

Penerapan model pembelajaran *quick on the draw* untuk meningkatkan keterampilan berpikir *fluency* pada pembelajaran ips kelas iv sekolah dasar

Septi Indriyani^{1*}, Suharno², Siti Istiyati³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jl Brigjend Slamet Riyadi 449, Surakarta, 57146, Indonesia

*septiindriyani@student.uns.ac.id

Abstract. *This research was a classroom action research which aimed to improve fluency thinking skills in Social Sciences lessons through used Quick on The Draw learning model for 4th grade of elementary school student at Surakarta on 2018/2019 academic year. The subjects of this research were class teacher and 28 students from 4th grade of elementary school student. The procedure of this research consisted of 3 cycles, each of that cycles had 4 stages, namely planning, action, observation, and reflection. Data collection of this research was done by interviewing, observing, fluency thinking skills tests, and document studies technique. Data validity used is content validity and triangulation technique. This research used interactive analysis (Miles and Huberman models) for data analysis. The results of the research after the action increased from initial condition was 65.68 (39%) to 78.46 (61%) in the first cycle, 87.21 (75%) in the second cycle, and 92.36 (86%) in the third cycle. Based on the results of this research, it was concluded that the fluency thinking skills of 4th grade elementary school students in social science lesson increased after the Quick on The Draw learning model was implemented.*

Keywords: *fluency thinking skills, social sciences lessons, Quick on The Draw learning model, elementary school*

1. Pendahuluan

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) di SD diimplementasikan melalui mata pelajaran IPS. Mata pelajaran IPS bertujuan untuk membiasakan peserta didik berpikir dan berperilaku secara ilmiah yang kreatif, kritis, dan mandiri, sehingga peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan pribadi maupun sosial dengan arif dan bijaksana [1][2][3]. Merujuk pada pendapat tersebut, maka keterampilan berpikir kreatif merupakan bagian dari tujuan mata pelajaran IPS yang perlu dikembangkan.

Keterampilan berpikir kreatif adalah cara-cara baru non konvensional yang dilakukan untuk menemukan, menggali, mengembangkan, dan menghasilkan ide baru atau gagasan asli yang menekankan pada kualitas dan ketepatan jawaban [4][5]. Ada empat aspek keterampilan berpikir kreatif yang perlu peserta didik kuasai, yaitu: 1) berpikir lancar (*fluency*); 2) berpikir luwes (*flexibility*); 3) berpikir asli (*originality*); dan 4) berpikir rinci (*elaboration*) [6]. Keempat aspek tersebut penting untuk dikembangkan di SD karena tantangan pada abad 21 membutuhkan generasi-generasi yang dapat berkompetisi di era keterbukaan [4].

Hasil pratindakan yang diperoleh melalui kegiatan wawancara terhadap peserta didik dan guru kelas IV pada tanggal 21 November 2018 yaitu keterampilan berpikir *fluency* peserta didik dalam pembelajaran IPS masih kurang optimal. Keterampilan berpikir *fluency* ialah keterampilan dalam menghasilkan banyak gagasan yang relevan sesuai topik dengan arus pemikiran lancar [6][7][8].

Pendapat tersebut menunjukkan bahwa *fluency* menekankan pada jumlah asosiasi yang dihasilkan peserta didik dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan tepat dan cepat.

Hasil observasi saat pembelajaran IPS pada tanggal 23 November 2018 diperoleh temuan sebagai berikut: 1) peserta didik masih kesulitan mengungkapkan gagasan dengan lancar; 2) peserta didik kesulitan mengembangkan gagasan; dan 3) gagasan yang disampaikan peserta didik kurang relevan dengan topik. Hasil temuan tersebut diperkuat dengan hasil studi dokumentasi nilai keterampilan berpikir *fluency* peserta didik kelas IV yang menunjukkan nilai keterampilan aspek *fluency* rendah, yaitu hanya 39% (11 dari 28 peserta didik) yang mencapai kategori lancar. Penyebab rendahnya keterampilan berpikir *fluency* peserta didik ialah kurang maksimalnya pelaksanaan model pembelajaran yang digunakan.

