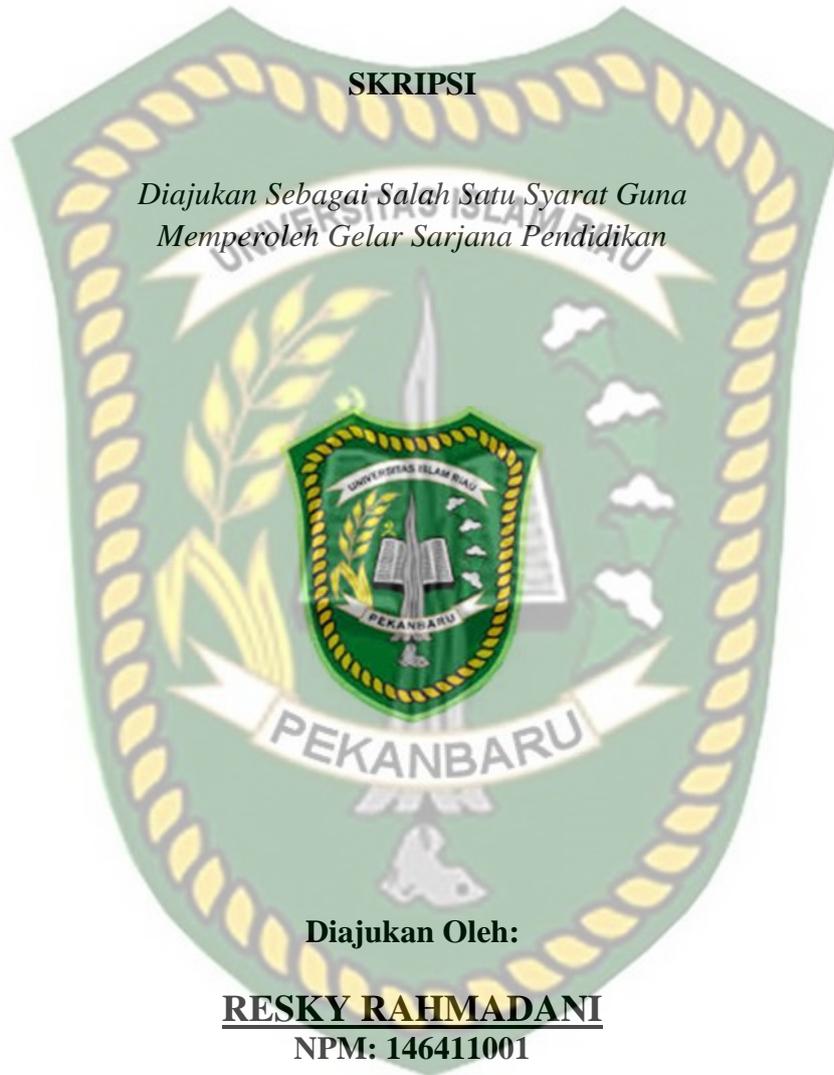


**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
DISERTAI AKTIVITAS *QUICK ON THE DRAW* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS VIII
SMP NEGERI 5 SIAK HULU**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Diajukan Oleh:

RESKY RAHMADANI

NPM: 146411001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2018**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DISERTAI
AKTIVITAS *QUICK ON THE DRAW* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP
NEGERI 5 SIAK HULU

Dipersiapkan dan disusun oleh :

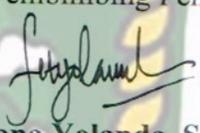
Nama : Resky Rahmadani
NPM : 146411001
Fakultas/Program Studi : FKIP/Pendidikan Matematika

Tim Pembimbing

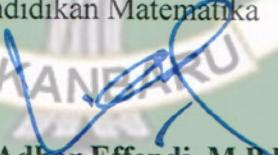
Pembimbing Utama


Drs. Alzaber, M.Si
NIDN .0004125903

Pembimbing Pendamping


Fitriana Yolanda, S.Pd., M.Pd
NIDN .1007058902

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika


Leo Adhar Effendi, M.Pd
NIDN. 1002118702

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Riau
Tanggal : 09 Januari 2019

Wakil Dekan Bidang Alademik
FKIP Universitas Islam Riau


Dr. Hj. Sri Amnah, S.Pd., M.Si
NIDN. 0007107005

SKRIPSI

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DISERTAI
AKTIVITAS *QUICK ON THE DRAW* UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP
NEGERI 5 SIAK HULU

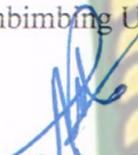
Dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Resky Rahmadani
NPM : 146411001
Fakultas/Program Studi : FKIP/Pendidikan Matematika

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada Tanggal: 09 Januari 2019
Susunan Tim Penguji

Pembimbing Utama

Anggota Tim

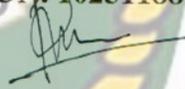

Drs. Alzaber, M.Si
NIDN .0004125903


Prof. H. Mukhtar Rahman

Pembimbing Pendamping

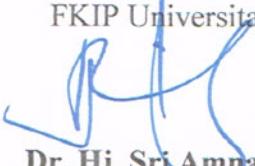

Sindi Amelia, M.Pd
NIDN. 1025118802


Fitriana Yolanda, S.Pd., M.Pd
NIDN .1007058902


Putri Wahyuni, M.Pd
NIDN. 1011018801

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Riau

Wakil Dekan Bidang Alademik
FKIP Universitas Islam Riau


Dr. Hj. Sri Amrah, S.Pd., M.Si
NIDN. 0007107005

SURAT KETERANGAN

Kami pembimbing skripsi, dengan ini menerangkan bahwa mahasiswi yang tersebut dibawah ini:

Nama : Resky Rahmadani
NPM : 146411001
Program Studi : Pendidikan Matematika

Telah selesai menyusun skripsi dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas *Quick On The Draw* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Siak Hulu”**, dan siap untuk diujikan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, Desember 2018

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping



Drs. Alzaber, M.Si

NIDN : 0004125903



Fitriana Yolanda, S.Pd., M.Pd

NIDN : 1007058902

SURAT PERNYATAAN

Saya mengakui bahwa skripsi/ karya ilmiah ini merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan (baik secara langsung maupun tidak langsung) saya ambil dari beberapa sumber dan saya sebutkan sumbernya. Secara ilmiah saya bertanggung jawab atas kebenaran data dan fakta skripsi/karya ilmiah ini.



Pekanbaru, Desember 2018

Yang menyatakan



Resky Rahmadani

NPM. 146411001

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI
OLEH PEMBIMBING UTAMA**

Bertanda tangan di bawah ini, bahwa:

Nama	: Drs. Alzaber, M.Si
NIDN	: 0004125903
Jabatan	: Pembimbing Utama

Benar telah melaksanakan bimbingan skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama	: Resky Rahmadani
NPM	: 146411001
Program Studi	: Pendidikan Matematika
Judul	: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas <i>Quick On The Draw</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Siak Hulu

Dengan rincian waktu konsultasi sebagai berikut:

No	Waktu Bimbingan	Berita Bimbingan	Paraf
1	Sabtu, 10 Februari 2018	ACC judul	
2	Selasa, 20 Februari 2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tambahkan proses belajar di latar belakang 2. Tuliskan identifikasi masalah 	

3	Kamis, 22 Februari 2018	Letakkan identifikasi masalah setelah hasil observasi	✓
4	Senin, 12 Maret 2018	Sesuaikan indikator motivasi belajar	✓
5	Senin, 21 Mei 2018	ACC Ujian Seminar Proposal	✓
6	Rabu, 05 Desember 2018	Perbaiki pembahasan	✓
7	Kamis, 06 Desember 2018	ACC Ujian Skripsi	✓

Mengetahui,
Ketua Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Sri Annah, S.Pd., M.Si
NIP. 19591204198601001
NIDN. 0007107005

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI
OLEH PEMBIMBING PENDAMPING**

Bertanda tangan di bawah ini, bahwa:

Nama	:	Fitriana Yolanda, S.Pd., M. Pd.
NIDN	:	1007058902
Jabatan	:	Pembimbing Pendamping

Benar telah melaksanakan bimbingan skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama	:	Resky Rahmadani
NPM	:	146411001
Program Studi	:	Pendidikan Matematika
Judul	:	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas <i>Quick On The Draw</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Siak Hulu

Dengan rincian waktu konsultasi sebagai berikut:

No	Waktu Bimbingan	Berita Bimbingan	Paraf
1	Sabtu, 10 Februari 2018	ACC judul	
2	Jumat, 16 Maret 2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. Baca buku panduan penulisan proposal 2. Konsisten dalam pengambilan rujukan 3. Perbaiki format penulisan 4. Konsisten dalam pengutipan 5. Tambahkan referensi dan jurnal 6. Sederhanakan kalimat pada latar belakang 7. Pertajam permasalahan pada latar belakang 8. Perbaiki rumusan masalah dan tujuan 	

		<p>penelitian</p> <p>9. Tambahkan penelitian relevan</p>	
3	Jumat, 28 Maret 2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbaiki penomoran 2. Perbaiki latar belakang dan sederhanakan kalimatnya 3. Perbaiki kesimpulan pada latar belakang 4. Perbaiki format penulisan 5. Perbaiki cara mengutip 6. Masih terdapat paragraf pendek 7. Pahami lagi buku panduan UIR 8. Tambahkan jurnal dan referensi 9. Perbaiki kajian teori dan tulis kesimpulan sendiri 10. Tambahkan teori belajar 11. Perbaiki daftar pustaka 12. Perbaiki penelitian relevan 13. Perbaiki penomoran tabel 14. Perbaiki bab 3 	
4	Rabu, 11 April 2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbaiki rumusan dan tujuan penelitian 2. Tambahkan kajian teori 3. Perbaiki cara mengutip 4. Masih terdapat paragraf pendek 5. Pahami lagi buku panduan UIR 6. Tambahkan jurnal dan referensi 7. Perbaiki kajian teori dan tulis kesimpulan sendiri 8. Tambahkan teori belajar 9. Perbaiki daftar pustaka 10. Perbaiki penelitian relevan 11. Perbaiki penomoran tabel 12. Perbaiki bab 3 	
5	Rabu, 18 April 2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbaiki rumusan dan tujuan penelitian 2. Tambahkan kajian teori 3. Bawa buku mengenai motivasi 4. Konsisten dalam pengambilan daftar pustaka 5. Perbaiki penulisan 6. Rapiakan penelitian relevan 7. Perbaiki waktu dan tempat penelitian 8. Perbaiki teknik analisis data <p>Lampirkan angket beserta perangkat</p>	

7	Senin, 7 Mei 2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbaiki penelitian relevan 2. Konsisten daftar pustaka 3. Bab 3 perbaiki 4. Masih terdapat paragraf pendek 5. Rapihan penulisan 6. Perbaiki silabus, LAPD serta angket 	
8	Jumat, 11 Mei 2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. perbaiki sesuai saran 2. teknik analisis data perbaiki 3. perbaiki LAPD 4. perbaiki angket 5. perbaiki langkah-langkah RPP dan sesuaikan dengan quick on the draw 	
9	Senin, 21 Mei 2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. pahami seluruh isi proposal 2. ACC Ujian Seminar Proposal 	
10	Rabu, 15 Agustus 2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbaiki silabus 2. Sesuaikanlah RPP dengan silabus 3. Perbaiki RPP 4. Munculkan Quick On The Draw pada RPP 5. Rancang LAS semenarik mungkin 6. Jelaskan materi pada RPP 7. Penilaian sesuaikan dengan kurikulum 2013 8. Perbaiki Angket 	
11	Jumat, 24 Agustus 2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbaiki RPP dan sesuaikan dengan silabus 2. Perbaiki LAS 3. Sederhanakan kalimat pada LAS 4. Lampirkan alternatif jawaban UH 1 dan UH 2 5. Perbaiki satu set kartu pertanyaan 	
12	Jumat, 7 September 2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbaiki soal UH dan alternatif jawaban dan penskoran 2. Perbaiki angket 3. Perbaiki sesuai saran 	

13	Selasa, 11 September 2018	ACC turun penelitian	3/7
14	Jumat, 16 November 2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lengkapi abstrak dan cover 2. Perbaiki penulisan 3. Perbaiki tabel 4. Kaitkan teori dengan pembahasan 5. Lengkapi lampiran skripsi 6. Perbaiki daftar pustaka 	3/7
15	Rabu, 21 November 2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbaiki abstrak 2. Perbaiki daftar isi dan daftar lampiran 3. Perbaiki pengetikan 4. Perbaiki simpulan dan saran 5. Gambarkan grafik 6. Konsisten dalam pengambilan rujukan/ referensi 7. Cek kembali daftar pustaka 8. Perbaiki hipotesis 9. Perbaiki cara mengutip 10. Perbaiki Bab 3 11. Perbaiki tabel 12. Perbaiki pembahasan 	3/7
16	Selasa, 27 November 2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbaiki cover 2. Perbaiki abstrak 3. Jelaskan lagi kooperatif disertai <i>quick on the draw</i> di bab 1 4. Cek kembali daftar pustaka sesuai tahun dan halaman 5. Perbaiki pengetikan 6. Perbaiki bab 3 7. Perbaiki teknik analisis data 	3/7
17	Jumat, 30 November 2018	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perbaiki pengetikan, rapikan 2. Perbaiki lipatan yang terdapat pada skripsi 3. Perbaiki keterangan dokumentasi 4. Tambahkan analisis nilai perkembangan dan penghargaan kelompok 5. Buat analisis data aktivitas guru dan siswa 6. Cetak miring penulisan bahasa asing 	3/7

18	Jumat, 7 Desember 2018	1. Pahami seluruh isi skripsi 2. ACC Ujian Skripsi	38 J
----	------------------------	---	---------



Mengetahui,

Ketua Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Sri Amnah, S.Pd., M.Si
 NIP. 19591204198601001
 NIDN. 0007107005

Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas *Quick On The Draw*
untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII
SMP Negeri 5 Siak Hulu

RESKY RAHMADANI
NPM: 146411001

Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP Universitas Islam Riau
Pembimbing Utama: Drs. Alzaber, M.Si
Pembimbing Pendamping: Fitriana Yolanda, S.Pd., M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Siak Hulu melalui penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Siak Hulu yang berjumlah 31 siswa yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki dengan karakteristik dan kemampuan siswa yang heterogen. Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Instrumen pengumpulan data dalam penelitian menggunakan lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa serta angket motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw*. Lembar pengamatan di analisis secara deskriptif kualitatif, sedangkan angket dianalisis dengan persentase. Berdasarkan data yang diperoleh, dari angket motivasi sebelum dan sesudah tindakan secara keseluruhan di dapat skor motivasi siswa sebelum tindakan adalah 63,83% dengan kriteria motivasi cukup sedangkan skor motivasi siswa sesudah tindakan adalah 75,96% dengan kriteria motivasi kuat. Dari hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Siak Hulu.

Kata kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, *Quick On The Draw*, Motivasi Belajar Matematika

Application of Cooperative Learning Model Accompanied Activity Quick On The Draw to
Increase Motivation Math of The Eight Grade Junior High Schools
are Five Siak Hulu

RESKY RAHMADANI

NPM: 146411001

A Thesis, Mathematics Education Departement. Faculty of Education and Teaching. Islamic
University of Riau.

Advisor: Drs. Alzaber, M.Si

Co Advisor: Fitriana Yolanda, S.Pd., M.Pd

ABSTRACT

This study aims to improve the learning process and increase students' motivation to learn mathematics in class Eighth Grade Junior High Schools Are Five Siak Hulu by applying the model of cooperative learning with quick on the draw. The objective of this study is student of class Eighth Grade Junior High Schools are Five Siak Hulu which amounted to 31 students to 13 female students and 18 male students with characteristics and students heterogeneous capabilities. The form of this research is classroom action research. Instrument data collectors in the research is to use an observation sheet activities of teachers and students and learning motivation questionnaire before and after implementation of cooperative learning with quick on the draw. Sheets observations in qualitative descriptive analysis, while questionnaires were analyzed by percentage. Based on data obtained from motivation questionnaire before and after the action in its entirety on to score motivation of students before action is 63,83% with the criteria of sufficient motivation while score motivation of students after action is 75,96% with the criteria of strong motivation. From the result of research and discussin conclude that the implementation of cooperative learning model with activity quick on the draw can improve the learning process and increase students' motivation to learn mathematics in class Eighth Grade Junior High Schools Are Five Siak Hulu.

Keywords: Cooperative Learning Model, Quick On The Draw, Motivation Math

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb.

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT senantiasa kita ucapkan, atas limpahan rahmat dan karunia serta nikmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas *Quick On The Draw* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Siak Hulu”. Sholawat serta salam tak lupa pula disampaikan kepada baginda Rasulullah SAW, keluarga, sahabat, dan orang-orang yang selalu teguh hatinya di jalan Allah.

Penulisan skripsi ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan matematika pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau (FKIP UIR). Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapat bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, dengan hati yang tulus ikhlas penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Alzaber, M.Si, selaku Dekan FKIP UIR dan sebagai pembimbing utama yang telah memberikan banyak ilmu serta mengarahkan penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Sri Amnah, S.Pd., M.Si selaku Wakil Dekan Bidang Akademik, Bapak Dr. Sudirman Shomary, MA selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi dan Keuangan, dan Bapak H. Muslim, Skar., MSN selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni FKIP UIR
3. Bapak Leo Adhar Effendi, S.Pd., M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika
4. Ibu Sindi Amelia, S.Pd., M.Pd, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Matematika.
5. Ibu Fitriana Yolanda, S.Pd.,M.Pd, selaku Pembimbing Pendamping yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Matematika dan Bapak/Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau yang telah banyak membekali penulis dengan ilmu pengetahuan selama mengikuti perkuliahan
7. Bapak/Ibu Pengurus Perpustakaan FKIP UIR
8. Bapak Hermanto, M.Pd, selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 5 Siak Hulu dan Ibu Sri Yanah, S.Pd selaku guru bidang studi Matematika serta majelis guru dan staf tata usaha yang telah memberikan bantuan kepada penulis untuk melakukan penelitian dalam penyelesaian skripsi ini
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas dorongan, motivasi, kritikan, dan nasehatnya selama ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kesalahan dan jauh dari kesempurnaan, hal ini karena keterbatasan pengetahuan penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dan mendukung sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bisa memberikan manfaat bagi kita semua.

Pekanbaru, Desember 2018

Penulis



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
DISERTAI AKTIVITAS *QUICK ON THE DRAW* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR**

**MATEMATIKA SISWA KELAS VIII
SMP NEGERI 5 SIAK HULU**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Diajukan Oleh:

RESKY RAHMADANI

NPM: 146411001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2018**

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas *Quick On The Draw*
untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII
SMP Negeri 5 Siak Hulu

RESKY RAHMADANI
NPM: 146411001

Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP Universitas Islam Riau
Pembimbing Utama: Drs. Alzaber, M.Si
Pembimbing Pendamping: Fitriana Yolanda, S.Pd., M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Siak Hulu melalui penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Siak Hulu yang berjumlah 31 siswa yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki dengan karakteristik dan kemampuan siswa yang heterogen. Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Instrumen pengumpulan data dalam penelitian menggunakan lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa serta angket motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw*. Lembar pengamatan di analisis secara deskriptif kualitatif, sedangkan angket dianalisis dengan persentase. Berdasarkan data yang diperoleh, dari angket motivasi sebelum dan sesudah tindakan secara keseluruhan di dapat skor motivasi siswa sebelum tindakan adalah 63,83% dengan kriteria motivasi cukup sedangkan skor motivasi siswa sesudah tindakan adalah 75,96% dengan kriteria motivasi kuat. Dari hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Siak Hulu.

