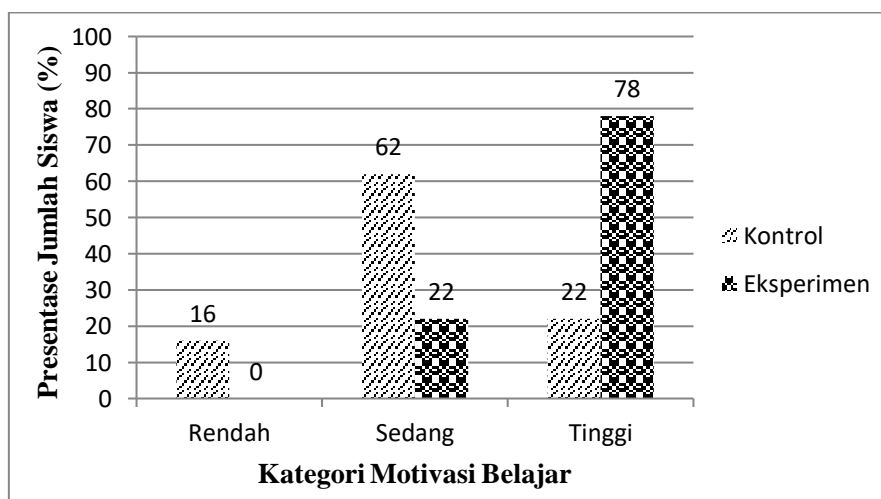
Penelitian ini dilaksanakan di MTs Negeri 4 Tangerang. Penelitian ini dilaksanakan kurang lebih satu bulan yakni dimulai dari bulan Juli sampai bulan Agustus 2022. Mulai dari identifikasi masalah, analisis teori, pengumpulan dan pengelolaan data lapangan, penarikan simpulan hingga penyusunan laporan hasil penelitian dalam bentuk jurnal.

Pengumpulan data dilakukan dengan tiga cara yaitu: (a) teknik studi pustaka ini digunakan untuk mendapatkan bahan-bahan dan informasi-informasi yang berkenaan dengan yang diteliti, yakni berupa buku dan literatur lainnya yang berhubungan dengan penelitian sebagai gambaran teoritis. (b) Angket motivasi untuk mengetahui motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran menggunakan model *Quick on The Draw*, yang berisi 20 pernyataan menggunakan skala Likert dengan 4 alternatif jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). (c) Tes kemampuan kognitif berupa tes objektif bertipe pilihan ganda (*multiple choice*) yang memuat pertanyaan dimensi pengetahuan dan dimensi proses kognitif. Dimensi pengetahuan terdiri dari faktual, konseptual dan prosedural. Sedangkan dimensi proses kognitif terdiri dari C2-C4 yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda.

D. Hasil dan Pembahasan

1. Pengaruh Model Quick on The Draw Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Motivasi belajar siswa diukur dengan menggunakan angket berisi 20 pernyataan dengan empat opsi menggunakan skala likert. Tingkat motivasi belajar siswa dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tingkat Motivasi Belajar Siswa

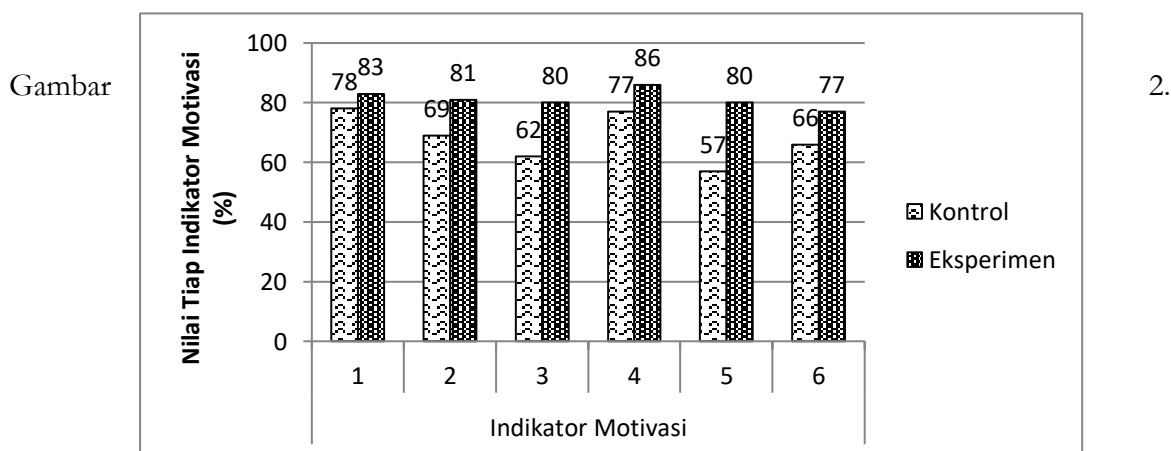
Berdasarkan Gambar 1 diketahui motivasi belajar siswa sebagian besar kelas eksperimen memiliki kategori tinggi yaitu sebesar 78%, selebihnya termasuk pada kategori sedang yaitu sebesar 22%. Tidak ada siswa di kelas eksperimen yang memiliki kategori rendah. Sementara di