Rendahnya keterampilan berpikir *fluency* peserta didik dalam pembelajaran IPS perlu segera diatasi. Penelitian yang dilakukan oleh Adi Sifa Muhammad [9] menemukan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan keterampilan berpikir *fluency* peserta didik dari kondisi awal 0% menjadi 88,57%. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inovatif dapat meningkatkan keterampilan berpikir *fluency*. Oleh karena itu, peneliti mengimplementasikan salah satu model inovatif yaitu *Quick on The Draw* sebagai upaya lain untuk meningkatkan keterampilan berpikir *fluency* peserta didik dalam pembelajaran IPS. Model pembelajaran *Quick on The Draw* dikembangkan oleh Paul Ginnis dengan berfokus pada penggunaan kelompok kecil yang melibatkan aktivitas peserta didik untuk bekerja sama, menyumbangkan ide, dan bertanggung jawab memaksimalkan kondisi belajar baik secara individu maupun kelompok sehingga tercapai tujuan pembelajaran [10][11]. Model ini dipilih karena proses pembelajaran menekankan pada aktivitas berpikir dalam menyelesaikan pertanyaan dengan pacuan melawan waktu, sehingga secara tidak langsung peserta didik termotivasi dan terbiasa memahami materi pelajaran dengan lebih cepat [12].

Berdasarkan penjelasan di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu meningkatkan keterampilan berpikir *fluency* peserta didik kelas IV dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran *Quick on The Draw*. Model pembelajaran *Quick on The Draw* dapat membiasakan peserta didik belajar dari berbagai sumber, bukan hanya dari guru. Selain itu, model pembelajaran ini juga dapat membiasakan peserta didik melaporkan hasil pekerjaan secara individu, sehingga peserta didik lebih lancar dalam mengungkapkan gagasannya secara verbal maupun tertulis.

2. Metode Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan pendekatan kualitatif. Subjek yang diteliti adalah guru dan 28 peserta didik kelas IV di salah satu SD di Kota Surakarta. Penelitian dilaksanakan pada bulan November 2018 sampai dengan bulan Juli 2019. Prosedur penelitian mencakup tiga siklus dengan empat tahapan pada setiap siklusnya yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui teknik wawancara, observasi, tes keterampilan berpikir *fluency*, dan studi dokumentasi. Data divalidasi menggunakan teknik validitas isi dan triangulasi teknik. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman dengan tahapan pertama yaitu pengumpulan data, kemudian reduksi data, dilanjutkan dengan penyajian data dalam bentuk tabel dan deskripsi singkat, dan diakhiri dengan penarikan simpulan [13]. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 80% atau sejumlah 23 peserta didik mencapai kategori lancar ($KKM \geq 80$). Tabel 1 menampilkan kategorisasi penilaian keterampilan berpikir *fluency* [14].

Tabel 1. Kategori Keterampilan Berpikir *Fluency*

No	Interval Nilai	Kategori
1	90-100	Sangat Lancar
2	80-89	Lancar
3	70-79	Cukup Lancar
4	< 70	Kurang Lancar

3. Hasil dan Pembahasan

Temuan-temuan saat pratindakan menunjukkan bahwa keterampilan berpikir *fluency* peserta didik dalam pembelajaran IPS masih rendah. Tabel 2 menampilkan nilai keterampilan berpikir *fluency* peserta didik pada pratindakan.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Keterampilan Berpikir *Fluency* Pratindakan

Interval	Frekuensi (f _i)	Nilai tengah (x _i)	Persentase %	
			Relatif	Kumulatif
0 – 16	2	8	7.14	7.14
17 – 33	4	25	14.29	21.43
34 – 50	3	42	10.71	32.14
51 – 67	4	59	14.29	46.43
68 – 84	11	76	39.29	85.72
85 – 101	4	93	14.29	100
Jumlah	28	303	100	
Nilai Rerata			65,68	
Ketuntasan Klasikal			39%	
Ketidaktuntasan Klasikal			61%	
Nilai Tertinggi			100	
Nilai Terendah			0	

Tabel 2 menampilkan nilai rerata pratindakan yaitu 65,68. Sebesar 39% (11 peserta didik) telah mencapai kategori lancar (KKM \geq 80). Perolehan nilai tertinggi yaitu 100 dan perolehan nilai terendah yaitu 0. Hasil nilai tersebut masih tergolong rendah, maka peneliti berkoordinasi dengan guru kelas dan kepala sekolah untuk menentukan alternatif pemecahan masalah yaitu dengan mengimplementasikan model *Quick on The Draw* dalam pembelajaran IPS.