Kata kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, *Quick On The Draw*, Motivasi Belajar Matematika

Application of Cooperative Learning Model Accompanied Activity Quick On The Draw to
Increase Motivation Math of The Eight Grade Junior High Schools
are Five Siak Hulu

RESKY RAHMADANI

NPM: 146411001

A Thesis, Mathematics Education Departement. Faculty of Education and Teaching. Islamic
University of Riau.

Advisor: Drs. Alzaber, M.Si

Co Advisor: Fitriana Yolanda, S.Pd., M.Pd

ABSTRACT

This study aims to improve the learning process and increase students' motivation to learn mathematics in class Eighth Grade Junior High Schools Are Five Siak Hulu by applying the model of cooperative learning with quick on the draw. The objective of this study is student of class Eighth Grade Junior High Schools are Five Siak Hulu which amounted to 31 students to 13 female students and 18 male students with characteristics and students heterogeneous capabilities. The form of this research is classroom action research. Instrument data collectors in the research is to use an observation sheet activities of teachers and students and learning motivation questionnaire before and after implementation of cooperative learning with quick on the draw. Sheets observations in qualitative descriptive analysis, while questionnaires were analyzed by percentage. Based on data obtained from motivation questionnaire before and after the action in its entirety on to score motivation of students before action is 63,83% with the criteria of sufficient motivation while score motivation of students after action is 75,96% with the criteria of strong motivation. From the result of research and discussin conclude that the implementation of cooperative learning model with activity quick on the draw can improve the learning process and increase students' motivation to learn mathematics in class Eighth Grade Junior High Schools Are Five Siak Hulu.

Keywords: Cooperative Learning Model, Quick On The Draw, Motivation Math

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Belajar	7
2.2 Motivasi Belajar	8
2.3 Aktivitas <i>Quick On The Draw</i>	11
2.4 Model Pembelajaran Kooperatif	13
2.5 Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas <i>Quick On The Draw</i> dalam Pembelajaran Matematika	14
2.6 Penghargaan Kelompok	17
2.7 Hubungan Model Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas <i>Quick On The Draw</i> dengan Motivasi Belajar Matematika	18
2.8 Penelitian yang relevan	19
2.9 Hipotesis Tindakan.....	20
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	21
3.1 Bentuk Penelitian	21
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	23
3.3 Subjek Penelitian.....	23
3.4 Instrumen Penelitian.....	23
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Pelaksanaan Tindakan.....	31
4.2 Analisis Hasil Penelitian	48
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	57
4.4 Kelemahan Penelitian.....	58
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	60
5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

No Tabel	Judul Tabel	Halaman
Tabel 2.1	Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif.....	14
Tabel 2.2	Nilai Perkembangan Siswa.....	18
Tabel 2.3	Kriteria Penghargaan Kelompok.....	18
Tabel 3.1	Skor Pernyataan Angket.....	27
Tabel 3.2	Skor Pernyataan Angket Peneliti.....	27
Tabel 3.3	Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Siswa.....	27
Tabel 3.4	Kriteria Persentase Motivasi Belajar Siswa.....	29
Tabel 3.5	Modifikasi Kriteria Persentase Motivasi Belajar Siswa.....	29
Tabel 4.1	Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	31
Tabel 4.2	Nilai Perkembangan dan Penghargaan Kelompok pada Siklus I.....	39
Tabel 4.3	Nilai Perkembangan dan Penghargaan Kelompok pada Siklus II.....	47
Tabel 4.4	Analisis Data Aktivitas Guru dan Siswa.....	48
Tabel 4.5	Data Skor Motivasi Siswa Sebelum dan Sesudah Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas <i>Quick On The Draw</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.....	51
Tabel 4.6	Data Skor Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Tindakan Pembelajaran Kooperatif disertai aktivitas <i>Quick On The Draw</i> Perindikator.....	52
Tabel 4.7	Data Skor Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas <i>Quick On The Draw</i> Per Item.....	54
Tabel 4.8	Data Skor Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas <i>Quick On The Draw</i> Per siswa.....	55
Tabel 4.9	Nilai Perkembangan Siswa pada Siklus I dan Siklus II.....	56
Tabel 4.10	Kriteria Perkembangan Kelompok pada Siklus I dan Siklus II.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

No Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
A	Silabus.....	64
B	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	70
B ₁	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran-1.....	70
B ₂ ¹	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran-2.....	80
B ₃ ²	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran-3.....	89
B ₄ ³	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran-4.....	98
B ₅ ⁴	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran-5.....	107
B ₆ ⁵	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran-6.....	118
C	Lembar Aktivitas Siswa.....	127
C ₁	Lembar Aktivitas Siswa-1.....	127
C ₂ ¹	Lembar Aktivitas Siswa -2.....	133
C ₃ ²	Lembar Aktivitas Siswa -3.....	138
C ₄ ³	Lembar Aktivitas Siswa -4.....	143
C ₅ ⁴	Lembar Aktivitas Siswa -5.....	148
C ₆ ⁵	Lembar Aktivitas Siswa -6.....	154
D	Kartu Pertanyaan.....	157
D ₁	Kartu Pertanyaan-1.....	157
D ₂ ¹	Kartu Pertanyaan-2.....	157
D ₃ ²	Kartu Pertanyaan-3.....	159
D ₄ ³	Kartu Pertanyaan-4.....	160
D ₅ ⁴	Kartu Pertanyaan-5.....	161
D ₆ ⁵	Kartu Pertanyaan-6.....	162
E	Jawaban Kartu Pertanyaan.....	163
E ₁	Jawaban Kartu Pertanyaan-1.....	163
E ₂ ¹	Jawaban Kartu Pertanyaan-2.....	164
E ₃ ²	Jawaban Kartu Pertanyaan-3.....	165

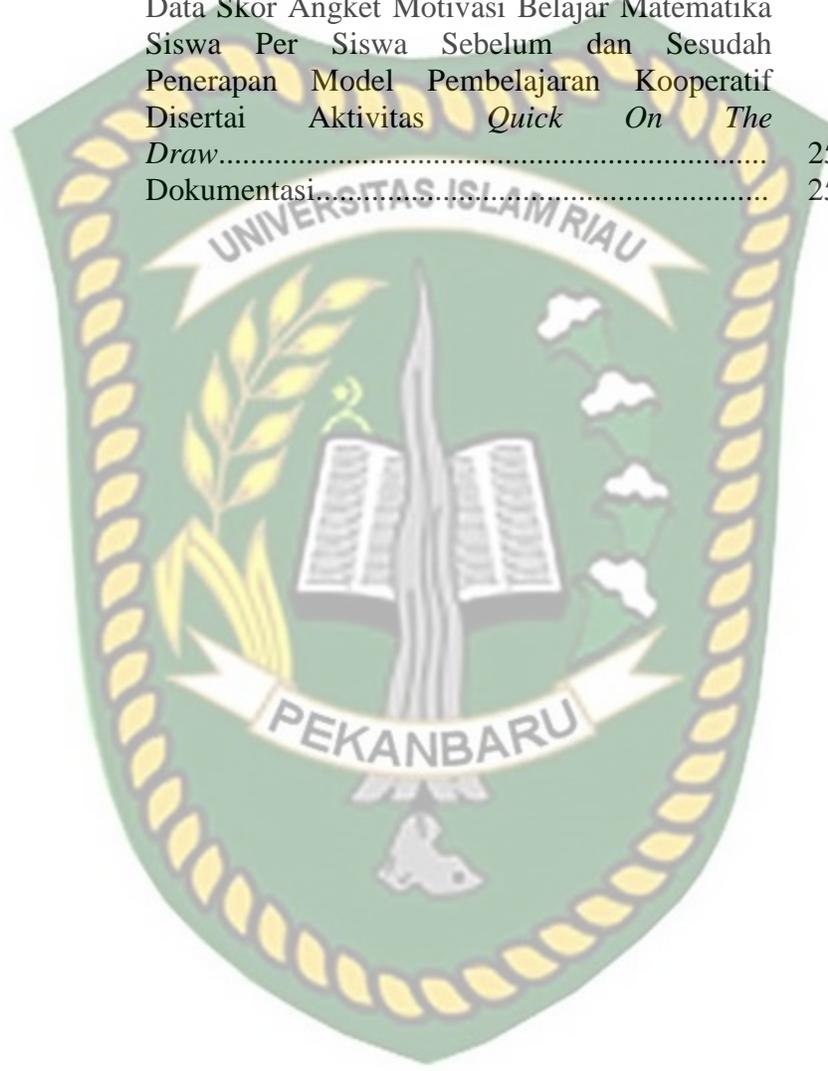
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

E ₄	Jawaban Kartu Pertanyaan-4.....	166
E ₅	Jawaban Kartu Pertanyaan-5.....	167
E ₆	Jawaban Kartu Pertanyaan-6.....	168
F	Soal Ulangan Harian I dan II	170
F ₁	Soal Ulangan Harian I.....	170
F ₂	Soal Ulangan Harian II.....	172
G	Alternatif Jawaban Soal UH I dan II.....	173
G ₁	Alternatif Jawaban Soal UH I.....	173
G ₂	Alternatif Jawaban Soal UH II.....	175
H	Angket.....	178
H ₁	Angket Motivasi Belajar Matematika Sebelum Tindakan.....	178
H ₂	Angket Motivasi Belajar Matematika Setelah Tindakan.....	181
I	Lembar Pengamatan Aktivitas Guru.....	184
I ₁	Lembar Pengamatan Aktivitas Guru -1.....	184
I ₂	Lembar Pengamatan Aktivitas Guru -2.....	189
I ₃	Lembar Pengamatan Aktivitas Guru -3.....	194
I ₄	Lembar Pengamatan Aktivitas Guru -4.....	199
I ₅	Lembar Pengamatan Aktivitas Guru -5.....	204
I ₆	Lembar Pengamatan Aktivitas Guru -6.....	209
J	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa.....	214
J ₁	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa -1.....	214
J ₂	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa -2.....	217
J ₃	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa -3.....	220
J ₄	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa -4.....	223
J ₅	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa -5.....	226
J ₆	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa -6.....	229
K	Daftar skor Dasar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Siak Hulu.....	232
L	Daftar Kelompok Model Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas <i>Quick On The Draw</i>	233
M	Nilai Perkembangan dan Penghargaan	

	Kelompok Hasil Belajar Matematika Siswa Ulangan Harian I.....	234
N	Nilai Perkembangan dan Penghargaan Kelompok Hasil Belajar Matematika Siswa Ulangan Harian II.....	235
O	Hasil Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum Tindakan.....	236
P	Hasil Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Setelah Tindakan.....	238
Q	Skor Total Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas <i>Quick On The Draw</i>	240
R	Skor Total Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas <i>Quick On The Draw</i> Per Indikator.....	241
R ¹	Skor Total Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas <i>Quick On The Draw</i> pada Indikator Menunjukkan Sikap yang lebih Percaya Diri.....	241
R ²	Skor Total Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas <i>Quick On The Draw</i> pada Indikator Merasakan Manfaat Materi Pelajaran.....	242
R ³	Skor Total Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas <i>Quick On The Draw</i> pada Indikator Minat yang Lebih Terhadap Matematika.....	243
R ⁴	Skor Total Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas <i>Quick On The Draw</i> pada Indikator Rasa Puas/Bangga Terhadap Prestasi.....	244
R ⁵	Skor Total Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas <i>Quick On The Draw</i> Pada Indikator Ulet Menghadapi Kesulitan.....	245
S	Hasil Angket Motivasi Belajar Matematika	

	Siswa Sebelum Tindakan Per Item.....	246
T	Hasil Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Setelah Tindakan Per Item.....	248
U	Data Skor Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Per Item Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Disertai Aktivitas <i>Quick On The Draw</i>	250
V	Data Skor Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Per Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Disertai Aktivitas <i>Quick On The Draw</i>	251
W	Dokumentasi.....	252



Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangat berpengaruh untuk masa depan setiap individu, bahkan kemajuan setiap negara dapat dilihat dari segi pendidikan. Mengingat pendidikan sangat berperan penting dalam negara maka segala upaya dapat dilakukan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan konsep pendidikan dan penanganan yang sungguh-sungguh dari seluruh komponen. Menurut Mudyahardjo (2014: 11) “Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan, yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang”.

Salah satu ilmu wajib yang dipelajari dalam dunia pendidikan adalah matematika. Matematika merupakan satu ilmu dasar yang memiliki peranan penting dalam pendidikan, karena pembelajaran matematika merupakan sarana yang digunakan untuk dapat membentuk siswa berpikir secara ilmiah. Dengan belajar matematika, secara tidak langsung akan meningkatkan pola seseorang sehingga siswa dapat berpikir secara logis, kritis, rasional dan percaya diri. Menurut Sundayana (2013: 2) “Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan momok yang menakutkan. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika.”

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru bidang studi matematika kelas VIII di SMPN 5 Siak Hulu pada tanggal 01 Februari 2018 diperoleh informasi bahwa siswa di dalam proses belajar kurang aktif dan hanya bermalas-malasan, menyontek saat mengerjakan latihan bahkan di kelas ada yang bercerita dengan teman sebangkunya dan juga ada siswa yang tertidur di dalam kelas ketika guru menerangkan. Selain itu, motivasi belajar siswa juga masih rendah,

karena menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit. Guru juga belum pernah menggunakan model pembelajaran apapun kecuali metode ceramah. Kemudian, guru juga belum pernah menggunakan sumber/media belajar selain buku cetak saja, sehingga siswa bosan dengan model pembelajaran yang sama setiap pertemuannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 08 Februari 2018 diperoleh informasi bahwa guru tidak ada menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran terdapat ketidaktahuan siswa terhadap target pembelajaran yang ingin dicapainya. Menurut Rohman (2013: 31) mengatakan bahwa “Tujuan merupakan dasar yang dijadikan landasan untuk menentukan strategi, materi, media dan evaluasi pembelajaran. Untuk itu dalam strategi pembelajaran, penentuan tujuan merupakan komponen yang pertama kali harus dipilih oleh seorang guru, karena tujuan pembelajaran merupakan target yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran”. Oleh sebab itu penyampaian tujuan pembelajaran sangat perlu bagi seorang guru.

Guru tidak ada menyampaikan motivasi sehingga proses pembelajaran dikelas menjadi tidak efektif. Pada saat proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak serius dalam belajar dan mengerjakan tugas serta kurang adanya kemauan untuk menjawab pertanyaan dari guru. Menurut Sanjaya (2006: 29) “Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar”. Rohman (2013: 42) mengatakan bahwa “Motivasi adalah aspek yang sangat penting untuk membelajarkan peserta didik. Tanpa adanya motivasi, tidak mungkin mereka memiliki kemauan untuk belajar”. Dengan adanya motivasi belajar yang tinggi, kemauan siswa untuk belajar juga tinggi sehingga prestasi yang diperoleh juga tinggi. Siswa yang kurang berprestasi biasanya bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi. Hal ini sesuai dengan pendapat yang diungkapkan oleh Sanjaya (2008: 249) “Tinggi rendahnya motivasi dapat menentukan rendahnya usaha atau semangat seseorang untuk beraktivitas dan tentu saja tinggi rendahnya semangat akan menentukan hasil yang diperoleh”. Oleh

sebab itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa agar siswa dapat berupaya mengerahkan segala kemampuannya dalam proses belajar,.

Pada saat memulai pembelajaran guru tidak ada mendiskusikan langkah-langkah kegiatan belajar akan tetapi guru langsung menjelaskan materi. Dalam proses pembelajaran siswa ribut dan susah diatur bahkan ada siswa yang berjalan-jalan ketika guru menjelaskan materi di papan tulis. Sanjaya (2006: 43) menyatakan bahwa “Menjelaskan langkah-langkah atau tahapan pembelajaran perlu dilakukan karena dengan menjelaskan langkah-langkah atau tahapan pembelajaran siswa akan memahami apa yang harus dilakukan.”

Selama ini guru belum pernah menggunakan sumber/media belajar tetapi guru hanya menggunakan buku cetak saja. Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa menjadi cepat bosan ketika belajar dan kurang adanya kemauan untuk mengikuti pelajaran karena tidak adanya variasi cara mengajar guru. Suprihatiningrum (2016: 317) mengatakan bahwa “Media merupakan perantara yang membantu memperjelas materi pelajaran, media juga dipercaya dapat membantu guru dalam mempermudah serta mengatasi masalah komunikasi yang dialami oleh guru ketika mengajarkan suatu materi.” Sedangkan Djamarah (2010: 121) mengatakan bahwa “Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran”. Oleh sebab itu, penggunaan media diperlukan untuk guru agar siswa tidak merasa bosan.

Dari hasil wawancara dan observasi maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran matematika di kelas masih berjalan monoton
- 2) Metode yang digunakan hanya metode ceramah
- 3) Kurang semangat ketika belajar
- 4) Masih banyak siswa yang tidak serius dalam belajar dan kurang memperhatikan, hal ini terlihat dari siswa yang bercerita dan tidur di dalam kelas
- 5) Tidak ada menggunakan media selain buku cetak
- 6) Tidak ada menyampaikan motivasi, apersepsi, tujuan dan tidak ada mendiskusikan langkah-langkah kegiatan belajar.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa tidak adanya variasi dalam cara guru mengajar sehingga menimbulkan kebosanan dan kejenuhan siswa di dalam kelas dan menyebabkan rendahnya motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran yang efektif. Selain itu, dalam penyampaian materi pembelajaran masih menggunakan pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana guru lebih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa menjadi pasif. Dimiyati dan Mudjiono (2013: 85) mengemukakan bahwa, bagi siswa pentingnya motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil akhir.
- 2) Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar yang dibandingkan dengan teman sebaya.
- 3) Mengarahkan kegiatan belajar.
- 4) Membesarkan semangat belajar.

Lebih lanjut Pupuh dalam Suryati (2016: 3) mengatakan bahwa :

Motivasi memegang peranan penting dalam belajar. Siswa yang tidak memiliki motivasi belajar, dengan demikian tidak akan mendapatkan kualitas belajar dan prestasi yang baik. Selain siswa sendiri harus menjaga motivasinya, guru juga hendaklah membantu siswa dan meningkatkan motivasi belajarnya. Dalam konteks itulah variasi belajar yang dilakukan oleh guru berkontribusi besar untuk membantu siswa agar lebih termotivasi dalam belajar.

Berdasarkan kondisi yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti ingin melakukan perbaikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Maka dari itu, guru menggunakan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* agar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik siswa dan memperbesar minat belajar siswa sehingga akan meningkatkan motivasi belajarnya. Slavin (2005: 8) mengatakan bahwa “Dalam metode pembelajaran kooperatif, para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru”. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang memiliki banyak keunggulan diantaranya siswa lebih aktif, kreatif dan lebih menyenangkan dalam proses belajar, model pembelajaran kooperatif juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menantang, menyenangkan dan menarik perhatian siswa untuk berpartisipasi aktif.

