



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN NUMBERED  
HEAD TOGETHER DENGAN QUICK ON THE DRAW  
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL  
BELAJAR TIK SISWA SMAN 1 BANJARANGKAN PADA  
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

Dewa Ngakan Putu Eka Juniarta<sup>1</sup>, Ni Desak Made Sri Adnyawati<sup>2</sup>, I Made Gede Sunarya<sup>3</sup>

Pendidikan Teknik Informatika  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Bali

Email : devtujuniarta@gmail.com<sup>1</sup>, sakdesri@yahoo.com<sup>2</sup>,  
imagededesunarya@gmail.com<sup>3</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi dengan menerapkan model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan *Quick on the Draw*, dan mengetahui respon siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Banjarangkan terhadap penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan *Quick on the Draw*.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Banjarangkan, semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014, dimana melibatkan siswa sebanyak 20 orang siswa. Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah aktivitas dan hasil belajar serta respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan *Quick on the Draw* pada mata pelajaran TIK. Data aktivitas siswa dikumpulkan melalui lembar observasi aktivitas yang diambil setiap pertemuan, data hasil belajar siswa dikumpulkan melalui tes kognitif, sedangkan data respon siswa dikumpulkan dengan lembar angket tertutup. Pengambilan data pada tes kognitif dilaksanakan pada tiap akhir siklus.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pertama aktivitas belajar siswa meningkat ini dapat dilihat dari rata-rata nilai aktivitas siswa. Kedua Terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan ketuntasan klasikal siswa dari siklus satu dan

siklus dua. Ketiga rata-rata respon siswa terhadap implementasi model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan *Quick on the Draw* menunjukkan bahwa respon siswa tergolong positif.

Kata kunci : *Numbered Head Together*, *Quick on the Draw*, aktivitas, hasil belajar, respon

This study aims to improve the activity and student learning outcomes in subjects of Information Technology and communication with implementing learning model *Numbered Head Together with Quick on the Draw*, and evaluate the response of class XI IPS 1 SMAN 1 Banjarangkan. The application of learning models *Numbered Head Together with Quick on the Draw*.

The subjects were students of class XI IPS 1 SMAN 1 Banjarangkan, first semester academic of year 2013/2014, which involved the students as much as 20 students. The design of this study was action based research (ABR), which consists of two cycles. The data collected in this study is the activity and learning outcomes as well as students' response to the application of learning models *Numbered Head Together with Quick on the Draw* or ICT subjects. Result of the activity students was collected by used observation sheet in every meeting, student learning outcomes data collected through cognitive tests, while the student response data were collected with a questionnaire sheet enclosed. Toke of data on cognitive tests collected in end of each cycle.

The results showed that First There was an increased in the activity of student learning, it saw from increased in the average activity of the students. Second There was an increased in student learning outcomes. It saw from the classical completeness students third The average students' response to the implementation of the learning model *Numbered Head Together* with *Quick on the* these results indicate that the response of students classified as positive.

**Keywords:** *Numbered Head Together, Quick on the Draw, activities, learning outcomes, student response*

## I. PENDAHULUAN

Kreatifitas guru dalam menggunakan model pembelajaran akan menstimulasi pemikiran siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mengetahui, memilih, dan melaksanakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan siswa, agar siswa tidak merasa jenuh dalam belajar. Penggunaan model pembelajaran yang monoton akan berdampak pada rendahnya aktivitas siswa untuk belajar sehingga hasil belajar yang dicapai tidak maksimal. Menurut hasil wawancara dengan salah satu guru TIK di SMAN 1 Banjarangkan pada tanggal 15 Mei 2013, ditemukan beberapa masalah yakni, (sejumlah siswa di kelas XI IPS1 SMAN 1 Banjarangkan tidak memiliki dorongan belajar, dan guru sudah mulai mengurangi penggunaan metode ceramah, serta guru dalam proses belajar mengajar kini sudah menggunakan media presentasi, tetap saja nilai rata-rata mata pelajaran TIK masih dibawah KKM (Dengan KKM 75 persentase siswa yang tuntas hanya sebesar 65%). Kedua Kondisi psikologis siswa di kelas XI IPS1 SMAN 1 Banjarangkan yang takut untuk mencoba, dan takut merusak komputer, sehingga menyebabkan siswa enggan untuk melaksanakan praktek secara mandiri, Ketiga kondisi ekonomi siswa SMAN 1 Banjarangkan yang sebagian besar berasal dari keluarga kurang mampu, sehingga orang tuanya tidak bisa memfasilitasi komputer, mengakibatkan sebagian besar siswa hanya mengandalkan waktu disekolah saja, sementara lab TIK yang ada sudah dimanfaatkan secara penuh oleh sekolah pagi dan sore karena siswa di SMAN 1 Banjarangkan belajar 2 shif sehingga kesempatan belajar diluar jam pelajaran sangat kurang. Untuk itu diperlukan

model pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif adalah model *Numbered Head Together* dengan *Quick On The Draw*.

Model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan *Quick On The Draw* akan melibatkan segenap kemampuan siswa untuk berfikir secara aktif, kemandirian, fun, saling ketergantungan, artikulasi dan kecerdasan emosional dalam memecahkan masalah yang dihadapi karena setiap siswa diberi kesempatan untuk sharing dengan teman yang ada di kelompoknya, diharapkan penggunaan model ini sebagai upaya untuk meningkatkan aktivitas dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS1 di SMAN 1 Banjarangkan. Model pembelajaran ini menjadikan pengetahuan yang diperoleh dapat bermakna bagi siswa, elemen yang ada dalam aktivitas ini adalah kerja kelompok, membaca, bergerak, berbicara, menulis, mendengarkan, melihat dan kerja individu dalam sebuah suasana permainan yang mengarah pada kerja sama tim dan kecepatannya. Dalam model ini guru tidak hanya mentransfer ilmu kepada siswa tetapi guru juga bertindak sebagai fasilitator siswa untuk menggali pengetahuan siswa.

Pada model pembelajaran ini pemahaman materi akan dilakukan oleh siswa dengan mengerjakan kartu soal, dan setiap kartu soal berisi nomor sesuai dengan jumlah kelompoknya dalam setiap kelompok. Kesimpulan tentang konsep penting pada materi pelajaran akan diperoleh setelah mereka berdiskusi pada kelompoknya. Kedudukan guru disini hanya memosisikan dirinya sebagai fasilitator dan moderator dalam mengambil kesimpulan pada akhir diskusi, melalui model ini penulis berharap mampu meningkatkan aktivitas siswa untuk mencari dan menggali informasi yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.

## II. KAJIAN TEORI

### A. Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Dengan *Quick On The Draw*

Model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan *Quick On The Draw* merupakan model pembelajaran yang terbentuk dari penggabungan metode pembelajaran *Numbered*

*Head Together* dan strategi pembelajaran *Quick on the draw*.

Metode pembelajaran *Numbered Head Together* dikembangkan dengan melibatkan para siswa dengan mengulas bahan yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek atau memeriksa pemahaman mereka mengenai isi pelajaran tersebut [1] sedangkan Strategi *Quick On The Draw* adalah sebuah strategi yang didalamnya melakukan sebuah aktivitas riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan. Aktivitas ini mendorong kerja kelompok, semakin efisien kerja kelompok, semakin cepat kemajuannya. Kelompok dapat belajar bahwa pembagian tugas lebih produktif dari pada menduplikasi tugas.[2]

Model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan *Quick On The Draw* akan melibatkan segenap kemampuan siswa untuk berfikir secara aktif, kemandirian, fun, saling ketergantungan, artikulasi dan kecerdasan emosional dalam memecahkan masalah yang dihadapi karena setiap siswa diberi kesempatan untuk sharing dengan teman yang ada di kelompoknya

Langkah-langkah Model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan *Quick On The Draw* ditunjukkan oleh Tabel 1.