Siklus I dilaksanakan dengan mengimplementasikan langkah-langkah pembelajaran model *Quick on The Draw*. Hasil tes keterampilan berpikir *fluency* yang didapatkan pada siklus I meningkat dari kondisi awal. Tabel 3 menampilkan nilai keterampilan berpikir *fluency* peserta didik pada siklus I.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Nilai Keterampilan Berpikir *Fluency* pada Siklus I

Interval	Frekuensi (f _i)	Nilai tengah (x _i)	Persentase %	
			Relatif	Kumulatif
50 – 58	3	54	10.71	10.71
59 – 67	4	63	14.29	25
68 – 76	0	72	0	25
77 – 85	12	81	42.86	67.86
86 – 94	8	90	28.57	96.43
95 – 103	1	99	3.57	100
Jumlah	28	459	100	
Nilai Rerata			78.46	
Ketuntasan Klasikal			61%	
Ketidaktuntasan Klasikal			39%	
Nilai Tertinggi			100	
Nilai Terendah			50	

Tabel 3 menampilkan nilai rerata yang didapatkan pada siklus I sebesar 78,46. Sebesar 61% (17 peserta didik) telah mencapai kategori lancar (KKM \geq 80). Artinya, indikator kinerja penelitian yang diinginkan belum terpenuhi, sehingga perlu dilakukan pembenahan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Tabel 4 menampilkan nilai keterampilan berpikir *fluency* peserta didik pada siklus II.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Nilai Keterampilan Berpikir *Fluency* pada Siklus II

Interval	Frekuensi (f_i)	Nilai tengah (x_i)	Persentase %	
			Relatif	Kumulatif
56 – 63	3	59.5	10.71	10.71
64 – 71	1	67.5	3.57	14.28
72 – 79	3	75.5	10.71	24.99
80 – 87	2	83.5	7.14	32.13
88 – 95	11	91.5	39.29	71.42
96 – 103	8	99.5	28.57	100
Jumlah	28	477	100	
Nilai Rerata			87.57	
Ketuntasan Klasikal			75%	
Ketidaktuntasan Klasikal			25%	
Nilai Tertinggi			100	
Nilai Terendah			56	

Tabel 4 menampilkan nilai rerata yang didapatkan pada siklus II yaitu 87,21. Sebesar 75% (21 peserta didik) telah mencapai kategori lancar ($KKM \geq 80$). Hasil tes keterampilan berpikir *fluency* dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan, tetapi belum mencukupi indikator kinerja yang diinginkan yaitu 80%. Oleh karena itu, perlu dilakukan pembenahan pelaksanaan pembelajaran pada siklus III. Tabel 5 menampilkan nilai keterampilan berpikir *fluency* peserta didik pada siklus III.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Nilai Keterampilan Berpikir *Fluency* pada Siklus III

Interval	Frekuensi (f_i)	Nilai tengah (x_i)	Persentase %	
			Relatif	Kumulatif
56 – 63	3	59.5	10.71	10.71
64 – 71	0	67.5	0	10.71
72 – 79	1	75.5	3.57	14.28
80 – 87	1	83.5	3.57	17.85
88 – 95	5	91.5	17.86	35.71
96 – 103	18	99.5	64.29	100
Jumlah	28	477	100	
Nilai Rerata			92.82	
Ketuntasan Klasikal			86%	
Ketidaktuntasan Klasikal			14%	
Nilai Tertinggi			100	
Nilai Terendah			56	

Tabel 5 menampilkan nilai rerata yang didapatkan pada siklus III yaitu 92,36. Sebesar 86% (24 peserta didik) telah mencapai kategori lancar ($KKM \geq 80$). Hasil tes tersebut menandakan adanya peningkatan hasil tes dari siklus II ke siklus III. Pembelajaran pada siklus III telah mencapai indikator kinerja penelitian yang diinginkan sebesar 80% dengan tidak ada kendala yang berarti, maka PTK ini dapat diakhiri.