Menurut Ginnis (2008: 163) *quick on the draw* merupakan sebuah aktivitas riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan. *Quick on the draw* merupakan salah satu model pembelajaran berbentuk permainan. Faizah (dalam Azit, 2015: 16) menyatakan bahwa “*Quick on the draw* merupakan sebuah aktivitas siswa dengan suasana permainan yang mengarah pada kerja kelompok dan kecepatan. Menurut Jalil dalam Rozana (2016: 6) bahwa “Model pembelajaran permainan mempunyai pengaruh terhadap pembentukan kesan yang mendalam bagi siswa. Permainan akan membangkitkan energi dan keterlibatan belajar siswa”. Pembelajaran dengan menerapkan *quick on the draw*, dimana soal-soal dibuat dalam satu set kartu pertanyaan yang diselesaikan siswa dalam kelompok. Siswa ditantang untuk adu kecepatan dalam menyelesaikan satu set kartu pertanyaan dengan tingkatan soal yang berbeda.

Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif disertai dengan aktivitas *quick on the draw* guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang menantang, menyenangkan dan menarik perhatian, sehingga siswa akan lebih aktif, kreatif, efisien, serta meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Disertai Aktivitas *Quick On The Draw* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 5 Siak Hulu”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti uraikan di atas maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 5 Siak Hulu?

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 5 Siak Hulu melalui model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, diharapkan dari penelitian ini bisa meningkatkan motivasi belajar matematika sehingga menjadi siswa yang berkompeten seperti yang diharapkan.
2. Bagi guru, semoga dengan dilaksanakannya penelitian ini akan menjadi fasilitas kemudahan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswanya di kelas.
3. Bagi sekolah, penelitian ini memberi masukan kepada kepala sekolah untuk terus memperbaiki mutu sekolah, salah satunya dengan meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.
4. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan keterampilan penulis sehingga dapat dimanfaatkan pada saat mengajar.



BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Belajar

Belajar merupakan usaha yang dilakukan individu memperoleh pengalaman atau pengetahuan baru yang dapat merubah tingkah laku, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Belajar juga dapat terjadi karena interaksi yang dialami oleh individu. Menurut Slameto (2010: 2) “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.” Sanjaya (2008: 229) juga mengatakan bahwa, “Belajar pada dasarnya adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun psikomotor”.

Menurut Sardirman (2016: 20) “Belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya.” Nazirun, dkk (2015: 243) mengatakan bahwa “ Belajar pada dasarnya adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun psikomotor”. Menurut Gagne dalam Dahar, (2011: 2) “Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.”

Beberapa pakar pendidikan mendefinisikan belajar sebagai berikut :

- a. Gagne, belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.
- b. Travers, belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.
- c. Cronbach, belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman.
- d. Harold Spears, belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu.
- e. Geoch, belajar adalah perubahan *performance* sebagai hasil latihan.
- f. Morgan, belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman.

(Suprijono,2010: 2)

Dari defenisi beberapa pendapat para ahli di samping dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku dari individu menjadi lebih baik karena adanya pengaruh yang positif yang didapatkan dari lingkungan sekitarnya. Dengan belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Semua aktivitas dan prestasi hidup tidak lain adalah hasil dari belajar. Belajar bukan sekedar pengalaman. Belajar adalah suatu proses dan bukan suatu hasil.

2.2 Motivasi Belajar

Motivasi merupakan faktor penggerak maupun dorongan yang dapat memicu timbulnya rasa semangat dan juga mampu merubah tingkah laku manusia atau individu untuk menuju pada hal yang lebih baik untuk dirinya sendiri. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Banyak peserta didik yang tidak berkembang dalam belajar karena kurangnya motivasi yang dapat mendorong semangat peserta didik dalam belajar.

Menurut Sardiman (2016: 102), “Motivasi berpangkal dari kata “motif” yang dapat diartikan daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan”. Menurut Uno (2007: 23), “Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung”. Sedangkan Sanjaya (2008:250) mengatakan bahwa “Motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai oleh munculnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan”. Motivasi dapat juga dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka ia akan berusaha menghindar perasaan tidak suka itu (Jariswandana, 2012: 83). Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang ada dalam diri siswa yang membuat siswa menjadi aktif sehingga dapat menimbulkan kegiatan belajar. Sedangkan motivasi belajar matematika dalam penelitian ini adalah dorongan yang ada dalam diri siswa yang

membuat siswa menjadi aktif sehingga dapat menimbulkan kegiatan belajar melalui aktivitas *quick on the draw* yang disertai model pembelajaran kooperatif.

Motivasi belajar ada 2 faktor yaitu faktor ekstrinsik dan faktor intrinsik. Motivasi ekstrinsik merupakan kegiatan belajar yang tumbuh dari dorongan dan kebutuhan seseorang tidak secara mutlak berhubungan dengan kegiatan belajarnya sendiri. Sedangkan motivasi intrinsik merupakan kegiatan belajar dimulai dan diteruskan, berdasarkan penghayatan sesuatu kebutuhan dan dorongan yang secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar (Yamin, 2013: 211).

Menurut Handoko dalam Suprihatin (2015: 75) mengatakan bahwa untuk mengetahui kekuatan motivasi belajar siswa, dapat dilihat dari beberapa indikator sebagai berikut:

- 1) Kuatnya kemauan untuk berbuat
- 2) Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar
- 3) Kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain
- 4) Ketekunan dalam mengerjakan tugas

Menurut Agus dalam Azit (2015:10) indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
4. Adanya penghargaan dalam belajar.
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Sedangkan menurut Sardiman (2016: 83) motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas
- 2) Ulet menghadapi kesulitan
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
- 4) Lebih senang bekerja mandiri
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan beberapa indikator motivasi belajar matematika menurut Handayani (2014: 25) adalah sebagai berikut:

1. Ulet menghadapi kesulitan
2. Menunjukkan sikap yang lebih percaya diri
3. Menunjukkan minat yang lebih terhadap matematika
4. Merasakan manfaat materi pelajaran matematika
5. Rasa puas/bangga terhadap prestasi

Motivasi memiliki fungsi bagi seseorang, karena motivasi dapat menjadikan seseorang mengalami perubahan ke arah yang lebih baik. Motivasi dapat juga mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dimiyati dan Mudjiono (2013: 85) menyatakan bagi siswa pentingnya motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil akhir;
- 2) Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya;
- 3) Mengarahkan kegiatan belajar;
- 4) Membesarkan semangat belajar;
- 5) Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja (di selaselya adalah istirahat atau bermain) yang berkesinambungan.

Fungsi motivasi menurut Sanjaya (2008: 251) meliputi:

1. Mendorong siswa untuk beraktifitas. Artinya semangat seseorang untuk beraktifitas sangat ditentukan oleh besar kecilnya motivasi orang yang bersangkutan.
2. Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan ke pencapaian tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan fungsi motivasi di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi motivasi adalah memberikan arah dalam meraih apa yang diinginkan, menentukan sikap atau tingkah laku yang akan dilakukan untuk mendapatkan apa yang diinginkan dan juga sebagai pendorong seseorang untuk melakukan aktivitas. Menurut Sanjaya (2008: 228) “ Motivasi adalah aspek yang sangat penting untuk membelajarkan siswa”. Keberhasilan belajar siswa dapat ditentukan oleh motivasi belajar yang dimilikinya. Tinggi rendahnya motivasi dapat menentukan tinggi rendahnya usaha atau semangat siswa untuk beraktifitas, dan tentu tinggi rendahnya semangat akan menentukan hasil yang diperoleh.

Banyak cara yang dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi, karena motivasi merupakan suatu proses psikologis yang mencerminkan sikap. Sardiman (2016: 92) menjelaskan ada beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah. Beberapa bentuk dan cara motivasi tersebut meliputi:

“(1) Memberi angka; (2) Hadiah; (3) Saingan/kompetisi; (4) Ego-involvement; (5) Memberi ulangan; (6) Mengetahui hasil; (7) Pujian; (8) Hukuman; (9) Hasrat untuk belajar; (10) Minat; (11) Tujuan yang diakui.”

2.3 Aktivitas *Quick On The Draw*

Menurut Ginnis (2008: 163) *quick on the draw* merupakan sebuah aktivitas riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan ini adalah kemampuan berpikir, kecerdasan emosional, kemandirian, saling ketergantungan, *fun*, multisensasi, artikulasi dan kemampuan siswa untuk menjadi kelompok pertama dalam menyelesaikan satu set kartu pertanyaan. Kelebihan dari aktivitas *quick on the draw* adalah memberikan pengalaman tentang keterampilan dalam memahami materi, memberikan pengalaman belajar yang mandiri, mengajarkan kepada siswa bahwa pemberian tugas dan mengerjakannya lebih baik dari pada menduplikat tugas. Kemudian kegiatan ini membantu siswa untuk membiasakan diri belajar pada sumber selain guru (Ginnis, 2008: 165).

Sedangkan menurut Faizah (dalam Azit, 2015: 16) “*Quick on the draw* merupakan sebuah aktivitas siswa dengan suasana permainan yang mengarah pada kerja kelompok dan kecepatan. Dengan suasana permainan dalam pembelajaran maka akan menarik dan menimbulkan efek rekreatif dalam belajar siswa. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam strategi pembelajaran ini memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar”. Kemudian menurut Sumargini (dalam Rozana, 2016: 16) “Pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* menginginkan agar siswa bekerja sama secara kooperatif pada kelompok-kelompok dengan tujuan untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan sekumpulan pertanyaan”.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas *quick on the draw* merupakan sebuah aktivitas riset yang dilakukan secara berkelompok atau kerja sama tim untuk memahami pelajaran dan menyelesaikan sekumpulan pertanyaan dengan cepat dan tepat dengan tujuan menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan sekumpulan pertanyaan.

Menurut Ariawan (2013: 34)

“Aktivitas *quick on the draw* akan dapat memberikan banyak manfaat bagi siswa, diantaranya: (1) aktivitas *quick on the draw* akan dapat melatih siswa untuk dapat bekerja dan menyelesaikan permasalahan dengan tepat dan cepat; (2) aktivitas *quick on the draw* akan dapat melatih siswa untuk membaca dengan teliti; (3) aktivitas *quick on the draw* dapat melatih siswa untuk belajar secara mandiri tanpa bantuan gurunya; (4) siswa akan dilatih untuk lebih bersikap hati-hati dalam menentukan penyelesaian akhir dari tugas-tugas (satu set kartu pertanyaan) yang diberikan.

Menurut Ginnis (2008: 165) langkah-langkah dalam teknik *quick on the draw* ini yaitu:

1. Siapkan satu set pertanyaan, misalnya sepuluh, mengenai topik yang sedang dibahas. Buat cukup salinan agar tiap kelompok punya sendiri (tiap kelompok memiliki satu set pertanyaan sendiri dan setiap pertanyaan harus dikartu terpisah). Tiap satu set pertanyaan sebaiknya di kartu dengan warna yang berbeda. Letakkan set tersebut di atas meja guru, angka menghadap ke atas dan angka nomor diletakkan paling atas.
2. Bagi kelas ke dalam kelompok-kelompok kecil. Beri warna untuk tiap kelompok sehingga mereka dapat mengenali set pertanyaan mereka di meja guru.
3. Tiap siswa dalam tiap kelompok diberi materi yang terdiri dari jawaban untuk semua jawaban, bisa berupa halaman tertentu dari buku teks yang biasanya. Jawaban sebaiknya tidak begitu jelas agar siswa berinisiatif untuk mencari jawaban lengkapnya di buku teks.
4. Pada kata “mulai”, satu orang (orang pertama) dari tiap kelompok berlari ke meja guru, untuk mengambil pertanyaan pertama menurut warna kelompoknya dan membawa kembali ke kelompok.
5. Kelompok tersebut berdiskusi mencari jawaban pertanyaan dan kemudian jawaban ditulis di lembar terpisah.
6. Setelah selesai, jawaban diberikan kepada guru oleh orang kedua. Guru langsung memeriksa jawaban yang diberikan. Jika jawaban tersebut benar dan lengkap, pertanyaan kedua dari tumpukan warna mereka dapat diambil. Begitu seterusnya. Jika ada jawaban yang kurang lengkap, guru

menyuruh siswa tersebut kembali ke kelompok dan mencoba lagi. Siswa yang menulis, mengambil pertanyaan dan mengembalikan jawaban harus bergantian.

7. Saat satu siswa sedang mengembalikan jawaban, siswa yang lain menandai sumbernya dan membiasakan diri dengan isinya, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan selanjutnya dengan lebih efisien.
8. Kelompok yang pertama kali dapat menjawab semua pertanyaan dengan benar adalah kelompok yang menang.
9. Guru bersama siswa menjawab semua pertanyaan dan siswa membuat catatan kecil.

2.4 Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran merupakan salah satu penyebab yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Model pembelajaran hendaknya dipilih dan dirancang sedemikian rupa sehingga lebih menekankan pada aktivitas siswa. Menurut Suprijono (2010: 54) mengatakan bahwa “Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru”. Slavin (2005: 8) mengatakan bahwa “Dalam metode pembelajaran kooperatif, para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru”.

Sedangkan Lie (2008: 31) mengatakan bahwa untuk mencapai hasil yang maksimal ada lima unsur model pembelajaran gotong royong harus diterapkan yaitu:

- a. Saling ketergantungan positif,
- b. Tanggung jawab perseorangan,
- c. Tatap muka,
- d. Komunikasi antar anggota,
- e. Evaluasi proses kelompok.

Trianto (2014: 108) mengatakan bahwa:

Didalam kelas kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang siswa yang sederajat tetapi heteogen, kemampuan, jenis kelamin, suku/ras, dan satu sama lain saling membantu. Tujuan dibentuknya kelompok tersebut adalah untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar. Selama bekerja dalam kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru, dan saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai ketuntasan belajar.

Dan menurut Roger dan David dalam Suprijono (2010: 58) mengatakan bahwa:

Tidak semua belajar kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur dalam model pembelajaran kooperatif harus diterapkan. Lima unsur tersebut adalah : (1) Saling ketergantungan positif, (2) Tanggung jawab perseorangan, (3) Interaksi promotif, (4) Komunikasi antar anggota, (5) Pemrosesan kelompok.

Tabel 2.1 Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif

FASE-FASE	KEGIATAN GURU
Fase 1: <i>Present goals and set</i> Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar
Fase 2: <i>Present Information</i> Menyajikan informasi	Mempresentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal
Fase 3: <i>Organize students into learning teams</i> Mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar	Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien
Fase 4: <i>Assist team work and study</i> Membantu kerja tim dan belajar	Membantu tim-tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya
Fase 5: <i>Test on the materials</i> Mengevaluasi	Menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase 6: <i>Provide recognition</i> Memberikan pengakuan atau penghargaan	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok

Sumber: Suprijono (2010:65)

Berdasarkan definisi pembelajaran kooperatif di atas dari pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran dengan membentuk siswa dalam beberapa kelompok untuk saling bekerja sama yang terdiri dari empat sampai enam orang dalam satu kelompok yang bersifat heterogen atau mempunyai kemampuan yang berbeda, suku yang berbeda, dan lainnya.

2.5 Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Disertai Aktivitas *Quick On*

The Draw dalam Pembelajaran Matematika

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* memerlukan kerjasama dan partisipasi dari setiap anggota kelompok agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa menuju belajar yang lebih baik. Dengan

mengacu pada unsur-unsur pembelajaran kooperatif, maka peneliti ingin melakukan langkah-langkah pembelajaran matematika di sekolah sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Ada beberapa langkah yang harus dilakukan guru pada tahap persiapan ini, yaitu:

1. Guru memilih materi pelajaran yang akan digunakan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw*.
2. Guru menyiapkan perangkat pembelajarannya, yaitu silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar pengamatan, Lembar Aktivitas Siswa (LAS) dan kartu pertanyaan.
3. Tiap-tiap kelompok dibagi menjadi 7 kelompok yang terdiri dari 4-6 orang siswa yang mewakili hasil akademis dalam kelas. Pembagian kelompok dilakukan dengan cara mengurutkan siswa berdasarkan skor yang diperoleh dari skor dasar mulai dari skor yang tertinggi sampai skor yang terendah. Trianto (2014: 120) menyatakan bahwa “pembentukan kelompok dapat didasarkan pada prestasi akademik, yaitu menentukan tiga kelompok dalam kelas yaitu kelompok atas, kelompok menengah, dan kelompok bawah. Kelompok atas sebanyak 25%, kelompok tengah sebanyak 50%, dan kelompok bawah sebanyak 25%”. Dalam setiap kelompok dibentuk kelompok pengecek yang terdiri dari dua orang siswa yang diperoleh dari 1 siswa yang berkemampuan tinggi dan 1 siswa yang berkemampuan sedang. Fungsinya adalah untuk memastikan bahwa semua anggota kelompok ikut belajar dan lebih khususnya untuk mempersiapkan anggotanya untuk mengerjakan tiap tes dengan baik.

b. Tahap Penyajian Kelas

Dalam pelaksanaan penyajian kelas terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

1. Kegiatan Awal
 - a. Guru menyiapkan siswa untuk belajar

- b. Guru menyampaikan tujuan belajar dan hasil belajar yang diharapkan akan dicapai dalam pertemuan. (**Fase 1: menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa**)
 - c. Guru menyampaikan apersepsi tentang materi sebelumnya yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan.
 - d. Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari. (**Fase 1: menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa**)
 - e. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilalui siswa, yaitu penerapan pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw*.
2. Kegiatan inti
- a. Guru menyajikan informasi kepada siswa tentang materi pelajaran yang akan dipelajari secara garis besar. (**Fase 2: Menyajikan informasi**)
 - b. Guru meminta siswa untuk segera duduk dalam kelompok kooperatif dengan aktivitas *quick on the draw* yang sudah ditentukan guru di luar jam pelajaran dan guru memberi nama tiap kelompok dengan nama warna. (**Fase 3: Mengorganisasikan siswa dalam kelompok kooperatif**) (**Langkah 2 quick on the draw**)
 - c. Guru membagikan LAS dan menginformasikan cara mengerjakan LAS serta memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk berdiskusi dan mengerjakan LAS. (**Langkah 3 quick on the draw**)
 - d. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi membahas LAS, guru sebagai fasilitator memberikan bantuan jika dibutuhkan siswa dalam mengerjakan LAS. (**Fase 4: Membimbing kelompok bekerja dan belajar**)
 - e. Pelaksanaan *quick on the draw*. Guru memberikan aba-aba “mulai”, satu orang dari tiap kelompok berlari ke meja guru untuk mengambil satu kartu pertanyaan yang sesuai dengan warna kelompoknya dan kembali membawanya ke kelompoknya. (**Langkah 4 quick on the draw**)
 - f. Dengan menggunakan materi sumber (LAS dan buku matematika) siswa menjawab pertanyaan pada kartu pertanyaan secara berkelompok. (**Langkah 5 quick on the draw**)

- g. Setelah pertanyaan selesai dijawab, jawaban diberikan oleh perwakilan kelompok kepada guru untuk diperiksa. Jika jawaban yang diberikan sudah benar dan lengkap, maka kelompok tersebut dapat mengambil kartu pertanyaan yang kedua dari warna kelompok yang telah ditentukan. Namun, jika jawaban yang diberikan belum benar dan tidak lengkap, maka kelompok tersebut kembali ke kelompoknya untuk mencoba kembali. (**Langkah 6 dan 7 quick on the draw**)
 - h. Kelompok pertama yang dapat menyelesaikan 1 set kartu pertanyaan dengan benar menjadi pemenang. (**Langkah 8 quick on the draw**)
 - i. Guru dan siswa membahas dan menjelaskan soal-soal yang dianggap sulit dan tidak bisa diselesaikan oleh siswa. (**Langkah 9 quick on the draw**)
 - j. Guru meminta perwakilan dari beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya ke depan kelas. (**Fase 5: evaluasi**)
 - k. Guru memimpin diskusi kelas dengan meminta tanggapan peserta didik lainnya terhadap hasil kerja kelompok yang telah disampaikan oleh temannya di depan kelas.
3. Kegiatan Akhir
- a. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang. (**Fase 6: Memberikan Penghargaan**)
 - b. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi ajar dari hasil diskusi kelompok yang telah dibahas.
 - c. Guru memberikan latihan untuk pemahaman secara individu.
 - d. Guru memberikan PR dan menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya dan meminta siswa untuk membaca materi tersebut.
 - e. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam.