Tabel 1. Langkah-langkah model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan *Quick On The Draw*

No	Langkah-langkah	Kegiatan
1	Langkah 1	Guru membagi para siswa menjadi beberapa kelompok, dan setiap orang dalam kelompok tersebut memiliki nomor yang berbeda.
2	Langkah 2	Guru menyiapkan 1 set pertanyaan, setiap pertanyaan diletakan dikartu yang terpisah, masing-masing kelompok memiliki 1 set pertanyaan, warna set kartu pertanyaan berbeda-beda sesuai dengan banyak kelompok yang dibentuk.
3	Langkah 3	Guru membagikan materi sumber yang telah dipersiapkan, kepada masing-masing kelompok.

No	Langkah-langkah	Kegiatan
4	Langkah 4	Guru menyatakan perlombaan di mulai, kemudian setiap siswa yang bernomor 1 akan mengambil kartu soal yang bernomor 1 yang sudah dipersiapkan.
5	Langkah 5	Siswa mengerjakan kartu soal dengan kelompoknya masing-masing, dan materi sumber yang telah dibagikan digunakan sebagai acuan untuk menjawab soal.
6	Langkah 6	Siswa yang bernomor 2 dari masing-masing kelompok akan menyetorkan jawaban kepada guru, kemudian guru akan memeriksa jawaban, jika jawaban yang dibawa sudah lengkap dan tepat maka siswa yang bernomor 2 berhak mengambil kartu soal bernomor 2. Jika jawaban masih kurang tepat maka siswa bernomor 2 harus kembali ke kelompoknya untuk melengkapi jawaban. demikian seterusnya.
7	Langkah 7	Saat salah satu siswa menyetorkan jawaban, maka siswa lain dari setiap kelompok diarahkan untuk membaca materi sumber yang diberikan, sebagai persiapan untuk menjawab kartu soal berikutnya.
8	Langkah 8	Kelompok pertama yang dapat menyelesaikan semua tumpukan kartu soal, dinyatakan sebagai pemenang perlombaan.
9	Langkah 9	Guru membahas kembali soal-soal yang ada pada kartu soal.
10	Langkah 10	Guru membagikan hadiah hiburan kepada 3 kelompok yang terepat menyelesaikan tumpukan kartu soal.

#### B. Hasil Belajar.

Belajar itu sebagai suatu proses perubahan tingkah laku, atau memaknai sesuatu yang diperoleh. Akan tetapi apabila kita bicara tentang hasil belajar, maka hal itu merupakan hasil yang telah dicapai oleh si pembelajar. [3] mengemukakan pengertian hasil adalah sebagai berikut: Keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor dari hasil tes mengenai sejumlah pelajaran tertentu.

Pendapat lain menyatakan tentang hasil belajar sebagai berikut, "Hasil yang dicapai oleh tenaga atau daya kerja seseorang dalam waktu tertentu" [4] sedangkan pendapat lainnya mengatakan bahwa "hasil adalah kemampuan seseorang atau kelompok yang secara langsung dapat diukur" [5].

### III. METODOLOGI

Penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bersifat kolaboratif, di mana antara peneliti dan guru mata pelajaran TIK di SMA Negeri 1 Banjarangkan berkolaborasi yang bertujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki proses pembelajaran di sekolah tempat berlangsungnya penelitian. Selain itu, secara khusus penelitian ini bermaksud memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang bermuara pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK melalui penerapan model *Numbered Head Together* dengan *Quick On The Draw*

Subjek penelitian ini adalah kelas XI IPS1 dengan jumlah siswa 20 orang. Kelas ini digunakan sebagai penelitian karena di kelas ini ditemukan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan di latar belakang. Objek penelitian ini adalah peningkatan aktifitas siswa dan hasil belajar setelah penggunaan model *Numbered Head Together* dengan *Quick On The Draw*

### IV. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, terlihat bahwa ketuntasan klasikal dan aktivitas siswa telah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan, dengan kriteria ketuntasan klasikal sebesar 75% dan dengan rata-rata aktivitas siswa sebesar 55 keatas serta respon siswa terhadap implementasi model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan *Quick on the Draw* yang

ditinjau dari rata-rata skor respon siswa tergolong dalam kategori positif.