Merujuk pada hasil analisis data dari setiap siklusnya, terdapat peningkatan hasil tes keterampilan berpikir *fluency* dari kondisi awal sampai pada siklus III. Peningkatan dapat dilihat dari perolehan nilai terendah, nilai tertinggi, nilai rerata klasikal, dan persentase ketuntasan klasikal. Tabel 6 menampilkan perbandingan perkembangan hasil tindakan antarsiklus.

Tabel 6. Perbandingan Hasil Tes Keterampilan Berpiki *Fluency* Antarsiklus

Keterangan	Pratindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Nilai Terendah	0	50	56	56
Nilai Tertinggi	100	100	100	100
Nilai Rerata Klasikal	65,68	78,46	87,57	92,82
Persentase Ketuntasan Klasikal	39%	61%	75%	86%
Kriteria Ketuntasan Minimal	≥80			

Tabel 6 menampilkan adanya peningkatan nilai keterampilan berpikir *fluency* peserta didik setelah diterapkannya model *Quick on The Draw*. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi langkah-langkah model *Quick on The Draw* berhasil meningkatkan keterampilan berpikir *fluency* peserta didik dalam pembelajaran IPS. Perolehan nilai rerata pada kondisi awal yaitu 65,68 (39%) dan meningkat menjadi 92,82 (86%) pada siklus III. Walaupun pada siklus III telah mencapai ketuntasan yang diharapkan, tetapi terdapat 4 peserta didik yang belum mencapai kategori lancar. Hal tersebut dikarenakan saat proses pembelajaran berlangsung 2 peserta didik cenderung aktif bergerak, berbicara, dan tidak memperhatikan penjelasan guru, sedangkan untuk 2 peserta didik lainnya memiliki kemampuan kognitif yang tergolong rendah dan cenderung pasif saat proses pembelajaran berlangsung. Solusi yang dapat dilakukan yaitu melakukan pendekatan secara pribadi kepada masing-masing peserta didik agar keempat peserta didik dapat merasa hangat, antusias, dan termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran.

Peningkatan yang terjadi pada setiap siklus berbanding lurus dengan hasil temuan selama dilakukannya penelitian. Hasil temuan tersebut yaitu peserta didik terbiasa melaporkan hasil secara individu, sehingga menjadikan peserta didik lebih lancar mengungkapkan ide atau gagasannya secara verbal dan menjadikan peserta didik lebih cepat dalam memperbaiki gagasan atau jawabannya apabila masih terdapat kekeliruan. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat ahli yang mengatakan bahwa adanya kesempatan yang sama untuk berbicara dapat mendorong kelancaran berpikir peserta didik dalam menyumbangkan gagasannya [11]. Temuan lain yaitu peserta didik menjadi lebih aktif mencari jawaban pada berbagai sumber belajar, sehingga peserta didik dapat menghasilkan banyak jawaban atau gagasan yang relevan. Temuan tersebut sesuai dengan pendapat ahli yang mengatakan bahwa memberikan sumber belajar tambahan dapat membantu peserta didik agar tidak selalu bergantung pada penjelasan guru saja, tetapi dapat membiasakan diri belajar dari berbagai sumber sehingga kompetensi berpikir peserta didik semakin baik [12].

Hasil penelitian ini juga memiliki relevansi dengan hasil penelitian Arman Riyadi [10] yang menemukan bahwa implementasi model *Fan-n-Pick* dan *Quick on the Draw* dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik dari kondisi awal 26,32% menjadi 86,84%. Selanjutnya, hasil penelitian ini juga memiliki relevansi dengan hasil penelitian Serly [15] yang menemukan bahwa kreativitas belajar peserta didik kelas III meningkat dari kondisi awal 0% menjadi 88,57% setelah diimplementasikannya model *Problem Based Learning* (PBL). Bahkan penelitian Rohim Carito [16] menemukan bahwa kreativitas peserta didik dalam pembelajaran matematika materi volume bangun ruang meningkat dari kondisi awal 25% menjadi 81% setelah diterapkannya pendekatan SAVI.