2.6 Penghargaan Kelompok

Untuk memberikan penghargaan kelompok terdiri dari beberapa langkah, yaitu:

- a. Menghitung Skor Individu dan Skor Kelompok

Perhitungan skor tes individu bertujuan untuk menentukan nilai perkembangan individu yang disumbangkan sebagai skor kelompok. Nilai perkembangan individu dihitung berdasarkan selisih perolehan skor tes individu terdahulu dengan skor tes

akhir. Dengan cara ini setiap anggota memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan sumbangan skor maksimal bagi kelompoknya. Kriteria sumbangan skor kelompok terlihat pada tabel berikut:

Tabel 2.2 Nilai Perkembangan Siswa

Skor Tes	Nilai Perkembangan
Lebih dari 10 poin di bawah skor awal	0
10 poin di bawah sampai 1 poin di bawah skor awal	10
Skor awal sampai 10 poin di atas skor awal	20
Lebih dari 10 poin di atas skor awal	30
Nilai sempurna (tidak berdasarkan skor awal)	30

Su
 mb
 er:
 Tri
 ant
 o

(2014: 122)

b. Memberikan Penghargaan Kelompok

Skor kelompok dihitung berdasarkan rata-rata nilai perkembangan yang disumbangkan oleh anggota kelompok. Berdasarkan rata-rata nilai perkembangan yang diperoleh terdapat tiga tingkat kriteria penghargaan yang diberikan untuk penghargaan kelompok (Slavin, 2005: 160), yaitu:

- 1) Kelompok rata-rata nilai perkembangan 15, sebagai kelompok baik
- 2) Kelompok rata-rata nilai perkembangan 16, sebagai kelompok sangat baik
- 3) Kelompok rata-rata nilai perkembangan 17, sebagai kelompok super.

Slavin (2005: 160) menyatakan bahwa “Kriteria tersebut boleh diubah sesuai dengan kebutuhan”, karena rata-rata skor individu yang di sumbangkan kelompoknya tidak hanya sebatas 15,16,17 saja, maka peneliti memodifikasi kriteria penghargaan seperti pada tabel berikut:

Tabel 2.3 Kriteria Penghargaan Kelompok

No.	Rata-rata Nilai Perkembangan (\bar{x})	Kriteria
1	$5 \leq \bar{x} < 15$	Baik
2	$15 < \bar{x} < 25$	Hebat
3	$25 < \bar{x} < 30$	Super

2.7 Hubungan Model Pembelajaran Kooperatif Disertai Aktivitas *Quick On The Draw* dengan Motivasi Belajar Matematika

Motivasi sangat berperan dalam mendorong seseorang melakukan suatu kegiatan pembelajaran, dalam pembelajaran matematika siswa perlu diberikan rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya. Selanjutnya pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* akan memberikan kemudahan belajar bagi siswa untuk memahami konsep yang dipelajarinya karena aktivitas *quick on the draw* merupakan salah satu model pembelajaran berbentuk permainan sehingga akan mengurangi kebosanan siswa dalam belajar dan meningkatkan motivasi siswa.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif diperlukan suatu kegiatan yang berbeda yang dapat membuat siswa bersemangat, memiliki rasa percaya diri, mengetahui dan yakin bahwa materi yang dipelajari benar-benar bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari sehingga menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar matematika, setelah mengikuti pelajaran matematika siswa merasa puas dengan apa yang diperolehnya sehingga menjadi penguat untuk keberhasilan.

Pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya, sehingga siswa termotivasi untuk menyelesaikannya. Dalam pemecahan masalah yang diberikan, siswa tidak dibiarkan sendiri, tetapi siswa dikelompokkan dalam kelompok heterogen. Setiap anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama sehingga dalam pemecahan masalah yang ada, siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah akan bekerjasama dalam menyelesaikan tugasnya. Siswa saling membantu menemukan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang ada. Untuk mencapai hasil belajar kelompok yang tinggi, kelompok yang mencapai hasil belajar yang tertinggi akan mendapat penghargaan dengan demikian siswa akan termotivasi.

2.8 Penelitian yang relevan

Beberapa penelitian yang relevan mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* terhadap motivasi belajar, yaitu penelitian yang dilakukan Herdika, dkk (2013) disimpulkan bahwa model pembelajaran *quick on the draw* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan ketuntasan pada siklus 1 yaitu 85,55% dan pada siklus 2 yaitu 91,42%. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Riza Etika (2013) diperoleh hasil bahwa

penerapan aktivitas *quick on the draw* dalam tatanan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Pada penelitian yang dilakukan Martani (2012) disimpulkan bahwa penerapan strategi *quick on the draw* juga dapat meningkatkan komunikasi matematika siswa.

Dengan adanya penelitian pembelajaran *quick on the draw* yang meningkatkan hasil belajar dan komunikasi matematika siswa maka peneliti ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

2.9 Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 5 Siak Hulu.



BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Bentuk Penelitian

Bentuk penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto, dkk (2012: 3) dikatakan bahwa, “ Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”. Suyadi (2011: 18) mengatakan bahwa “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah pencermatan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.”

Menurut Wiriaatmadja (2008: 13) mengatakan bahwa “Penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu.” Menurut Kunandar (2013: 41) dikatakan bahwa,

Penelitian tindakan kelas atau PTK memiliki peranan penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar artinya pihak yang terlibat dalam PTK mencoba dengan sadar mengembangkan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran di kelas melalui tindakan bermakna yang diperhitungkan dapat memecahkan masalah atau memperbaiki situasi dan kemudian secara cermat mengamati pelaksanaannya untuk mengukur tingkat keberhasilannya.

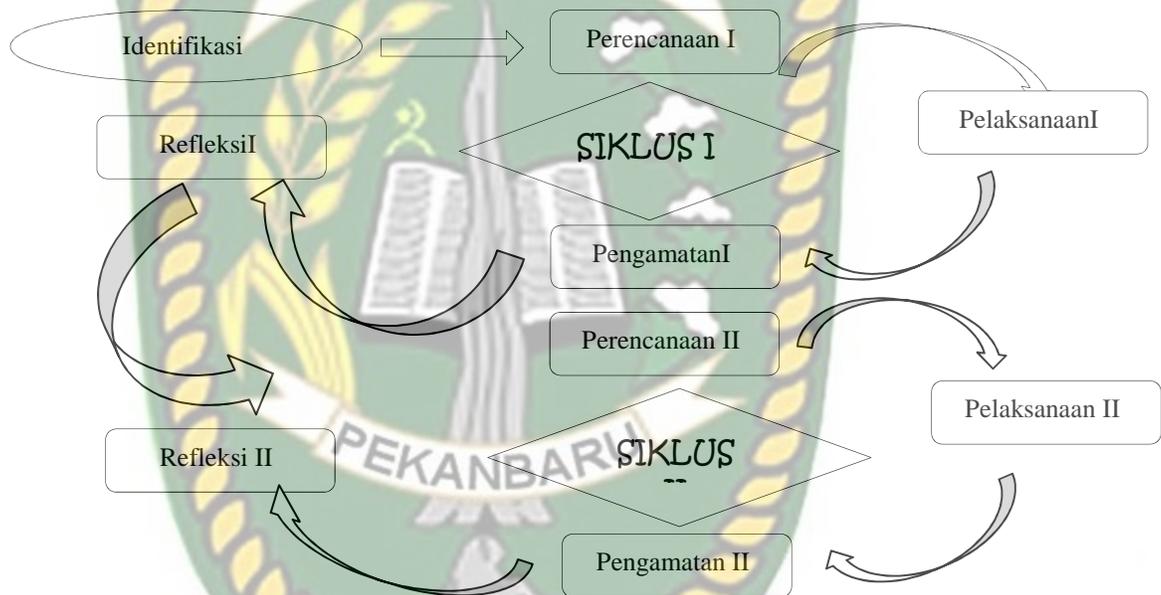
Menurut Ebbut dalam Kunandar (2013: 43) menyatakan “penelitian tindakan adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut.”

Menurut Wardhani (2007 : 1.4) “Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.” Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu cara yang bisa digunakan oleh guru untuk memperbaiki pembelajaran di dalam kelas. Peneliti melakukan

penelitian dalam pembelajaran dengan melakukan tindakan dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 5 Siak Hulu dengan menerapkan pembelajaran Kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw*.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui dua siklus. Pada siklus pertama dilakukan tindakan sesuai dengan menerapkan pembelajaran Kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw*. Selanjutnya siklus kedua, tindakan yang dilakukan adalah berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama.

Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam Arikunto, dkk (2012: 16), dapat dilihat pada gambar 1 :



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Adapun penjelasan dari masing-masing tahapan yaitu:

- a. Menyusun Rancangan Tindakan

Pada tahap perencanaan peneliti berdiskusi dengan guru matematika kelas VII SMPN 5 Siak Hulu tentang pelaksanaan pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* yang akan dilaksanakan. Kemudian menentukan materi pokok, mempersiapkan silabus, membuat RPP, membuat LAS, membuat angket motivasi

dan membuat tes hasil belajar berupa ulangan harian dan membuat lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap pelaksanaan ini, guru melaksanakan apa yang telah dirancang pada RPP, yaitu menggunakan pembelajaran Kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* saat proses pembelajaran berlangsung.

c. Pengamatan

Selama berlangsungnya proses pembelajaran, dilakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa sebagai dasar melakukan perbaikan proses pembelajaran pada pertemuan berikutnya dengan pembelajaran Kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw*.

d. Refleksi

Dari hasil pengamatan dilakukan refleksi terhadap proses pembelajaran. Melalui refleksi ini, penulis dan guru saling bertukar pikiran (berdiskusi) untuk membuat rancangan perbaikan pembelajaran pada siklus selanjutnya. Kelemahan dan kekurangan pada siklus I akan diperbaiki pada siklus II.

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil dari tanggal 14 September 2018 sampai tanggal 19 Oktober 2018. Sedangkan penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Siak Hulu di jalan Raya Teratak Buluh-Lubuk Siam.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Siak Hulu tahun ajaran 2018/2019, dengan jumlah siswa 31 orang yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki dengan karakteristik dan kemampuan siswa yang heterogen.

3.4 Instrumen Penelitian

1) Perangkat Pembelajaran

Agar penelitian berjalan dengan baik, maka disusun perangkat pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang akan diterapkan. Adapun perangkat pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari:

1. Silabus

Pembuatan silabus ini bertujuan agar peneliti mempunyai acuan yang jelas dalam melaksanakan kegiatan. Menurut Kunandar (2014: 4) “silabus dikembangkan berdasarkan standar kompetensi lulusan dan standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah sesuai dengan pola pembelajaran pada setiap tahun ajaran tertentu. Silabus digunakan sebagai acuan dalam pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran.”

Menurut BSNP (2006: 15) mengatakan bahwa “silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu dan atau kelompok mata pelajaran/tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar.”

Menurut Trianto (2010: 96) “Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu atau kelompok mata pelajaran/tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator dasar, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar.” Dari silabus yang dijadikan sebagai pedoman, maka peneliti dapat membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan silabus.

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Menurut Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah dalam Kunandar (2014: 5) mengatakan bahwa “RPP adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD)”. Menurut Trianto (2010: 108) “Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang diterapkan dalam standar isi yang dijabarkan dalam silabus”. RPP juga menjadi acuan untuk peneliti dalam melaksanakan satu kali proses pembelajaran.

RPP yang dibuat sesuai dengan silabus dan sesuai dengan tingkat SMPN 5 Siak Hulu dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif disertai aktivitas *quick on the*

draw. RPP disusun secara sistematis yang terdiri dari: standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran materi ajar, metode dan model pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran yang memuat kegiatan awal, inti dan akhir dengan mengacu pada langkah-langkah aktivitas *quick on the draw*, sumber belajar dan penilaian.

3. Lembar Kerja Siswa (LAS)

Lembar Aktivitas Siswa (LAS) adalah langkah kerja dalam memahami konsep dengan prosedur yang dibuat sedemikian rupa sehingga siswa mampu menyelesaikan suatu permasalahan. Lembar aktivitas siswa berisi tujuan pembelajaran dan konsep-konsep pokok materi yang akan dipelajari. Lembar aktivitas siswa berguna bagi siswa untuk pemahaman konsep materi pokok yang sudah dipelajari berdasarkan langkah kerja yang dirancang untuk memecahkan suatu permasalahan.

4. Satu Set Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan berisi pertanyaan-pertanyaan yang memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Setiap kartu pertanyaan harus diselesaikan oleh masing-masing kelompok untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi pealajaran.

2) Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data tentang aktivitas guru dan siswa serta data tentang motivasi belajar matematika siswa.

1. Aktivitas Guru dan Siswa

1) Teknik Lembar Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas guru dan siswa dalam penelitian ini menggunakan teknik pengamatan, sedangkan untuk instrumen pengumpulan datanya menggunakan lembar pengamatan. Data yang dikumpulkan dengan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran untuk setiap kali pertemuan diisi oleh pengamat sesuai dengan keadaan sebenarnya sesuai petunjuk lembar pengamatan. Pengamatan dilakukan di setiap kali pertemuan selama proses pembelajaran dengan cara mengisi lembar pengamatan tentang aktivitas guru dan siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif disertai

aktivitas *quick on the draw*, dengan demikian dapat diketahui hal-hal yang masih perlu diperbaiki pada pertemuan sebelumnya.

2. Motivasi Belajar Matematika Siswa

Untuk mengumpulkan data motivasi belajar matematika siswa digunakan angket motivasi belajar siswa, yang diberikan 2 kali kepada siswa, yakni sebelum tindakan dan setelah tindakan. Peneliti memberikan pengarahannya bahwa angket diisi berdasarkan keadaan sebenarnya dan tidak mempengaruhi nilai siswa. Pupuh Faturrohman dan M.Sobry Sutikno dalam Suryati (2016: 26) mengatakan bahwa “Angket termasuk alat untuk mengumpulkan dan mencatat data atau informasi, sikap, dan faham dalam hubungan kausal”. Adapun angket motivasi belajar matematika siswa pada penelitian ini diukur menggunakan indikator sebagai berikut:

1. Ulet menghadapi kesulitan
2. Menunjukkan sikap yang lebih percaya diri
3. Menunjukkan minat yang lebih terhadap matematika
4. Merasakan manfaat materi pelajaran matematika
5. Rasa puas/bangga terhadap prestasi

Dari indikator-indikator tersebut, untuk mengukur motivasi belajar matematika siswa peneliti menggunakan skala sikap. Menurut Pupuh Faturrohman dan M.Sobry Sutikno dalam Suryati (2016: 27) “Skala sikap merupakan kumpulan pernyataan-pernyataan mengenai sikap suatu objek”. Hasilnya berupa kategori sikap yakni mendukung (positif) dan menolak (negatif). Pupuh Faturrohman dan M.Sobry Sutikno dalam Suryati (2016: 27) juga mengatakan bahwa “Untuk mengukur sikap, dapat dilakukan dengan menggunakan skala sikap yang dikembangkan oleh Likert. Ada dua bentuk pernyataan yang menggunakan skala likert ini, yaitu bentuk pernyataan positif untuk mengukur sikap positif dan bentuk pernyataan negatif untuk mengukur sikap negatif”.

Skala likert yang biasa menggunakan lima kategori yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Tabel 3.1 Skor Pernyataan Angket

Pernyataan Positif		Pernyataan Negatif	
Skor	Kategori	Skor	Kategori

5	Sangat Setuju (SS)	5	Sangat Tidak Setuju (STS)
4	Setuju (S)	4	Tidak Setuju (TS)
3	Netral (N)	3	Netral (N)
2	Tidak Setuju (TS)	2	Setuju (S)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Setuju (SS)

Sumber: Ridwan (2012: 13)

Skala likert yang digunakan pada penelitian ini adalah skala likert yang dimodifikasi menjadi empat kategori, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Teknik pemberian skor terhadap jawaban yang diberikan siswa terhadap pernyataan-pernyataan yang diajukan menggunakan skala likert yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.2 Skor Pernyataan Angket Peneliti

Pernyataan Positif		Pernyataan Negatif	
Skor	Kategori	Skor	Kategori
4	Sangat Setuju (SS)	4	Sangat Tidak Setuju (STS)
3	Setuju (S)	3	Tidak Setuju (TS)
2	Tidak Setuju (TS)	2	Setuju (S)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Setuju (SS)

Sedangkan untuk instrumen pengumpulan datanya menggunakan lembar angket motivasi belajar matematika. Dalam penelitian ini, peneliti menyebarkan angket sebelum pelaksanaan tindakan dan sesudah pelaksanaan tindakan. Adapun sebagai butir pernyataan angket untuk setiap indikator dan jenis pernyataan dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa

Indikator Motivasi Belajar		Jumlah
(a) Ulet menghadapi kesulitan	Pernyataan Positif	1,3
	Pernyataan Negatif	2,4
(b) Menunjukkan sikap yang lebih percaya diri	Pernyataan Positif	5,6,8
	Pernyataan Negatif	7,9
(c) Menunjukkan minat yang lebih terhadap matematika	Pernyataan Positif	11,13
	Pernyataan Negatif	10,12

	Negatif		
(d) Merasakan manfaat materi pelajaran	Pernyataan Positif	14,16	4
	Pernyataan Negatif	15,17	
(e) Rasa puas/bangga terhadap prestasi	Pernyataan Positif	18,20	3
	Pernyataan Negatif	19	
Jumlah			20

Sumber: Handayani (2014: 25)

3) Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini berupa data aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung serta data motivasi belajar siswa.

1) Analisis Data Aktivitas Guru dan Siswa

Data aktivitas guru dan siswa dianalisis secara kualitatif, berupa penjelasan perkembangan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Adanya analisis lembar pengamatan ini akan terlihat bagaimana guru melaksanakan proses mengajar dan bagaimana siswa mengikuti proses belajar yang berlangsung. Dalam penelitian ini setiap langkah kegiatan yang dilakukan guru dan siswa diamati dalam lembar pengamatan dan kemudian direfleksi. Tujuan dari analisis lembar pengamatan ini adalah untuk mengetahui kekurangan-kekurangan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk diperbaiki pada pertemuan berikutnya.