kelas kontrol yang termasuk kedalam kategori tinggi sebesar 22%, sebagian besar pada kategori sedang yaitu sebesar 62%, dan sisanya pada kategori rendah yaitu sebesar 16%. Dilihat dari hasil tersebut, sebagian besar siswa di kelas eksperimen memiliki motivasi belajar tinggi sedangkan pada kelas kontrol sebagian besar siswa memiliki motivasi belajar yang sedang. Motivasi belajar siswa yang tinggi pada kelas eksperimen dapat juga dilihat dari hasil angket motivasi belajar, yang menunjukkan hampir keseluruhan siswa termotivasi dalam belajar menggunakan model *Quick on The Draw*. Hal ini dibuktikan dari data motivasi belajar siswa yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 81,18 yang termasuk kategori tinggi. Berdasarkan uji t diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka dapat diartikan H_1 diterima. Artinya terdapat pengaruh model *Quick on The Draw* terhadap motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar yang tinggi pada kelas eksperimen dikarenakan adanya penerapan model *Quick on The Draw* dalam proses pembelajaran merupakan hal baru bagi siswa karena sebelumnya siswa terbiasa belajar dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Model *Quick on The Draw* yang diterapkan dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar yaitu timbulnya rasa senang, semangat dan antusias belajar yang cukup tinggi pada siswa.

Model *Quick on The Draw* dapat merangsang timbulnya rasa senang dan semangat dalam belajar. Hal ini diperkuat berdasarkan hasil pengamatan bahwa pada proses pembelajaran menggunakan model *Quick on The Draw* siswa melakukannya dengan antusias dan semangat. Adanya semangat dan kebutuhan dalam belajar merupakan faktor intrinsik yang berasal dari dalam diri siswa. Hal ini sesuai dengan Iskandar (2009:181), bahwa motivasi belajar bisa timbul karena faktor intrinsik atau faktor dari dalam diri manusia yang disebabkan oleh dorongan atau keinginan akan kebutuhan belajar, semangat, harapan, dan cita-cita.

Motivasi belajar dapat dilihat dari beberapa indikator. Nilai rata-rata tiap indikator motivasi dapat dilihat pada Gambar 2 di bawah ini.



Persentase nilai tiap indikator motivasi.

Keterangan: indikator 1. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, indikator 2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, indikator 3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan, indikator 4. Adanya penghargaan dalam belajar, indikator 5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan indikator 6. Adanya lingkungan yang kondusif.

Berdasarkan gambar 2 dapat dilihat bahwa indikator tertinggi pada kelas eksperimen yaitu Indikator 4, adanya penghargaan dalam belajar dengan nilai 86% dan indikator terendah yaitu indikator 6, adanya lingkungan yang kondusif dengan nilai 77% (Lampiran 19). Pada kelas kontrol indikator tertinggi yaitu indikator 1, adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil dengan nilai 78% sedangkan indikator terendah yaitu indikator 5, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dengan nilai 57%.

Pada kelas eksperimen indikator tertinggi yaitu indikator 4 adanya penghargaan dalam belajar. Hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen diterapkan model *Quick on The Draw* yang pada salah satu tahapannya memberikan penghargaan bagi siswa yang berhasil. Pemberian penghargaan merupakan salah satu faktor ekstrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Pada kelas kontrol indikator tertinggi yaitu indikator 1 adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil. Hal ini dikarenakan pada kegiatan tanya jawab di kelas kontrol mendorong siswa memiliki hasrat dan keinginan untuk berhasil salah satunya yaitu dengan menjawab pertanyaan yang di ajukan guru.

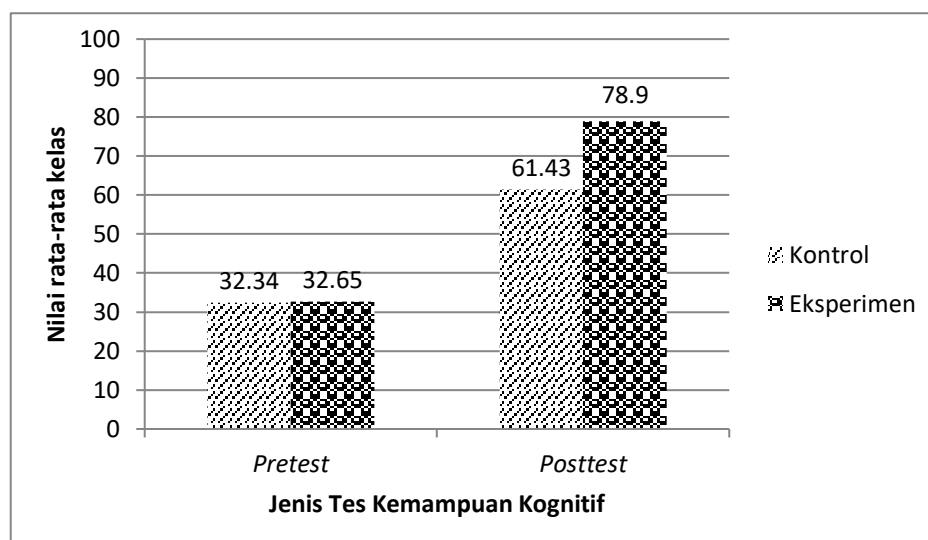
Indikator terendah dari kelas eksperimen yaitu indikator 6 adanya lingkungan yang kondusif, ini dikarenakan penerapan model *Quick on The Draw* dapat membuat suasana kelas menjadi ramai. Salah satu kekurangan dari model *Quick on The Draw* dapat membuat suasana kelas menjadi ramai. Pada kelas kontrol indikator terendah yaitu indikator 5 adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, hal ini dikarenakan pada kelas kontrol siswa sudah terbiasa dengan metode tanya jawab dan bukan hal yang menarik bagi siswa ketika guru menerapkan metode tanya jawab.