Berawal dari siklus I, ketuntasan klasikal siswa kelas XI IPS 1 pada siklus I menunjukkan persentase sebesar 25% dengan 5 orang tuntas dan 15 orang belum tuntas sedangkan rata-rata aktivitas siswa sebesar 39,5 yang masih di bawah nilai yang ditentukan. Ketuntasan klasikal ini masih berada di bawah standar yang ditentukan sekolah yaitu 75%, sehingga penelitian pada siklus I masih belum berhasil. Ketidakberhasilan penelitian pada siklus I disebabkan oleh beberapa faktor antara lain:

- 1) Siswa masih belum bisa beradaptasi dengan metode pembelajaran yang diterapkan, dimana siswa belum paham maksud dan tujuan dari penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan *Quick on the Draw* sehingga siswa terlihat sedikit kesulitan untuk menangkap materi pelajaran yang diajarkan.
- 2) Saat pembentukan kelompok siswa masih sulit menentukan para anggota kelompoknya. Pada saat itu kelas menjadi ramai dan memakan banyak waktu. Sehingga proses belajar menjadi terhambat.
- 3) Pada saat diskusi kelompok, siswa masih belum mengoptimalkan kesempatan untuk saling bertukar pendapat mengenai tugas yang mereka kerjakan bersama teman di dalam kelompoknya. Hanya sebagian siswa yang bersungguh-sungguh mengerjakan soal-soal pada kartu soal tersebut, sehingga hanya siswa yang mengerjakan yang mampu memahami materi yang sedang dipelajari. Selain itu kondisi siswa yang berkumpul dalam satu kelompok membuat siswa tidak fokus mengikuti pembelajaran dengan mendiskusikan hal-hal di luar pembelajaran.
- 4) Diakhir pembelajaran siswa belum berani mengutarakan kesimpulan, padahal kesimpulan tersebut telah mereka kerjakan pada saat menjawab kartu soal yang dikerjakan selama pembelajaran berlangsung.
- 5) Peneliti sulit untuk mengetahui nomor urut siswa di dalam kelompok, sehingga siswa tidak mau secara bergiliran menyetorkan jawaban, hanya beberapa siswa saja yang menyetorkan jawaban.

Beberapa perbaikan dilakukan oleh peneliti bersama guru (berkolaborasi) untuk mengatasi kendala-kendala yang terjadi pada

siklus I. Upaya perbaikan yang dilakukan adalah sebagai berikut

- 1) Mensosialisasikan kembali tentang model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan *Quick on the Draw* dengan menyampaikan kepada siswa langkah-langkah model pembelajaran yang diterapkan sehingga siswa mampu beradaptasi ketika pelajaran di kelas dimulai, serta menjelaskan manfaat dari model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan *Quick on the Draw* yang bertujuan membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan melatih siswa untuk bekerja sama mendengarkan, berbagi, memberikan masukan dan keterbukaan terhadap kritik.
- 2) Peneliti menentukan kelompok siswa, dimana hal ini mempermudah dan mempercepat pembentukan kelompok.
- 3) Memberikan bimbingan kepada kelompok belajar yang dibentuk siswa mengenai tujuan dibentuknya kelompok diskusi. Selanjutnya memotivasi siswa yang terlihat malas agar mau bekerja sama mengerjakan kartu soal yang diberikan. Pemberian perhatian lebih kepada setiap kelompok juga menjadi salah satu cara agar para siswa tidak mendiskusikan hal-hal di luar
- 4) Peneliti menunjuk salah satu siswa untuk membacakan hasil kesimpulan yang dibuat dikerjakan sebelumnya atau mengutarakan dengan kalimat sendiri kesimpulan yang mereka peroleh selama proses pembelajaran berlangsung.
- 5) Peneliti membuat nomor dada bagi siswa agar peneliti bisa mengetahui giliran siswa yang menyetorkan jawaban sesuai dengan nomor urut dan nomor kartu soal, dengan adanya nomor dada maka siswa akan bergiliran menyetorkan jawaban sesuai dengan nomor urut dan nomor kartu soal, peneliti tidak akan menerima jawaban siswa yang nomor urut dan nomor kartu soalnya tidak sesuai