2) Analisis Data Motivasi Belajar Siswa

Untuk melihat apakah terjadi peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* dapat dijangkau melalui angket. Persentase motivasi dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Motivasi} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% \quad (\text{Rezeki, 2009: 5})$$

Setelah dipresentasikan, untuk mengetahui tingkat motivasi belajar maka akan dilihat dengan menggolongkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Persentase Motivasi Belajar Siswa

No	Persentase Aktivitas	Kriteria
1	0%-20%	Sangat Lemah
2	21%-40%	Lemah

3	41%-60%	Cukup
4	61%-80%	Kuat
5	81%-100%	Sangat Kuat

Sumber: Ridwan (2012: 15)

Penggolongan diatas, dimodifikasi sesuai dengan skor angket yang peneliti gunakan, dimana dari 20 butir pernyataan angket diperoleh:

1. Skor terendah, jika semua item mendapat skor $1 = 1 \times 20 = 20$
2. Skor tertinggi, jika semua item mendapat skor $4 = 4 \times 20 = 80$
3. Skor terendah dalam bentuk persen menjadi $= \frac{20}{80} \times 100\% = 25\%$
4. Rentang $= 100\% - 25\% = 75\%$
5. Panjang interval $= \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} = \frac{75\%}{5} = 15\%$

Jadi, modifikasinya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Modifikasi Kriteria Persentase Motivasi Belajar Siswa

No	Rentang Persentase Motivasi Belajar Siswa	Kriteria Keberhasilan Motivasi Belajar Siswa
1	$25\% < \text{persentase motivasi} \leq 39,99\%$	Motivasi sangat lemah
2	$40\% < \text{persentase motivasi} \leq 54,99\%$	Motivasi lemah
3	$55\% < \text{persentase motivasi} \leq 69,99\%$	Motivasi cukup
4	$70\% < \text{persentase motivasi} \leq 84,99\%$	Motivasi kuat
5	$85\% < \text{persentase motivasi} \leq 100\%$	Motivasi sangat kuat

Sumber: data olahan peneliti

Peningkatan motivasi belajar siswa dilihat apabila terjadi peningkatan sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* dengan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw*.

3) Analisis Nilai Perkembangan dan Penghargaan Kelompok

Analisis data perkembangan siswa terbagi menjadi dua, yaitu analisis skor perkembangan individu dan analisis data skor kelompok. Analisis data perkembangan individu siswa ditentukan dengan melihat nilai perkembangan siswa yang diperoleh dari selisish skor dasar dengan nilai UH. Selisih skor yang diperoleh disesuaikan

dengan nilai perkembangan individu yang berpedoman pada tabel kriteria sumbangan skor kelompok.

Analisis data skor kelompok ditentukan dengan cara menjumlahkan nilai perkembangan individu siswa di kelompok dan hasilnya dibagi dengan jumlah anggota kelompok, dan rata-rata perkembangan semua anggota kelompok adalah data skor kelompok. Pemberian penghargaan diberikan berdasarkan perolehan skor rata-rata kelompok yang berpedoman pada tabel kriteria penghargaan kelompok.



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Pelaksanaan Tindakan

Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* di kelas VIII SMP Negeri 5 Siak Hulu. Pembelajaran ini dilaksanakan dalam dua siklus sebanyak sepuluh kali pertemuan, sedangkan alokasi waktu dalam penelitian ini ialah dua kali pertemuan dalam satu minggu yang setiap kali pertemuannya 2 x 40 menit. Adapun waktu pelaksanaan penelitian disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Siklus	Pertemuan	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	1	Jumat 14/ September/ 2018	Pemberian angket motivasi sebelum tindakan
	2	Selasa 18/September/2018	Belajar dengan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> (LAS-1)
	3	Selasa 25/September/2018	Belajar dengan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> (LAS-2)
	4	Jumat 28/September/2018	Belajar dengan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> (LAS-3)
	5	Selasa 2/Oktober/2018	Ulangan Harian 1
2	6	Jumat 5/Oktober/2018	Belajar dengan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> (LAS-4)
	7	Selasa 9/Oktober/2018	Belajar dengan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> (LAS-5)
	8	Jumat 12/Oktober/2018	Belajar dengan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> (LAS-6)

Siklus	Pertemuan	Hari/Tanggal	Kegiatan
	9	Selasa 16/Oktober/2018	Ulangan Harian 2
	10	Jumat 19/Oktober/2018	Pemberian angket motivasi setelah tindakan

4.1.1 Siklus I (Pertama)

4.1.1.1 Tahap Persiapan (Perencanaan Siklus I)

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan dilaksanakan seperti menyusun silabus, RPP, Lembar Aktivitas Siswa (LAS) untuk setiap kali pertemuan. Kemudian guru membentuk kelompok yang terdiri dari empat sampai enam orang dalam satu kelompok yang dibentuk berdasarkan skor dasar siswa yang diambil dari nilai ulangan harian pada materi sebelumnya yaitu materi pola bilangan. Pada tanggal 14 September 2018 sebelum pembelajaran dilaksanakan, peneliti meminta siswa mengisi angket motivasi belajar matematika kepada siswa dan setelah itu membimbing siswa untuk mengisinya, kemudian dikumpulkan, siswa yang mengisi angket berjumlah 31 orang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar pengamatan aktivitas guru, lembar pengamatan aktivitas siswa, soal ulangan harian I dan alternatif jawaban soal ulangan harian I dan lembar angket mengenai motivasi belajar matematika.

4.1.1.2 Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Siklus I merupakan tahap awal dari penelitian ini yang terdiri dari pertemuan ke-1, pertemuan ke-2, pertemuan ke-3 dan ulangan harian I. Adapun aktivitas dari hasil pengamatan pada masing-masing pertemuan tersebut disajikan sebagai berikut :

1) Pertemuan Ke-1 (Selasa, 18 September 2018)

Pada pertemuan pertama, proses pembelajaran berlangsung selama 2 jam pelajaran dengan kegiatan pembelajarannya berpedoman pada RPP-1, LAS-1, kartu pertanyaan serta lembar aktivitas guru dan siswa yang telah dipersiapkan. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini mengenai pengertian relasi dan cara menyatakan relasi. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru meminta ketua kelas untuk menyiapkan teman-temannya, kemudian siswa mengucapkan salam dan guru menjawab salam, lalu guru memeriksa kehadiran siswa. Kemudian guru menginstruksikan siswa untuk duduk

dalam kelompoknya masing-masing yang telah dibentuk oleh guru. Pada saat menempati kelompok siswa tampak ribut dan sibuk menggeser meja dan kursi.

Guru menyampaikan judul materi yang akan dipelajari yaitu “relasi” dan guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. Kemudian guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari. Guru meminta siswa untuk membuka buku cetaknya masing-masing lalu guru menjelaskan materi yang dipelajari. Pada saat menyampaikan materi guru meminta salah satu siswa untuk maju kedepan menuliskan satu contoh relasi. Hanya beberapa siswa yang memperhatikan materi yang disampaikan guru. Pada pertemuan ini guru tidak ada melakukan tanya jawab untuk mengingatkan kembali pengetahuan siswa sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Kemudian guru membacakan nama kelompok dan meminta siswa untuk duduk didalam kelompoknya masing-masing. Guru memberi arahan agar siswa duduk dikelompoknya dengan tertib. Kemudian guru membagikan LAS-1 kepada masing-masing siswa dan meminta siswa berdiskusi dalam kelompoknya untuk mengamati dan memahami LAS-1. Guru membatasi waktu dalam pengerjaan LAS-1 dan mengarahkan siswa untuk melihat sumber materi dari buku cetak yang mereka miliki.

Pada saat mengerjakan LAS-1 siswa terlihat antusias dalam mengerjakannya. Namun, sebagian kelompok masih bekerja secara individu pada saat mengerjakan LAS-1, seperti siswa berkemampuan atas cenderung mengerjakan LAS-1 sendiri sedangkan siswa yang berkemampuan tengah dan bawah terlihat masih bingung. Siswa yang tidak mengerti dalam mengerjakan soal pada LAS-1 langsung bertanya kepada guru tanpa mendiskusikannya dengan anggota kelompok. Beberapa siswa langsung mencotek jawaban yang dibuat oleh temannya tanpa membaca dan memahami LAS-1 yang mereka miliki. Ada dua kelompok yang anggotanya tidak hadir yaitu kelompok hijau dan merah. Pada kelompok hijau satu orang anggotanya tidak hadir sedangkan pada kelompok merah dua orang anggotanya tidak hadir. Ketidakhadiran beberapa anggota pada kelompok ini membuat diskusi kelompok kurang berjalan dengan baik. Hanya ada dua kelompok yang semua anggotanya terlihat aktif saat berdiskusi

mengerjakan LAS-1 sedangkan kelompok lainnya mengerjakan LAS-1 secara individu dan tidak ada berdiskusi.

Guru berkeliling kesetiap kelompok untuk mencermati, memperhatikan dan menemukan kesulitan yang dialami siswa. Karena waktu pengerjaan LAS-1 sudah hampir habis, guru mengingatkan siswa agar segera menyelesaikan LAS-1 dan guru pun mulai menyusun set kartu pertanyaan diatas meja. Waktu pengerjaan LAS-1 selesai, selanjutnya masuk pada kegiatan *quick on the draw*. Guru menjelaskan langkah-langkah *quick on the draw* dalam pembelajaran kooperatif. Siswa bersemangat ketika mendengar penjelasan guru bahwa nanti akan ada perlombaan kelompok yaitu kelompok pertama yang dapat menjawab dengan benar semua pertanyaan dalam satu set kartu pertanyaan akan diberikan hadiah. Kemudian guru meminta seorang siswa sebagai perwakilan dari masing-masing kelompok untuk maju kemeja guru mengambil kartu pertanyaan pertama sesuai dengan warna kelompoknya. Satu set kartu pertanyaan terdiri dari tiga soal pertanyaan. Sebelum guru memberikan aba-aba “mulai” , perwakilan masing-masing kelompok sudah mengambil kartu pertanyaan sehingga guru meminta siswa untuk mengembalikan kartu pertanyaan kemudian guru pun memberi arahan kepada siswa agar mengambil kartu pertanyaan apabila sudah diberi aba-aba “mulai”.

Guru pun memberikan aba-aba “mulai”. Perwakilan masing-masing kelompok bergegas mengambil kartu pertanyaan pertama sesuai dengan warna kelompoknya masing-masing. Kemudian kartu pertanyaan yang telah diambil dibawa kekelompoknya masing-masing untuk didiskusikan bersama anggota kelompok yang lain. Hanya sebagian siswa yang berdiskusi dengan kelompoknya dan saat penyerahan jawaban kartu pertanyaan siswa tidak tertib. Pada saat pelaksanaan kegiatan *quick on the draw* berlangsung bel pulang pun berbunyi sehingga pembelajaran tidak dilanjutkan.

Kemudian guru meminta ketua kelas untuk berdoa sebelum pulang. Guru tidak melanjutkan pelajaran karena waktu tidak mencukupi sehingga guru tidak ada membahas dan menjelaskan soal-soal yang dianggap sulit. Guru juga tidak ada

memberikan hadiah karena tidak ada kelompok yang bisa menyelesaikan kartu pertanyaan sehingga tidak ada kelompok pemenang.

2) Pertemuan Ke-2 (Selasa, 25 September 2018)

Pada pertemuan kedua, proses pembelajaran berlangsung di jam terakhir dengan kegiatan pembelajarannya berpedoman pada RPP-2, LAS-2, kartu pertanyaan serta lembar aktivitas guru dan siswa yang telah dipersiapkan. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini mengenai pengertian fungsi, domain, kodomaian , range dan cara menyatakan fungsi. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru meminta ketua kelas untuk menyiapkan teman-temannya, kemudian siswa mengucapkan salam dan guru menjawab salam, lalu guru memeriksa kehadiran siswa. Kemudian guru menginstruksikan siswa untuk duduk dalam kelompoknya masing-masing yang telah dibentuk oleh guru. Pada saat menempati kelompok siswa tampak ribut dan sibuk menggeser meja dan kursi.

Pada pertemuan ini guru melakukan tanya jawab untuk mengingatkan kembali pengetahuan siswa sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan menyampaikan motivasi kepada siswa dengan menghubungkan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Namun, guru tidak ada menyampaikan tujuan pembelajaran dan juga tidak ada menyampaikan materi yang akan dipelajari. Guru langsung membagikan LAS-2 kepada masing-masing siswa dan meminta siswa berdiskusi dalam kelompoknya untuk mengamati dan memahami LAS-2. Guru membatasi waktu dalam pengerjaan LAS-2 dan mengarahkan siswa untuk melihat sumber materi dari buku cetak yang mereka miliki.

Pada saat mengerjakan LAS-2, hanya sebagian siswa yang duduk diam didalam kelompoknya. Sebagian kelompok masih bekerja secara individu pada saat mengerjakan LAS-2 sementara anggota kelompok yang lain hanya mencatat jawaban yang dimiliki temannya. Namun, kelompok yang lain saling bekerja sama dan saling berdiskusi dalam mengerjakan LAS-2. Siswa yang tidak mengerti dalam mengerjakan soal pada LAS-2 langsung maju ke meja guru dan bertanya kepada guru. Guru tidak ada berkeliling kesetiap kelompok untuk mencermati, memperhatikan dan

menemukan kesulitan yang dialami siswa akan tetapi guru hanya memantau dari depan saja. Pada saat sesi berdiskusi guru mulai menyusun satu set kartu pertanyaan. Waktu pengerjaan LAS-2 selesai, selanjutnya masuk pada kegiatan *quick on the draw*. Guru meminta seorang siswa sebagai perwakilan dari masing-masing kelompok untuk maju kemeja guru mengambil kartu pertanyaan pertama sesuai dengan warna kelompoknya. Satu set kartu pertanyaan terdiri dari tiga soal pertanyaan.

Guru pun memberikan aba-aba “mulai”. Perwakilan masing-masing kelompok bergegas mengambil kartu pertanyaan pertama sesuai dengan warna kelompoknya masing-masing. Kemudian kartu pertanyaan yang telah diambil dibawa kekelompoknya masing-masing untuk didiskusikan bersama anggota kelompok yang lain. Siswa sangat bersemangat ketika mengerjakan soal kartu pertanyaan. Ada salah satu siswa yang meneriaki temannya dan meminta temannya untuk menuliskan jawaban lebih cepat agar tidak keduluan dengan kelompok lain. Setelah kartu pertanyaan selesai dikerjakan maka satu orang perwakilan kelompok membawa lembar jawaban kepada guru untuk diperiksa. Guru berada didepan kelas untuk memeriksa jawaban yang diberikan siswa. Jika jawaban yang diberikan siswa sudah benar maka siswa boleh untuk mengambil satu kartu pertanyaan selanjutnya, namun jika jawaban yang diberikan salah maka siswa harus kembali kekelompoknya untuk mendiskusikan lagi. Siswa masih kurang tertib dan tidak bergantian saat menyerahkan atau mengambil kartu pertanyaan.

Guru berada di depan kelas untuk memantau, membimbing serta memberikan bantuan kepada setiap kelompok dalam mengerjakan kartu pertanyaan selanjutnya. Namun, ada salah satu kelompok yang tidak mendapatkan kartu pertanyaan selanjutnya yaitu kelompok merah. Kemudian guru bertanya kepada semua siswa dan ternyata ada salah seorang siswa yang mengambil kartu pertanyaan milik kelompok merah. Akan tetapi tidak ada satu pun siswa yang mengaku. Kegiatan *quick on the draw* terus berlanjut sampai ada salah satu kelompok yang menyelesaikan semua kartu pertanyaan. Kemudian guru memberi tahu kepada semua siswa bahwa tidak ada kelompok pemenang dikarenakan ada kesalahan teknis yaitu menyembunyikan soal

milik kelompok lain. Kelompok ungu merasa kesal karena tidak ada kelompok pemenang padahal kelompok ungu yang pertama kali menyelesaikan semua kartu pertanyaan.

Setelah kegiatan *quick on the draw* selesai guru meminta semua siswa untuk kembali duduk dikursinya masing-masing. Guru tidak ada menyimpulkan materi dan memberikan PR karena bel pulang telah berbunyi. Kemudian guru meminta ketua kelas untuk menyiapkan kelas, siswa pun mengucapkan salam dan guru menjawab salam lalu siswa berdoa membaca surat pendek.

3) Pertemuan Ke-3 (Jumat, 28 September 2018)

Pada pertemuan ketiga, kegiatan pembelajarannya berpedoman pada RPP-3, LAS-3, kartu pertanyaan serta lembar aktivitas guru dan siswa yang telah dipersiapkan. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini mengenai banyaknya fungsi dari dua himpunan. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru meminta ketua kelas untuk menyiapkan teman-temannya, kemudian siswa mengucapkan salam dan guru menjawab salam, lalu guru memeriksa kehadiran siswa. Guru tidak perlu menginstruksikan siswa untuk duduk dalam kelompoknya masing-masing karena siswa telah duduk berkelompok sebelum guru masuk kelas.

Guru melakukan tanya jawab untuk mengingatkan kembali pengetahuan siswa sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan menyampaikan motivasi kepada siswa dengan menghubungkan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Guru hanya menyampaikan judul materi yang akan dipelajari yaitu “banyaknya pemetaan”. Pada pertemuan ini guru tidak ada menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru langsung membagikan LAS-3 kepada masing-masing siswa dan meminta siswa berdiskusi dalam kelompoknya untuk mengamati dan memahami LAS-3.

Pada saat mengerjakan LAS-3, siswa terlihat antusias dan bersemangat saat berdiskusi dengan teman kelompoknya. Pada saat sesi berdiskusi guru mulai menyusun satu set kartu pertanyaan. Lalu, guru berkeliling kesetiap kelompok untuk mencermati, memperhatikan dan menemukan kesulitan yang dialami siswa. Waktu pengerjaan LAS-3 selesai, selanjutnya masuk pada kegiatan *quick on the draw*. Guru tidak menjelaskan langkah-langkah *quick on the draw* dalam pembelajaran kooperatif

karena siswa sudah terbiasa dengan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan. Kemudian, guru meminta seorang siswa sebagai perwakilan dari masing-masing kelompok untuk maju ke meja guru mengambil kartu pertanyaan pertama sesuai dengan warna kelompoknya. Satu set kartu pertanyaan terdiri dari tiga soal pertanyaan.

Guru pun memberikan aba-aba “mulai”. Perwakilan masing-masing kelompok bergegas mengambil kartu pertanyaan pertama sesuai dengan warna kelompoknya masing-masing. Kemudian kartu pertanyaan yang telah diambil dibawa kekelompoknya masing-masing untuk didiskusikan bersama anggota kelompok yang lain. Setiap kelompok langsung mendiskusikan dan mengerjakan soal yang ada dalam kartu pertanyaan dan menuliskan jawabannya pada lembar terpisah. Guru memantau kegiatan siswa dari depan kelas.

Siswa terlihat lebih aktif saat berdiskusi mengerjakan jawaban kartu pertanyaan. Setelah kartu pertanyaan selesai dikerjakan satu orang perwakilan kelompok membawa lembar jawaban kepada guru untuk diperiksa. Beberapa kelompok sudah mulai bergantian saat menyerahkan atau mengambil kartu pertanyaan. Siswa sangat bersemangat ketika mengerjakan soal kartu pertanyaan. Kegiatan *quick on the draw* terus berlangsung sampai ada kelompok pemenang yang dapat mengerjakan satu set kartu pertanyaan dengan cepat.