Model *Quick on The Draw* terbukti berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari analisis uji t yang telah dilakukan. Model *Quick on The Draw* mengandung unsur permainan sehingga dapat membuat siswa senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Dari proses pembelajaran yang menyenangkan, siswa akan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dan diharapkan materi sel yang disampaikan oleh guru dapat mudah dipahami oleh siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

2. Pengaruh Model Quick on The Draw Terhadap Hasil Belajar

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa melalui proses pembelajaran. Hasil belajar dikelompokkan menjadi tiga aspek, yakni aspek kognitif, aspek psikomotor, dan aspek sikap. Aspek kognitif siswa diukur dengan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa. Tes berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 20 butir soal. Nilai rata-rata kelas kemampuan kognitif siswa pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 3. Presentase kemampuan kognitif siswa

Berdasarkan Gambar 3 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *pretest* untuk kelas kontrol adalah 32,34 dan kelas eksperimen sebesar 32,65. Kedua nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut masuk ke dalam kategori kurang sekali (Purwanto, 2010: 103). Hal ini karena siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sama sekali belum mendapatkan pembelajaran tentang materi teks laporan hasil observasi sehingga kemampuan kognitif awal siswa tentang materi sel sangat kurang. Tujuan diadakan *pretest* untuk menguji perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 61,43 dan kelas eksperimen 78,90 (Gambar 1). Nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol masuk ke dalam kategori cukup dan kelas eksperimen masuk ke dalam kategori baik (Purwanto, 2010, p. 103). Kedua nilai *posttest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen mengalami peningkatan dari nilai *pretest* sebelumnya karena siswa dari kedua kelas tersebut telah mempelajari konsep materi teks laporan hasil observasi. Dari nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen tersebut terlihat bahwa nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Lebih lanjut, dari hasil uji t untuk data *posttest* dari kedua kelas menunjukkan H_0 ditolak, dengan nilai signifikansi ($0,000 < 0,05$)

yang berarti hasil *posttest* kelas kontrol dengan kelas eksperimen signifikan atau terdapat perbedaan.

Penolakan H_0 tersebut menunjukkan adanya pengaruh model *Quick on The Draw* terhadap kemampuan hasil belajar siswa. Peningkatan kemampuan kognitif siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas control. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Quick on The Draw* lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTsN 4 Tangerang, khususnya pada kompetensi dasar mengidentifikasi informasi teks laporan hasil observasi dibandingkan dengan metode tanya jawab. Meningkatnya hasil belajar siswa disebabkan karena adanya tahapan-tahapan pada model *Quick on The Draw* dapat merangsang siswa untuk lebih meningkatkan hasil belajarnya.

E. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat: a) pengaruh model *Quick on The Draw* terhadap motivasi belajar siswa pada kompetensi dasar mengidentifikasi informasi teks laporan hasil observasi mata pelajaran Bahasa Indonesia di MTs Negeri 4 Tangerang, b) terdapat pengaruh model *Quick on The Draw* terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi dasar mengidentifikasi informasi teks laporan hasil observasi mata pelajaran Bahasa Indonesia di MTs Negeri 4 Tangerang, dan c) terdapat pengaruh model *Quick on The Draw* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar mengidentifikasi informasi teks laporan hasil observasi mata pelajaran Bahasa Indonesia di MTs Negeri 4 Tangerang.

Daftar Pustaka

- Arifin, Z. 2011. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Remaja Rosdakarya, Bandung: Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bahri, Syaiful dan Zein, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dimiyati & Mudjiono. 2007. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Emiyanti, E. 2011. Penerapan Metode Index Card Match untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII A Mts. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Ginnis, Paul. 2008. *Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*. Jakarta: PT Indeks.

- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hariyanto, Suyono. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nazir, M. 2009. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Purwanto, N. (2010). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Riduwan dan Sunarto. 2011. *Pengantar Statistika*. Bandung : Alfabeta.
- Sabri, Alisuf. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.
- Sardiman, A. M. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana. 1992. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Warti, Elis. 2016. *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur*. Garut: Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut jurnalmtk.stkip-garut.ac.id.
- Yuliati, E. 2011. *Pengaruh Penggunaan Metode Active Learning "Index Card Match" Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Biologi Pada Materi Archaebacteria dan Eubacteria Kelas X MAN Purwodadi Semester Ganjil Tahun Ajaran 2010-2011 (Skripsi)*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