Upaya-upaya perbaikan yang dilakukan pada siklus II telah menunjukkan hasil yang positif, dengan kata lain mampu membuat aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat. Hal ini terlihat dari meningkatnya persentase ketuntasan klasikal pada siklus II menjadi 80% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 16 orang siswa dan 4 orang siswa belum tuntas serta rata-rata nilai aktivitas siswa sebesar 59. Selain mampu meningkatkan persentase ketuntasan klasikal dan rata-rata aktivitas siswa, penerapan

model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan *Quick on the Draw* juga mendapatkan respon positif dari siswa yaitu dengan rata-rata respon sebesar 42,65. Respon siswa yang tergolong positif menunjukkan bahwa siswa senang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan *Quick on the Draw*

Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XII IPS1 SMA Negeri 1 Banjarnegan disebabkan karena model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan *Quick on the Draw* memberikan kesempatan untuk bekerjasama saling mendengarkan, berbagi, memberikan masukan dan keterbukaan terhadap kritik, sehingga permasalahan yang dihadapi oleh siswa dapat diutarakan di dalam diskusi dan dipecahkan secara bersama-sama oleh anggota kelompok. Pada saat pembelajaran, siswa dikelompokkan menjadi kelompok yang heterogen yang berarti dalam satu kelompok terdapat siswa dengan kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Pembentukan kelompok ini adalah salah satu cara untuk membangkitkan aktivitas siswa untuk belajar. Dengan adanya pembentukan kelompok maka siswa akan lebih mudah untuk saling bertukar pikiran dengan siswa yang lain dan saling membantu untuk menemukan konsep dari materi yang dipelajari. Untuk mencegah adanya siswa mendominasi dalam diskusi yang berlangsung, dibuatkanlah nomor dada agar setiap siswa mau untuk mengerjakan kartu soal sesuai dengan nomor dadanya pengerjaan kartu soal ini dibantu oleh anggota kelompoknya masing-masing. Sehingga implementasi model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan *Quick on the Draw* membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi (aspek berbicara) tanpa adanya siswa yang mendominasi maupun yang tidak berbicara sama sekali. Selain itu, dengan adanya nomor dada, setiap siswa memiliki kesempatan untuk mengemukakan kesulitan-kesulitan yang dihadapinya dalam pembelajaran sekaligus memecahkannya bersama-sama dengan berdiskusi kelompok. Terpecahkannya masalah yang dihadapi oleh para siswa membantu siswa lebih memahami materi yang dipelajari sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Sesuai dengan pemaparan tersebut, secara umum penelitian ini telah menjawab permasalahan yang disampaikan dalam rumusan masalah. Penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan *Quick on the Draw* telah mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di



kelas XII IPS1 SMA Negeri 1 Banjarangkan tahun ajaran 2013/2014 dengan respon siswa tergolong dalam kategori positif.

#### V. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat dijabarkan beberapa kesimpulan yakni

1. Penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan *Quick on the Draw* mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI IPS1 SMA Negeri 1 Banjarangkan tahun ajaran 2013/2014. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar TIK, aktivitas siswa dan ketuntasan belajar secara klasikal siswa dari siklus I hingga siklus II dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75.
2. Peningkatan hasil belajar TIK siswa sebesar 17,63 yaitu dari hasil siklus I sebesar 60,99 naik menjadi 78,62 pada siklus II dan rata-rata nilai aktivitas siswa meningkat sebesar 19,5 yaitu dari hasil siklus I sebesar 39,5, naik menjadi 59 pada siklus II. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan sebesar 55% yaitu dari hasil

siklus I sebesar 25% naik menjadi 80% pada siklus II.

3. Respon siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Banjarangkan terhadap penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan *Quick on the Draw n* tergolong dalam kategori positif dengan rata-rata respon siswa sebesar 42,65

#### REFERENSI

- [1]. Kagan, Spencer, 1993 *Cooperative Learning*. San Juan Capistrano, Kagan Cooperative Learning.
- [2]. Ginnis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar*. Jakarta: Indeks
- [3]. Hadari Nawawi. 1981. "*Analisis Pendidikan*" Jakarta Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- [4]. Hasan Sadly. 1977. *Didaktik Asas-Asas Mengajar*, Bandung, Angkasa
- [5]. A.D. Marimba. 1978. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta, Aksara Baru