Kelompok ungu berhasil menjadi kelompok pemenang dalam menyelesaikan satu set kartu pertanyaan pada pertemuan ini. Guru pun memberikan penghargaan berupa hadiah kepada kelompok merah sebagai kelompok pemenang. Kemudian guru meminta beberapa siswa untuk menuliskan jawaban kartu pertanyaan di papan tulis. Lalu guru meminta seluruh siswa untuk mencatatnya. Setelah selesai guru memberikan latihan dan menuliskan soal latihan di papan tulis. Bagi siswa yang telah selesai mengerjakan latihan maka guru langsung memeriksa jawaban siswa dan memberikan nilai. Pada pertemuan ini guru tidak ada menyimpulkan materi. Guru meminta siswa untuk keluar main bagi yang sudah selesai mengerjakan latihan.

4) Pelaksanaan Ulangan Harian I (Selasa, 2 Oktober 2018)

Pada pertemuan keempat ini guru melakukan ulangan harian I kepada siswa dengan waktu pelaksanaannya selama 80 menit yang terdiri atas 5 soal. Pada saat pelaksanaan ulangan harian I, guru memberi jarak antar meja siswa dan di setiap meja siswa hanya ada lembar jawaban dan alat tulis. Dalam pelaksanaannya, pada menit pertama siswa terlihat tenang dan fokus dalam mengerjakan soal ulangan. Guru juga memantau siswa dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan. Ada beberapa orang siswa yang berusaha untuk bekerja sama. Guru menegur siswa dan memberi arahan kepada siswa untuk mengerjakan soal yang di anggap mudah terlebih dahulu.

Kemudian pada menit-menit terakhir sebelum waktu yang diberikan selesai, beberapa siswa terlihat panik dan kebingungan dalam mencari penyelesaian dari soal yang diberikan. Setelah waktu yang ditetapkan berakhir, guru meminta kepada semua siswa untuk mengumpulkan lembar jawabannya. Ulangan harian I berjalan cukup baik.

4.1.1.3 Penghargaan Kelompok Siklus I

Nilai perkembangan siklus I diperoleh berdasarkan selisih skor hasil belajar ulangan harian siswa sebelum tindakan dengan skor hasil ulangan harian I. Nilai perkembangan dan penghargaan kelompok yang diperoleh siswa pada siklus I dapat dilihat dari Tabel 4.1.

Tabel 4.2 Nilai Perkembangan dan Penghargaan Kelompok pada Siklus I

Kelompok	Siklus I (Ulangan Harian I)	
	Rata-rata Nilai Perkembangan	Kriteria Penghargaan Kelompok
Putih	20	Hebat
Merah	20	Hebat
Oren	22,5	Hebat
Ungu	27,5	Super
Hijau	18	Hebat
Kuning	12,5	Baik
Biru	24	Hebat

Sumber: Data Olahan peneliti

4.1.1.4 Refleksi Siklus I

Berdasarkan lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa pada siklus I selama proses pembelajaran dalam melakukan tindakan sebanyak tiga kali pertemuan, terdapat beberapa kekurangan yang dilakukan guru dan siswa yaitu sebagai berikut:

- a. Alokasi waktu yang direncanakan pada beberapa langkah kurang sesuai dengan waktu pelaksanaannya khususnya pada pertemuan pertama.
- b. Ada beberapa kegiatan pada RPP yang tidak dilaksanakan guru, seperti guru tidak ada menyampaikan motivasi, apersepsi dan tujuan pembelajaran, guru tidak menyampaikan cakupan materi, guru tidak ada berkeliling akan tetapi hanya duduk dimeja guru dan menunggu siswa untuk bertanya.
- c. Pada pengerjaan LAS, sebagian siswa belum serius karena belum terbiasa dan sebagian kelompok mengerjakan LAS secara individu sehingga pelaksanaan diskusi kelompok belum terlaksana dengan baik.
- d. Siswa belum tertib dan tidak bergantian pada saat pelaksanaan *quick on the draw* Dengan demikian agar pada siklus II proses pembelajaran yang dilaksanakan berlangsung dengan baik, maka perlu dilakukan tindakan perbaikan sebagai berikut:
 - a. Mengatur waktu seefektif mungkin agar dalam pelaksanaan setiap tahap pembelajaran sesuai dengan perencanaan.
 - b. Guru harus berusaha untuk menyampaikan tujuan pembelajaran, motivasi, apersepsi dan cakupan materi yang akan dipelajari.
 - c. Guru memberikan penjelasan kepada siswa pentingnya pengerjaan LAS untuk memahami materi dan menegaskan kepada siswa untuk lebih aktif berdiskusi dalam kelompoknya pada saat pengerjaan LAS.
 - d. Guru megaskan kepada siswa agar lebih tertib dan bergantian saat menyerahkan atau mengambil kartu pertanyaan pada pelaksanaan *quick on the draw*.

4.1.2 Siklus II (Kedua)

4.1.2.1 Tahap persiapan (Perencanaan Siklus II)

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan dilaksanakan seperti RPP-4, RPP-5, RPP-6, LAS-4, LAS-5, LAS-6, soal ulangan harian II dan alternatif jawaban soal ulangan harian II, lembar pengamatan aktivitas guru, lembar pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran, serta lembar angket mengenai motivasi belajar matematika. Sedangkan kelompok belajar siswa masih sama seperti kelompok pada siklus I. Kegiatan pembelajaran pada siklus II ini terdiri dari 3 (tiga) kali pertemuan untuk pelaksanaan pembelajaran dan 1 (satu) kali untuk pelaksanaan ulangan harian.

4.1.2.2 Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Siklus II merupakan tahap lanjutan dari kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan pada siklus I, terdiri dari pertemuan ke-4, pertemuan ke-5, pertemuan ke-6 dan ulangan harian II. Adapun aktivitas dari hasil pengamatan pada masing-masing pertemuan tersebut disajikan sebagai berikut :

5) Pertemuan ke-4 (Jumat, 5 Oktober 2018)

Pada pertemuan ini, kegiatan pembelajaran membahas tentang korespondensi satu-satu. Proses pembelajaran berlangsung selama 2 jam pelajaran dengan kegiatan pembelajarannya berpedoman pada RPP-4, LAS-4, kartu pertanyaan serta lembar aktivitas guru dan siswa yang telah dipersiapkan. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru meminta ketua kelas untuk menyiapkan teman-temannya, kemudian siswa membaca doa lalu mengucapkan salam dan guru menjawab salam, lalu guru memeriksa kehadiran siswa. Pada pertemuan ini ada satu orang yang tidak hadir tanpa keterangan atau alfa. Kemudian guru menginstruksikan siswa untuk duduk dalam kelompoknya masing-masing yang telah dibentuk oleh guru.

Pada saat menempati kelompok siswa tampak ribut dan sibuk menggeser meja dan kursi sementara guru sibuk membolak-balik buku untuk mencari materi korespondensi satu-satu. Kemudian guru meminta siswa untuk membuka buku cetaknya namun ada siswa yang tidak mendengarkan guru lalu bertanya kepada guru tentang halamannya. Setelah itu guru menjelaskan sedikit materi yang ada dibuku.

Kemudian guru membagikan LAS-4 kepada masing-masing siswa disetiap kelompok. Siswa pun mengerjakan LAS yang diberikan. Guru berkeliling kesetiap kelompok untuk memantau siswa mengerjakan LAS yang diberikan. Setelah itu guru keluar dari kelas untuk beberapa saat lalu kembali masuk ke kelas. Pada saat mengerjakan LAS ada beberapa siswa yang berjalan-jalan ke kelompok lain. Sebagian siswa terlihat antusias dalam mengerjakan LAS yang diberikan. Siswa yang tidak mengerti langsung bertanya kepada guru.

Setelah semua kelompok selesai mengerjakan LAS-4, selanjutnya masuk pada kegiatan *quick on the draw*. Guru tidak lagi menjelaskan langkah-langkah *quick on the draw* dalam pembelajaran kooperatif karena siswa sudah terbiasa dengan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan. Kemudian, guru meminta seorang siswa sebagai perwakilan dari masing-masing kelompok untuk maju ke meja guru mengambil kartu pertanyaan pertama sesuai dengan warna kelompoknya. Satu set kartu pertanyaan terdiri dari tiga soal pertanyaan.

Guru pun memberikan aba-aba “mulai”. Perwakilan masing-masing kelompok bergegas mengambil kartu pertanyaan pertama sesuai dengan warna kelompoknya masing-masing. Kemudian kartu pertanyaan yang telah diambil dibawa kekelompoknya masing-masing untuk didiskusikan bersama anggota kelompok yang lain. Setiap kelompok langsung mendiskusikan dan mengerjakan soal yang ada dalam kartu pertanyaan dan menuliskan jawabannya pada lembar terpisah. Guru memantau kegiatan siswa dari depan kelas.

Siswa terlihat lebih aktif saat berdiskusi mengerjakan jawaban kartu pertanyaan. Setelah kartu pertanyaan selesai dikerjakan satu orang perwakilan kelompok membawa lembar jawaban kepada guru untuk diperiksa. Beberapa kelompok tidak bergantian saat menyerahkan atau mengambil kartu pertanyaan. Siswa sangat bersemangat ketika mengerjakan soal kartu pertanyaan. Kegiatan *quick on the draw* terus berlangsung sampai ada kelompok pemenang yang dapat mengerjakan satu set kartu pertanyaan dengan cepat.

Kelompok merah berhasil menjadi kelompok pemenang dalam menyelesaikan satu set kartu pertanyaan pada pertemuan ini. Guru pun memberikan penghargaan berupa

hadiah kepada kelompok merah sebagai kelompok pemenang. Kemudian guru meminta siswa untuk kembali ketempat duduk semula. Setelah selesai guru memberikan latihan dan menuliskan soal latihan di papan tulis. Guru pun meminta siswa untuk mengerjakan latihan dan mengumpulkan buku latihan apabila telah selesai dikerjakan. Pada saat mengerjakan latihan guru meninggalkan kelas untuk beberapa saat. Setelah itu guru kembali kekelas dan meminta siswa untuk mengumpulkan buku latihan. Pada pertemuan ini guru tidak ada menyimpulkan materi dan memberikan PR.

6) Pertemuan ke-5 (selasa, 9 Oktober 2018)

Pada pertemuan kelima, kegiatan pembelajarannya berpedoman pada RPP-5, LAS-5, kartu pertanyaan serta lembar aktivitas guru dan siswa yang telah dipersiapkan. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini mengenai menentukan nilai perubahan fungsi jika nilai variabel berubah. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru meminta ketua kelas untuk menyiapkan teman-temannya, kemudian siswa mengucapkan salam dan guru menjawab salam, lalu guru memeriksa kehadiran siswa.

Guru melakukan tanya jawab untuk mengingatkan kembali pengetahuan siswa sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan menyampaikan motivasi kepada siswa dengan menghubungkan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran lalu guru menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu “menentukan nilai perubahan fungsi jika nilai variabel berubah”.

Selanjutnya guru kembali mengingatkan siswa mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Guru menegaskan agar siswa berdiskusi aktif dalam kelompoknya masing-masing dan tertib pada saat pelaksanaan *quick on the draw*. Kemudian guru meminta siswa untuk duduk di dalam kelompoknya masing-masing. Guru memberi arahan agar siswa tidak menyeret kursi sehingga kelas tertib dan tidak ribut. Setelah semua siswa duduk berkelompok dengan tertib guru membagikan LAS-5 kepada masing-masing siswa dan meminta siswa berdiskusi dalam kelompoknya untuk mengamati dan memahami LAS-5.

Siswa berdiskusi aktif dengan teman kelompoknya dan menuliskan jawaban di LAS-5 yang telah dibagikan. Pada saat sesi berdiskusi guru mulai menyusun satu set kartu pertanyaan. Lalu, guru berkeliling kesetiap kelompok untuk mencermati, memperhatikan dan menemukan kesulitan yang dialami siswa. Tampak siswa sudah mulai terbiasa mengerjakan LAS secara diskusi. Waktu pengerjaan LAS-5 selesai, selanjutnya masuk pada kegiatan *quick on the draw*. Guru menegaskan kembali agar siswa tertib dan bergantian saat menyerahkan atau mengambil kartu pertanyaan. Kemudian, guru meminta seorang siswa sebagai perwakilan dari masing-masing kelompok untuk maju ke meja guru mengambil kartu pertanyaan pertama sesuai dengan warna kelompoknya. Satu set kartu pertanyaan terdiri dari tiga soal pertanyaan.

Guru pun memberikan aba-aba “mulai”. Perwakilan masing-masing kelompok bergegas mengambil kartu pertanyaan pertama sesuai dengan warna kelompoknya masing-masing. Kemudian kartu pertanyaan yang telah diambil dibawa kekelompoknya masing-masing untuk didiskusikan bersama anggota kelompok yang lain. Setiap kelompok langsung mendiskusikan dan mengerjakan soal yang ada dalam kartu pertanyaan dan menuliskan jawabannya pada lembar terpisah. Guru memantau kegiatan siswa dari depan kelas. Setiap kelompok tampak bersemangat dalam mengerjakan soal pada kartu pertanyaan.

Setelah kartu pertanyaan selesai dikerjakan satu orang perwakilan kelompok membawa lembar jawaban kepada guru untuk diperiksa. Guru berada didepan kelas untuk memeriksa jawaban yang diberikan siswa. Jika jawaban yang diberikan siswa benar maka siswa boleh untuk mengambil satu kartu pertanyaan selanjutnya, namun jika jawaban yang diberikan salah maka siswa harus kembali kekelompoknya untuk mendiskusikan lagi.

Kegiatan *quick on the draw* terus berlanjut sampai ada satu kelompok yang menyelesaikan kartu pertanyaan dengan cepat dan benar. Kelompok merah menjadi pemenang dalam pertemuan ini. Guru menyatakan kelompok yang menang dan guru memberi hadiah kepada kelompok merah sebagai kelompok pemenang, para siswa bertepuk tangan. Kemudian guru membimbing siswa menyimpulkan pelajaran pada

pertemuan ini. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam dan siswa menjawab salam.

7) Pertemuan ke-6 (Jumat, 12 Oktober)

Pertemuan keenam ini berlangsung di jam terakhir pembelajaran selama 2 jam pelajaran dengan kegiatan pembelajarannya berpedoman pada RPP-6, LAS-6, satu set kartu pertanyaan serta lembar aktivitas guru dan siswa yang telah dipersiapkan. Kegiatan pembelajaran berlangsung membahas mengenai “ grafik fungsi”. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru meminta ketua kelas untuk menyiapkan teman-temannya kemudian guru memberi salam dan siswa menjawab salam. Setelah itu guru mempersiapkan perangkat pembelajaran namun ada beberapa siswa yang terlambat masuk kelas dan ada juga siswa yang bermain lempar-lemparan dengan temannya namun guru tidak memperdulikan.

Pada pertemuan ini guru tidak ada mengecek kehadiran siswa. Guru langsung menyampaikan judul materi pelajaran yaitu grafik fungsi. Kemudian guru menyampaikan apersepsi dengan mengaitkan kembali materi pada pertemuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Pada saat guru memberikan apersepsi siswa terlihat sangat bersemangat memberikan tanggapan terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan motivasi dengan cara mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Siswa terlihat aktif dan bersemangat setelah mendengarkan penjelasan dari guru.

Kemudian guru menuliskan materi pembelajaran di papan tulis dan menjelaskannya kepada siswa. Setelah guru selesai menjelaskan materi lalu guru meminta siswa untuk duduk di dalam kelompoknya dan memberi arahan agar siswa tidak menyeret kursi sehingga kelas tertib dan tidak ribut. Setelah itu guru membagikan LAS-6 kepada setiap siswa didalam kelompok dan meminta siswa untuk mengerjakan LAS yang diberikan. Guru meminta siswa untuk berdiskusi aktif dalam kelompoknya masing-masing.

Pada saat siswa mengerjakan LAS-6 guru mulai menyusun satu set kartu pertanyaan. Lalu, guru berkeliling kesetiap kelompok untuk mencermati, memperhatikan dan menemukan kesulitan yang dialami siswa. Tampak siswa sudah mulai terbiasa mengerjakan LAS secara diskusi. Setelah semua kelompok selesai mengerjakan LAS-6, selanjutnya masuk pada kegiatan *quick on the draw*. Kemudian, guru meminta seorang siswa sebagai perwakilan dari masing-masing kelompok untuk maju ke meja guru mengambil kartu pertanyaan pertama sesuai dengan warna kelompoknya. Satu set kartu pertanyaan terdiri dari tiga soal pertanyaan.

Guru pun memberikan aba-aba “mulai”. Perwakilan masing-masing kelompok bergegas mengambil kartu pertanyaan pertama sesuai dengan warna kelompoknya masing-masing. Kemudian kartu pertanyaan yang telah diambil dibawa kekelompoknya masing-masing untuk didiskusikan bersama anggota kelompok yang lain. Setiap kelompok langsung mendiskusikan dan mengerjakan soal yang ada dalam kartu pertanyaan dan menuliskan jawabannya pada lembar terpisah. Guru memantau kegiatan siswa dari depan kelas. Setiap kelompok tampak bersemangat dalam mengerjakan soal pada kartu pertanyaan.

Setelah kartu pertanyaan selesai dikerjakan satu orang perwakilan kelompok membawa lembar jawaban kepada guru untuk diperiksa. Guru berada didepan kelas untuk memeriksa jawaban yang diberikan siswa. Jika jawaban yang diberikan siswa benar maka siswa boleh untuk mengambil satu kartu pertanyaan selanjutnya, namun jika jawaban yang diberikan salah maka siswa harus kembali kekelompoknya untuk mendiskusikan lagi.

Kegiatan *quick on the draw* terus berlanjut sampai ada satu kelompok yang menyelesaikan kartu pertanyaan dengan cepat dan benar. Kelompok merah menjadi pemenang dalam pertemuan ini. Guru menyatakan kelompok yang menang dan guru memberi hadiah kepada kelompok merah sebagai kelompok pemenang, para siswa bertepuk tangan. Kemudian guru meminta salah satu siswa untuk menuliskan jawaban dari soal yang dianggap sulit di papan tulis dan membahas bersama-sama. Selanjutnya guru memberi hadiah kepada kelompok merah sebagai kelompok pemenang, para siswa bertepuk tangan. Kemudian guru membimbing siswa

menyimpulkan pelajaran pada pertemuan ini. Guru menutup pembelajaran dengan meminta ketua kelas untuk menyiapkan kelas. Siswa membaca surah pendek mengucapkan salam dan guru menjawab salam.

8) Pelaksanaan Ulangan Harian II (Selasa, 16 Oktober 2018)

Pada pertemuan kedelapan guru melakukan ulangan harian II kepada siswa dengan waktu pelaksanaannya selama 80 menit yang terdiri dari 4 soal. Sebelum dimulainya ulangan harian II, guru meminta siswa untuk menyimpan semua buku-buku di atas meja. Kemudian guru mengarahkan siswa menjarakkan kursi-kursi untuk memperkecil kemungkinan saling bekerjasama. Setelah itu guru membagikan naskah soal ulangan harian II. Dalam pelaksanaannya, guru memantau siswa dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan. Ada beberapa siswa yang berusaha untuk bekerja sama. Guru menegur siswa dan memberi arahan kepada siswa untuk mengerjakan soal yang dianggap mudah terlebih dahulu. Setelah waktu yang ditetapkan berakhir, guru meminta semua siswa untuk mengumpulkan lembar jawabannya. Ulangan harian II berjalan baik.