Berdasarkan hasil tes, hasil temuan, dan kaitan hasil penelitian ini dengan hasil penelitian relevan, dapat diketahui bahwa tindakan pada penelitian ini dapat meningkatkan keterampilan berpikir *fluency* peserta didik. Setelah diterapkannya model pembelajaran *Quick on The Draw*, peserta didik dapat menghasilkan gagasan yang relevan dengan topik, dapat dengan lancar mengungkapkan gagasan secara tertulis, dan dapat memperbaiki kesalahan dari suatu gagasan. Oleh karena itu, model pembelajaran *Quick on The Draw* dapat dijadikan salah satu alternatif pemecahan masalah keterampilan berpikir *fluency* peserta didik.

4. Kesimpulan

Merujuk pada hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Quick on The Draw* dapat meningkatkan keterampilan berpikir *fluency* pada pembelajaran IPS kelas IV SD tahun ajaran 2018/2019. Implikasi teoretis hasil penelitian ini yaitu dapat menambah wawasan baru dalam mengimplementasikan langkah-langkah model *Quick on The Draw* sebagai upaya meningkatkan keterampilan berpikir *fluency* khususnya pada pembelajaran IPS dan dapat pula dijadikan referensi

atau bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya tentang masalah yang serupa. Selain itu, hasil penelitian ini juga memberikan implikasi praktis pada proses pembelajaran yaitu terwujudnya pembelajaran IPS yang aktif, menyenangkan, efektif, dan efisien, serta tercapainya indikator keterampilan berpikir *fluency* peserta didik setelah diterapkannya model *Quick on The Draw*.

5. Referensi

- [1] K Ahmadi and S Amri 2014 *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu IV* (Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya)
- [2] Depdiknas 2006 *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*
- [3] Sapriya 2009 *Pendidikan IPS I* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya)
- [4] Afandi and Sajidan 2017 *Stimulasi Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi* (Surakarta: UNS Press)
- [5] W Wulandari, F M Liliarsari, and T Supriyanti 2011 Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Penguasaan Konsep Siswa pada Materi Larutan Penyangga *J. Pengajaran MIPA* **16(2)** 116–121
- [6] U Munandar 2014 *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rineka Cipta)
- [7] S Karakelle 2009 Enhancing fluent and flexible thinking through the creative drama process *J. Thinking Skills and Creativity* **4(2)** 124–129
- [8] Runisah, T Herman, and J A Dahlan 2016 The Enhancement of Students' Creative Thinking Skills in Mathematics through The 5E Learning Cycle with Metacognitive Technique *International Journal of Education and Research* **4(7)** 347–360
- [9] A S Muhammad 2018 Peningkatan Keterampilan Fluency melalui Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar *J. Pendidikan Dasar* **6(1)** 42–47
- [10] A Riyadi, B E Soetjipto, and A Amirudin 2016 The Implementation of Cooperative Learning Model Fan-N-Pick and Quick on the Draw to Enhance Social Competence and Cognitive Learning Outcome for Social Studies *IOSR J. Humanity and Social Science* **21(4)** 90–96
- [11] Masikem, B E Soetjipto, and Sumarmi 2016 The Implementation of Cooperative Learning Model Talking Chips and Quick on the Draw to Enhance Motivation and Social Studies Learning Outcome *IOSR J. Research and Method in Education* **6(3)** 33–39
- [12] P Ginnis 2016 *Trik dan Taktik Mengajar (Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas) II* (Jakarta: PT Indeks)
- [13] Sugiyono 2015 *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (Bandung: Alfabeta)
- [14] Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan 2016 *Panduan Penilaian untuk Sekolah Dasar*
- [15] S M Manobe and K W Wardani 2010 Peningkatan Kreativitas Belajar IPA Menggunakan Model Problem Based Learning pada Siswa Kelas 3 SD *J. Didaktika Dwija Indria* **6(8)** 159–171
- [16] R Carito, Kuswadi, and Chumdari 2013 Penerapan Pendekatan Savi (Somatis Auditori Visual Intelektual) untuk Meningkatkan Kreativitas dalam Pembelajaran Matematika Volume Bangun Ruang *J. Didaktika Dwija Indria* **1(1)** 1–6