4.1.2.3 Penghargaan Kelompok Siklus II

Nilai perkembangan siklus II diperoleh berdasarkan selisih skor hasil belajar ulangan harian I dengan skor hasil ulangan harian II. Nilai perkembangan dan penghargaan kelompok yang diperoleh siswa pada siklus II dapat dilihat dari Tabel 11.

Tabel 4.3 Nilai Perkembangan dan Penghargaan Kelompok pada Siklus II

Kelompok	Siklus I (Ulangan Harian I)	
	Rata-rata Nilai Perkembangan	Kriteria Penghargaan Kelompok
Putih	22,5	Hebat
Merah	26	Super
Oren	27,5	Super
Ungu	27,5	Super
Hijau	20	Hebat
Kuning	22,5	Hebat
Biru	22	Hebat

Sumber: Data Olahan peneliti

4.1.2.4 Refleksi Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II sudah terlaksana dengan baik. Guru sudah melaksanakan kegiatan sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran. Dari aktivitas siswa, siswa sudah aktif melakukan kegiatan diskusi sehingga diskusi kelompok telah terlaksana dengan baik dan siswa sudah bisa tertib pada saat pelaksanaan *quick on the draw*. Guru dan siswa sudah terbiasa dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Peneliti tidak melakukan perencanaan untuk siklus selanjutnya karena pada siklus kedua ini guru sudah melakukan semua kegiatan pembelajaran dengan baik sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran.

4.2 Analisis hasil penelitian

4.2.1 Analisis Data Aktivitas Guru dan Siswa

Analisis data aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, baik sebelum tindakan dan sesudah tindakan yaitu siklus I dan siklus II dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4.4 Analisis Data Aktivitas Guru dan Siswa

Kegiatan	Pelaksanaan		
	Sebelum tindakan	Siklus I	Siklus II
Awal	Pada kegiatan awal guru tidak ada menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, apersepsi dan guru tidak memberikan motivasi kepada siswa sehingga siswa tidak mengetahui tujuan dan manfaat dari pembelajaran matematika tersebut. Padahal dalam kehidupan sehari-hari matematika sangat banyak manfaatnya. Saat guru menjelaskan hanya beberapa siswa yang memperhatikan dan	Pada kegiatan awal ini guru belum maksimal melaksanakan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan. Pada pertemuan awal, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan memberikan motivasi kepada siswa. tetapi guru tidak menyampaikan apersepsi. Pada pertemuan kedua,	Pada kegiatan awal, guru sudah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, motivasi dan apersepsi. Siswa mendengarkan dengan baik penjelasan dari guru.

Kegiatan	Pelaksanaan		
	Sebelum tindakan	Siklus I	Siklus II
	<p>masih ada siswa yang berjalan-jalan di dalam kelas serta bercerita dengan teman sebangkunya. Siswa tidak berani bertanya kepada guru mengenai materi pelajaran yang tidak dimengerti. Siswa tidak ditempatkan ke dalam kelompok belajar.</p>	<p>guru menyampaikan apersepsi dan motivasi kepada siswa, tetapi guru tidak ada menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada pertemuan ketiga, guru juga hanya menyampaikan apersepsi dan motivasi kepada siswa, akan tetapi guru tidak ada menyampaikan tujuan pembelajaran. Masih ada siswa yang tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan didepan kelas serta siswa masih ribut dalam membentuk kelompoknya</p>	
Inti	<p>Kegiatan siswa hanya mengerjakan latihan soal yang diberikan oleh guru di papan tulis, saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, masih ada siswa yang berjalan menyontek tugas temannya. Siswa belum dibiasakan mengerjakan LAS</p>	<p>Pada pertemuan pertama siswa masih belum terbiasa mengerjakan LAS. Pada pertemuan kedua dan ketiga siswa sudah mulai terbiasa mengerjakan LAS yang diberikan oleh guru. Pada</p>	<p>Pada setiap pertemuan siswa sudah mulai terbiasa mengerjakan LAS. Pada saat pelaksanaan kegiatan <i>quick on the draw</i>, guru tidak lagi menjelaskan langkah-langkah kegiatan <i>quick</i></p>

Kegiatan	Pelaksanaan		
	Sebelum tindakan	Siklus I	Siklus II
	<p>dan tidak ada kegiatan yang menarik di dalam proses pembelajaran. Pembelajaran seperti ini menjadikan siswa pasif dan bosan mengikuti pembelajaran matematika. Pada saat guru memberikan latihan hanya beberapa siswa yang benar-benar mengerjakannya. Sementara yang lain ada yang bercerita dengan temannya.</p>	<p>pertemuan pertama, guru kekurangan waktu sehingga kegiatan <i>quick on the draw</i> tidak terlaksana. Pertemuan kedua guru juga tidak bisa menyelesaikan kegiatan <i>quick on the draw</i> karena ada siswa yang mengambil kartu pertanyaan kelompok lain. Hal ini berarti siswa mulai antusias untuk menjadi kelompok pemenang dan motivasi nya meningkat. Pada pertemuan ketiga kegiatan <i>quick on the draw</i> sudah mulai terlaksana.</p>	<p><i>on the draw</i> karena siswa sudah terbiasa dengan kegiatan <i>quick on the draw</i>.</p>
Akhir	<p>Guru tidak ada menyimpulkan pelajaran hari itu dan guru juga tidak ada memberikan penghargaan kelompok belajar. jam pelajaran dihabiskan hanya untuk mengerjakan latihan.</p>	<p>Pada pertemuan pertama dan kedua guru tidak memberikan penghargaan kelompok. Tetapi pertemuan ketiga guru sudah memberikan penghargaan kelompok berupa hadiah.</p>	<p>Pada setiap pertemuan guru sudah memberikan penghargaan kepada setiap kelompok pemenang karena kegiatan <i>quick on the draw</i> sudah berjalan dengan baik.</p>

Berdasarkan tabel 12 diatas, dapat diketahui bahwa aktivitas guru dan siswa cenderung mengalami peningkatan setiap pertemuannya. Proses pembelajaran siklus II lebih baik jika dibandingkan dengan proses pembelajaran pada siklus I. Hal ini karena hampir pada setiap pertemuan aktivitas guru dan siswa sudah terlaksana secara keseluruhan. Dengan kata lain, proses pembelajaran dapat diperbaiki melalui penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw*.

4.2.2 Analisis Data Angket Motivasi

Data yang diperoleh dari penelitian ini sesuai dengan teknik analisis data sebagaimana yang terdapat pada bab III. Hasil pengolahan data merupakan jawaban untuk menentukan meningkat atau tidaknya motivasi belajar matematika siswa. Data tersebut adalah skor motivasi belajar matematika sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran dan akan dianalisis dalam beberapa tahap, yaitu skor angket motivasi belajar matematika secara keseluruhan, analisis skor angket motivasi belajar matematika siswa per indikator, analisis skor angket motivasi belajar matematika siswa per item, dan analisis skor angket motivasi belajar matematika per siswa.

4.2.2.1 Analisis Data secara Keseluruhan

Berdasarkan skor angket motivasi belajar matematika sebelum dan skor angket motivasi belajar matematika sesudah didapatkan jumlah skor angket motivasi sebelum dan sesudah tindakan pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Maka berdasarkan rumus persentase skor angket motivasi belajar sebelum dan sesudah tindakan sebagai berikut:

Tabel 4.5 Data Skor Motivasi Siswa Sebelum dan Sesudah Pembelajaran Kooperatif disertai aktivitas *Quick On The Draw* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

Data	Jumlah siswa	Jumlah Skor angket	Jumlah item	Skor maksimum	Persentase (%)	Kriteria
Sebelum Tindakan	31	1583	20	2480	63,83	Cukup
Sesudah tindakan	31	1884	20	2480	75,96	Kuat

Sumber: Data Olahan peneliti

Dari tabel diatas, dapat dilihat bahwa skor angket motivasi belajar matematika siswa secara keseluruhan untuk sebelum tindakan dan sesudah tindakan pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* terdapat kenaikan sebesar 12,13% . Maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar matematika siswa setelah penerapan pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* meningkat, karena persentase motivasi sesudah tindakan lebih tinggi dari persentase sebelum tindakan.

4.2.1.2 Analisis Per Indikator

Data tentang motivasi belajar matematika siswa sebelum dan sesudah tindakan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* per indikator dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.6 Data Skor Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Tindakan Pembelajaran Kooperatif disertai aktivitas *Quick On The Draw* Per Indikator.

Indikator	Sebelum tindakan		Sesudah tindakan		Kriteria		Skor Maksimum
	Skor	%	Skor	%	Sebelum	Sesudah	
1	339	68,36	391	78,83	Cukup	Kuat	496
2	430	69,35	495	79,84	Cukup	Kuat	620
3	302	60,89	366	73,79	Cukup	Kuat	496
4	260	52,41	337	67,94	Cukup	Cukup	496
5	252	67,74	295	79,30	Cukup	Kuat	372
Jumlah	1583	64,07	1884	75,76	Cukup	Kuat	2480

Sumber: Data Olahan peneliti

Dilihat dari skor angket motivasi belajar matematika siswa sebelum tindakan dan sesudah tindakan pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* per indikator terjadi peningkatan baik dari skor dan persentasenya, motivasi belajar matematika siswa mengalami peningkatan dari kategori cukup menjadi kategori kuat.

Pada indikator ulet menghadapi kesulitan tampak terjadi peningkatan, ini berarti dengan penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on*

the draw keuletan siswa dalam matematika semakin meningkat. Jumlah siswa yang mengalami peningkatan adalah 26 siswa yang meningkat dan 5 siswa yang mengalami penurunan motivasi belajar matematika.

Pada indikator kedua yaitu menunjukkan sikap yang lebih percaya diri tampak terjadi peningkatan, ini berarti dengan penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* percaya diri belajar siswa dalam matematika semakin meningkat. Jumlah siswa yang mengalami peningkatan 24 siswa yang meningkat, 5 siswa mengalami penurunan motivasi belajar matematika dan 2 siswa yang tidak mengalami peningkatan maupun penurunan atau tetap.

Pada indikator ketiga yaitu menunjukkan minat yang lebih terhadap matematika tampak terjadi peningkatan, ini berarti dengan penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* minat belajar siswa dalam matematika semakin meningkat. Jumlah siswa yang mengalami peningkatan adalah 25 siswa yang meningkat, 3 siswa yang mengalami penurunan belajar dan 3 siswa yang tidak mengalami peningkatan maupun penurunan atau tetap.

Pada indikator keempat yaitu merasakan manfaat materi pelajaran matematika tampak terjadi peningkatan, ini berarti dengan penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* pada manfaat pelajaran matematika belajar siswa dalam matematika semakin meningkat. Jumlah siswa yang mengalami peningkatan adalah 24 siswa yang meningkat, 4 siswa yang mengalami penurunan dan 3 siswa yang tidak mengalami peningkatan maupun penurunan atau tetap.

Pada indikator kelima yaitu rasa puas/bangga terhadap prestasi terjadi peningkatan, ini berarti dengan penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* rasa puas/bangga terhadap prestasi belajar siswa dalam matematika semakin meningkat. Jumlah siswa yang mengalami peningkatan adalah 22 siswa yang meningkat, 3 siswa yang mengalami penurunan dan 6 siswa yang tidak mengalami peningkatan maupun penurunan atau tetap.

4.2.1.3 Analisis Data Per Item

Untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan pada setiap item motivasi belajar matematika siswa, maka data skor motivasi belajar matematika siswa sebelum dan sesudah tindakan dianalisis dengan menggunakan persentase skor.

Tabel 4.7 Data Skor Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas Quick On The Draw Per Item.

Item	Sebelum		Sesudah		Kriteria	
	Skor	%	Skor	%	Sebelum	Sesudah
1	96	77,42	107	86,29	Kuat	Sangat Kuat
2	71	57,26	88	70,97	Cukup	Kuat
3	106	85,48	112	90,32	Sangat Kuat	Sangat Kuat
4	66	53,23	84	67,74	Lemah	Cukup
5	115	92,74	117	94,35	Sangat Kuat	Sangat Kuat
6	107	86,29	117	94,35	Sangat Kuat	Sangat Kuat
7	55	44,35	69	55,65	Lemah	Cukup
8	84	67,74	95	76,61	Cukup	Kuat
9	69	55,65	97	78,23	Cukup	Kuat
10	55	44,35	79	63,71	Lemah	Cukup
11	86	69,35	91	73,39	Cukup	Kuat
12	75	60,48	92	74,19	Cukup	Kuat
13	86	69,35	104	83,87	Cukup	Cukup
14	73	58,87	93	75,00	Cukup	Kuat
15	57	45,97	79	63,71	Lemah	Cukup
16	81	65,32	94	75,81	Cukup	Kuat
17	49	39,52	71	57,26	Sangat Lemah	Cukup
18	95	76,61	104	83,87	Kuat	Kuat
19	60	48,39	79	63,71	Lemah	Cukup
20	97	78,23	112	90,32	Kuat	Sangat Kuat

Sumber: Data Olahan peneliti

Dilihat dari skor angket motivasi belajar matematika siswa sebelum dan sesudah tindakan pada pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* per item terjadi peningkatan pada masing-masing skor maupun persentasenya. Pada kriteria mengalami perubahan yaitu dari sangat lemah menjadi cukup terdapat 1 item

pernyataan, lemah menjadi cukup terdapat 5 item pernyataan, cukup menjadi kuat terdapat 8 item pernyataan, kuat menjadi sangat kuat terdapat 2 item dan ada 4 item yang tidak mengalami perubahan atau tetap. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar matematika siswa untuk seluruh item terhadap pelajaran matematika sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas quick on the draw.

4.2.1.4 Analisis Data Per Siswa

Untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan motivasi belajar matematika per siswa, maka data skor motivasi belajar matematika sebelum dan sesudah tindakan dianalisis dengan menggunakan persentase skor pada tabel berikut ini.

Tabel 4.8 Data skor Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Pembelajaran Kooperatif disertai aktivitas *Quick On The Draw* Per Siswa.

Kategori	Sebelum	Sesudah
Motivasi lemah	2	-
Motivasi Cukup	27	-
Motivasi kuat	2	29
Motivasi sangat kuat	-	2

Sumber: Data Olahan peneliti

Dilihat dari skor angket motivasi belajar matematika yang dihitung persiswa sebelum dan sesudah tindakan pada penerapan pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* terjadi peningkatan pada setiap siswa, baik itu pada skornya maupun pada persentasenya. Pada siswa yang berinisial QOTD-13 (lampiran V) mengalami peningkatan lebih baik dari sebelumnya yaitu dari kriteria cukup menjadi sangat kuat. Jadi dapat dilihat dan dikatakan terjadi peningkatan motivasi belajar karena jumlah siswa yang meningkat lebih banyak daripada sebelumnya.

4.2.1.5 Analisis Nilai Perkembangan dan Penghargaan Kelompok

Hasil belajar masing-masing siswa berpengaruh terhadap penghargaan kelompoknya, karena nilai siswa tersebut digunakan untuk menentukan nilai perkembangan individu yang disumbangkan sebagai skor kelompok. Nilai perkembangan individu dapat dihitung pada siklus pertama dan siklus kedua. Nilai perkembangan masing-masing

siswa pada siklus pertama dapat dihitung berdasarkan selisih skor dasar dengan skor ulangan harian 1. Nilai perkembangan siklus II dapat dihitung berdasarkan selisih skor ulangan harian I dengan skor ulangan harian II. Adapun nilai perkembangan siswa untuk setiap poin dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.9 Nilai Perkembangan Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Nilai Perkembangan	Siklus I		Siklus II	
	Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%
0	3	9,7	1	3,2
10	7	22,6	2	6,5
20	6	19,4	13	41,9
30	15	48,4	15	48,4
30	-	-	-	-

Sumber: Data olahan peneliti

Berdasarkan pada tabel diatas terlihat bahwa terdapat peningkatan nilai perkembangan individu. Nilai perkembangan 0 mengalami penurunan sebesar 6,5%, nilai perkembangan 10 mengalami penurunan sebesar 16,1% sedangkan nilai perkembangan 20 mengalami peningkatan sebesar 22,5% dan nilai perkembangan 30 tidak mengalami peningkatan ataupun penurunan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa secara umum nilai perkembangan individu mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II pada nilai perkembangan 20 dan mengalami penurunan pada nilai perkembangan 0 dan 10. Hal ini berarti, pada nilai perkembangan 20 jumlah siswa yang hasil belajarnya 10 poin diatas skor awal atau sama dengan skor awal bertambah sebanyak 7 orang. Pada nilai perkembangan 0 jumlah siswa yang hasil belajarnya lebih dari 10 poin dibawah skor awal mengalami pengurangan sebanyak 2 orang dan nilai perkembangan 10 jumlah siswa yang hasil belajarnya 10 poin dibawah sampai 1 poin dibawah skor awal mengalami pengurangan sebanyak 5 orang.

Setelah menentukan nilai perkembangan individu siswa selanjutnya kita dapat menentukan perkembangan kelompok. Kelompok dengan penghargaan baik, hebat dan super pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

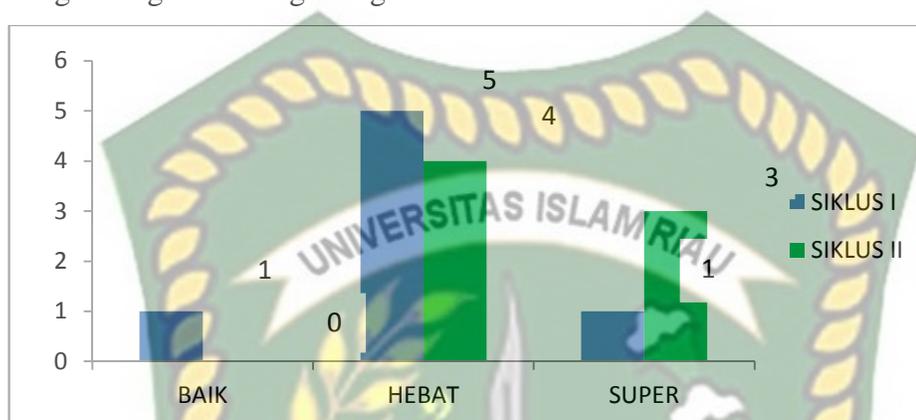
Tabel 4.10 Kriteria Perkembangan Kelompok pada Siklus I dan Siklus II

Kriteria	Siklus I	Siklus II
----------	----------	-----------

Baik	1	0
Hebat	5	4
Super	1	3

Sumber: Data olahan peneliti

Selain dengan tabel di atas, kriteria penghargaan kelompok juga dapat digambarkan dengan diagram batang sebagai berikut:



Grafik 4.1 Kriteria Perkembangan Kelompok

Berdasarkan tabel 4.8 dan grafik I dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan kriteria dari siklus I ke siklus II. Pada siklus II kriteria baik mengalami penurunan sebanyak satu kelompok dari siklus I, kriteria hebat mengalami penurunan sebanyak satu kelompok sedangkan kriteria super mengalami peningkatan sebanyak dua kelompok dari siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa setiap kelompok berusaha menjadi lebih baik lagi setiap pertemuannya karena kelompok dengan kriteria baik mengalami penurunan sedangkan kelompok dengan kriteria super mengalami peningkatan.

4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan pengamatan peneliti selama proses pembelajaran dikelas, terlihat bahwa terjadinya peningkatan proses pembelajaran disetiap pertemuan. Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru terlihat bahwa siswa semakin memiliki kepercayaan diri dalam menyelesaikan soal yang terdapat pada LAS dan kartu pertanyaan maupun dalam berkomunikasi dan berkompetisi antar kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman (2016: 92) yaitu salah satu cara meningkatkan motivasi siswa adalah dengan adanya saingan/kompetisi dan hadiah. Dengan semakin percaya dirinya siswa akan membuat guru mudah untuk

mengarahkan siswa mengerjakan LAS dan set kartu pertanyaan karena pada setiap pertemuan siswa semakin tidak malu-malu berkomunikasi di dalam kelompoknya ataupun menanyakan permasalahan yang tidak terselesaikan di dalam kelompoknya kepada guru.

Guru dan siswa semakin terbiasa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perencanaan. Salah satu hal yang membuat pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan perencanaan adalah sudah adanya komunikasi yang baik antara guru dan siswa sehingga dapat membuat siswa aktif dan pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien. Siswa saling bekerjasama dalam kelompoknya untuk menyelesaikan LAS dan set kartu pertanyaan.

Dalam penerapan aktivitas *quick on the draw*, terlihat bahwa terjadi interaksi antar siswa mulai meningkat, siswa lebih aktif dan kompak dalam menyelesaikan soal pada kartu pertanyaan dan siswa juga sangat bersemangat dalam melakukan permainan ini karena ada daya saing antar kelompok dalam menyelesaikan satu set kartu pertanyaan supaya menjadi kelompok pemenang. Dengan kekompakan dan komunikasi yang terjadi antar siswa selain membuat siswa aktif, siswa juga semakin percaya diri.

Berdasarkan analisis data angket motivasi, pelaksanaan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa secara keseluruhan. Terlihat dari analisis data angket motivasi belajar matematika siswa sebelum dilaksanakan penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* persentase motivasi 63,83% dan setelah dilaksanakan penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* rata-rata persentase motivasi meningkat menjadi 75,96%. Ini berarti motivasi belajar matematika siswa terjadi peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* sebesar 12,13%. Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan yang diajukan dapat diterima kebenarannya. Dengan kata lain penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Siak Hulu.

4.4 Kelemahan dan Kendala Penelitian

Adapun kelemahan pada penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- a. Kekurangan waktu dalam proses pembelajaran karena pelajaran matematika pada hari selasa berada di jam terakhir sehingga alokasi waktu yang seharusnya 80 menit tidak sesuai dengan kenyataannya.
- b. Ada sebagian anggota kelompok tidak mau berdiskusi dengan teman didalam kelompoknya sehingga diskusi dalam kelompok tidak berjalan dengan baik.
- c. Masih banyak fase yang tertinggal pada awal pertemuan seperti menyampaikan tujuan, apersepsi dan menyampaikan materi pembelajaran.
- d. Pada lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, seharusnya peneliti memperhatikan indikator-indikator motivasi.
- e. Pada penelitian ini, selama proses pembelajaran berlangsung pengamat belum maksimal menuliskan hasil pengamatannya dalam lembar pengamatan aktivitas guru maupun aktivitas siswa.
- f. Pada penelitian ini, butir pernyataan angket nya tidak tersebar dengan baik sehingga data yang diperoleh tidak berubah secara signifikan.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang dilakukan pada Bab IV maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Siak Hulu.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi pihak sekolah, peneliti berharap agar sekolah dapat menjadikan pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* sebagai model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran matematika guna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa.
2. Bagi guru matematika, sebaiknya menggunakan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* dalam proses pembelajaran karena dapat menjadikan salah satu solusi untuk membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.
3. Bagi penelitian selanjutnya, lembar pengamatannya diisi secara rinci agar lebih mudah ketika menyelesaikan Bab IV. Kemudian bagi peneliti yang ingin menerapkan pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* disarankan menggunakan materi lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariawan, R. 2013. “Tesis.Penerapan Pendekatan Pembelajaran *Visual Thinking* disertai Aktivitas *quick on the draw* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan komunikasi matematis siswa”, dalam *TESIS PROFESI PENDIDIKAN MATEMATIKA*. Pekanbaru: Juni 2013.
- Arikunto ,dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Azit, S. 2015. Penerapan Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E* (LC 5E) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII 1 SMP Negeri 7 Pekanbaru. Skripsi. Universitas Islam Riau, Skripsi tidak diterbitkan.
- BSNP. 2006. *Panduan penyusunan kurikulum tingkat satuan pendidikan jenjang pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta: BSNP
- Dahar, R.W. 2011. *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Erlangga
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Etika,R. 2013. Penerapan Aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII.B3 MTs Darrul Hikmah Pekanbaru
- Faizah, Z. 2013. Penerapan metode pembelajaran *Drill* dan *Quick On The Draw* untuk meningkatkan pemahaman materi aritmatika sosial. *Jurnal Mahasiswa Jurusan Pendidikan Matematika FKIP Unisma*. (Vol: 1No:1, Tahun 2013)
- Ginnis, P. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar*. Jakarta: PT Indeks
- Handayani, H. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Number Head Together) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP IT DAR Al-Ma’arif NU Riau Pekanbaru*. Skripsi. Universitas Islam Riau. Skripsi tidak diterbitkan
- Herdika, dkk. 2013. Penerapan Pembelajaran *Quick On The Draw* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Sub Pokok Bahasan Aritmetika Sosial Siswa Kelas VII F Semester Ganjil SMP Negeri 10 Jember Tahun Ajaran 2012/2013. *Jurnal Mahasiswa Jurusan Pendidikan Matematika FKIP Universitas Jember*. (Vol: 4 No:2, Tahun 2013)
- Jariswandana, dkk. 2012. Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Walk Write*. *Jurnal Mahasiswa Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNP*. (Vol: 1 No:1, Tahun 2012)

Kunandar. 2013. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers

_____. 2014. *Penilaian Autentik*. Jakarta: Rajawali Pers

Lie, A. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Grasindo

Martani, F.D. 2012. Penerapan Strategi *Quick On The Draw* Pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Komunikasi Siswa SMP Negeri 1 Cepogo Kelas VII Semester 11 Tahun Ajaran 2012/2013. *Jurnal Mahasiswa Jurusan Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta*.

Mudyahardjo, R. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Nazirun, dkk. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Pekanbaru: Forum Kerakyatan.

Rezeki, S. 2009. *Analisis Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas, Makalah disajikan dalam seminar pendidikan matematika guru SD/SMP/SMA se-Riau 2009, HIMATIKA, PKM Universitas Islam Riau*. Pekanbaru: 7 November 2009.

Ridwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Rohman, M dan Sofan A. 2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya

Rozana, R. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Aktivitas Quick On The Draw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII-A MTs YLPI Lubuk Bendahara*. Skripsi. Universitas Islam Riau. Skripsi tidak diterbitkan

Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana

_____. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo

Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: Rajawali

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Slavin, R.E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media

Sundayana, R. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta

Suprihatiningrum, J. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Suprihatin, S. 2015. Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*. (Vol: 3 No:1, Tahun 2015)

Suprijono, A. 2010. *Cooperative Learning*. Jakarta: Pustaka Belajar

Suryati, K. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif disertai Permainan Pertanyaan dilelang untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 11 Pekanbaru*. Skripsi. Universitas Islam Riau. Skripsi tidak diterbitkan

Suyadi. 2011. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Jogjakarta: Diva Press

Djamarah, S.B dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara

_____. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana

Uno, H.B. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Wardhani, I. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka

Wiriaatmadja, R. 2008. *Metode Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Yamin, M. 2013. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Referensi



NASKAH SOAL ULANGAN HARIAN 1

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : VIII / Ganjil

Meteri Pokok : Relasi dan Fungsi

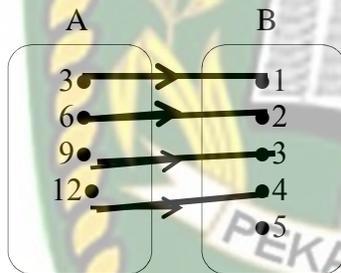
Alokasi Waktu : 80 menit

Petunjuk :

- ✓ Tulislah jawaban pada kertas yang telah disediakan
- ✓ Kerjakan soal yang menurut kamu mudah terlebih dahulu
- ✓ Setiap siswa bekerja sendiri dalam menjawab soal

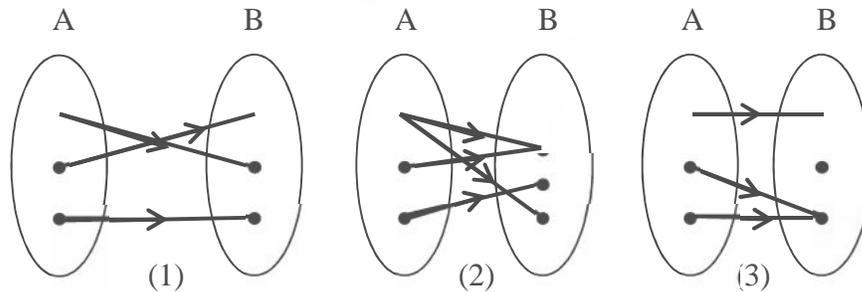
Soal :

1. Berilah dua buah contoh relasi dalam kehidupan sehari-hari !
2. Relasi dari himpunan A ke himpunan B ditunjukkan pada diagram panah dibawah ini.



- a. Nyatakan relasi yang mungkin dari himpunan A ke himpunan B
- b. Nyatakan diagram panah tersebut dalam bentuk diagram cartesius
- c. Nyatakan relasi dari himpunan A ke himpunan B dalam bentuk himpunan pasangan berurutan.

3. Diagram panah berikut merupakan relasi antara dua himpunan. Manakah yang merupakan fungsi dan bukan fungsi? Berilah alasanmu!



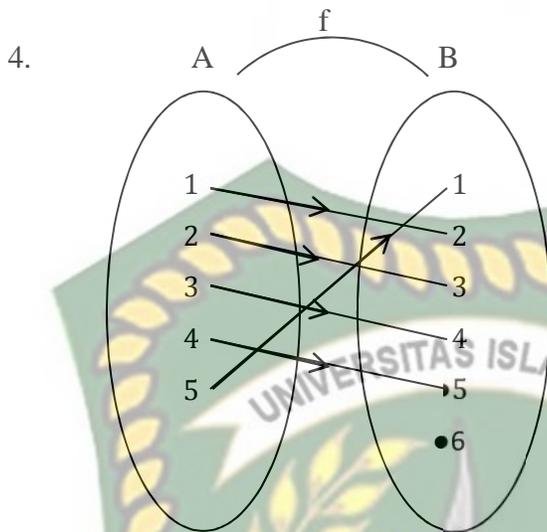


Diagram di atas menunjukkan pemetaan (fungsi) f dari himpunan A ke B tentukan:

- Daerah asal (domain)
 - Daerah kawan (kodomain)
 - Daerah hasil (range)
5. Berapa banyak pemetaan yang mungkin terjadi untuk pemetaan berikut.
- $A = \{a, b\}$ ke himpunan $B = \{n, m\}$
 - $C = \{1, 2, 3\}$ ke himpunan $D = \{p, q\}$

Kejujuran adalah kunci keberhasilan !!!



Good Luck

NASKAH SOAL ULANGAN HARIAN 2

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : VIII / Ganjil

Meteri Pokok : Relasi dan Fungsi

Alokasi Waktu : 80 menit

Petunjuk :

- ✓ Tulislah jawaban pada kertas yang telah disediakan
- ✓ Kerjakan soal yang menurut kamu mudah terlebih dahulu
- ✓ Setiap siswa bekerja sendiri dalam menjawab soal

Soal :

6. Diantara himpunan pasangan berurutan dibawah ini. Manakah yang merupakan fungsi korespondensi satu-satu dan bukan korespondensi satu-satu? Berikan alasanmu!
 - a. $\{(a,1), (b,2), (c,3), (d,3)\}$
 - b. $\{(4,a), (5,b), (6,c), (7,d), (8,e)\}$
 - c. $\{(2,3), (3,4), (4,5), (5,3)\}$
7. Tentukan nilai fungsi $f(x) = x + 3$ untuk $x= 3$ dan $x= 4$
8. Fungsi $f: x \rightarrow ax + b$ dengan a dan b bilangan bulat.
 - a. Jika $f(-2) = 7$ dan $f(3) = 3$, hitunglah nilai a dan b !
 - b. Tentukan bentuk fungsi f !
9. Fungsi $f(x)$ didefinisikan sebagai $f(x) = 3x - 5$ dari himpunan $\{0, 1, 2, 3, 4, \}$ ke himpunan bilangan cacah. Gambarlah grafik fungsi tersebut!

Good Luck

ANGKET MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA

NAMA :

KELAS :

PETUNJUK :

1. Ada 20 pertanyaan di dalam angket ini, jawablah setiap pertanyaan sesuai dengan keadaan dirimu mengikuti pelajaran matematika
2. Tulislah jawaban anda pada lembaran ini dengan memberi tanda cek (√) pada kode pilihan di bawah ini:
SS : Sangat setuju
S : Setuju
TS : Tidak setuju
STS : Sangat tidak setuju
3. Cantumkan nama anda ditempat yang telah disediakan pada lembaran angket ini
4. Pilihlah jawaban sesuai dengan pendapat serta kebiasaan anda tanpa rasa ragu karena tidak ada hubungannya dengan nilai
5. Terima kasih atas kesediaan anda mengisi angket ini



No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya berusaha menjawab soal-soal matematika sendiri tanpa meminta bantuan dari teman atau guru				
2	Saya jarang mengulang kembali pelajaran matematika dirumah				

3	Saya selalu memikirkan penyelesaian soal matematika yang belum dapat saya selesaikan				
4	Materi pelajaran pada pembelajaran matematika selama ini terlalu sulit bagi saya sehingga saya malas mengerjakan soal-soalnya				
5	Saya yakin dapat berhasil dalam mempelajari matematika jika saya belajar dengan sungguh-sungguh				
6	Jika latihan matematika mendapat nilai rendah saya merasa kecewa dan berusaha untuk mendapatkan nilai tinggi				
7	Saya lebih suka mencontek jawaban teman saya jika ada soal-soal matematika yang diberikan guru				
8	Saya senang apabila disuruh kedepan kelas untuk menyelesaikan soal-soal matematika				
9	Saya mengikuti pelajaran matematika, saya tidak yakin kalau saya bisa mendapatkan hadiah yang disediakan oleh guru.				
10	Bagi saya pelajaran matematika selama ini sangat membosankan				
11	Saya sering mengerjakan soal-soal matematika walaupun tidak di suruh oleh guru				
12	Saya mengerjakan PR matematika karena takut dihukum oleh guru				
13	Saya senang belajar matematika sehingga saya ingin lebih banyak tahu tentang materi pelajaran matematika tersebut				
14	Pelajaran matematika sangat bermanfaat bagi saya untuk menyelesaikan soal-soal pada mata pelajaran lain				

15	Saya merasa pengetahuan matematika tidak dapat digunakan untuk memecahkan persoalan dalam kehidupan sehari-hari				
16	Saya merasa dengan mempelajari matematika membuat saya mampu berpikir secara teratur				
17	Saya merasa pelajaran matematika tidak mampu memberikan saya keahlian untuk mencapai cita-cita				
18	Pujian yang diberikan guru kepada kelompok terbaik membuat saya lebih giat lagi untuk belajar matematika				
19	Saya merasa diperlakukan kurang adil baik dalam penilaian maupun pemberian tugas				
20	Saya merasa puas jika berhasil mengerjakan soal-soal latihan matematika yang diberikan oleh guru				

Sumber: modifikasi dari Hanif Handayani (2013)

ANGKET MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA

Terima Kasih!



NAMA :

KELAS :

PETUNJUK :



- Ada 20 pertanyaan di dalam angket ini, jawablah setiap pertanyaan sesuai dengan keadaan dirimu mengikuti pelajaran matematika
- Tulislah jawaban anda pada lembaran ini dengan memberi tanda cek (✓) pada kode pilihan di bawah ini:
 SS : Sangat setuju
 S : Setuju
 TS : Tidak setuju
 STS : Sangat tidak setuju
- Cantumkan nama anda ditempat yang telah disediakan pada lembaran angket ini
- Pilihlah jawaban sesuai dengan pendapat serta kebiasaan anda tanpa rasa ragu karena tidak ada

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Setelah dilaksanakan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> , saya berusaha menjawab soal-soal matematika sendiri tanpa meminta bantuan dari teman atau guru				
2	Setelah dilaksanakan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> , saya jarang mengulang kembali pelajaran matematika dirumah				
3	Setelah dilaksanakan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> , saya selalu memikirkan penyelesaian soal matematika yang belum dapat saya selesaikan				
4	Setelah dilaksanakan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> , materi pelajaran pada pembelajaran matematika selama ini terlalu sulit bagi saya sehingga saya malas mengerjakan soal-soalnya				
5	Setelah dilaksanakan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> , saya yakin dapat berhasil dalam mempelajari matematika jika saya belajar dengan sungguh-sungguh				
6	Setelah dilaksanakan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> , jika latihan matematika mendapat nilai rendah saya merasa kecewa dan berusaha untuk mendapatkan nilai tinggi				
7	Setelah dilaksanakan model pembelajaran				

	kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> , saya lebih suka mencontek jawaban teman saya jika ada soal-soal matematika yang diberikan guru				
8	Setelah dilaksanakan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> , saya senang apabila disuruh kedepan kelas untuk menyelesaikan soal-soal matematika				
9	Setelah dilaksanakan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> , saya mengikuti pelajaran matematika, saya tidak yakin kalau saya bisa mendapatkan hadiah yang disediakan oleh guru.				
10	Setelah dilaksanakan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> , bagi saya pelajaran matematika selama ini sangat membosankan				
11	Setelah dilaksanakan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> , saya sering mengerjakan soal-soal matematika walaupun tidak di suruh oleh guru				
12	Setelah dilaksanakan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> , saya mengerjakan PR matematika karena takut dihukum oleh guru				
13	Setelah dilaksanakan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> , saya senang belajar matematika sehingga saya ingin lebih banyak tahu tentang materi pelajaran matematika tersebut				
14	Setelah dilaksanakan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> , pelajaran matematika sangat bermanfaat bagi saya untuk menyelesaikan soal-soal pada mata pelajaran lain				
15	Setelah dilaksanakan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> , saya merasa pengetahuan matematika tidak dapat digunakan untuk memecahkan persoalan dalam				

	kehidupan sehari-hari				
16	Setelah dilaksanakan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> , saya merasa dengan mempelajari matematika membuat saya mampu berpikir secara teratur				
17	Setelah dilaksanakan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> , saya merasa pelajaran matematika tidak mampu memberikan saya keahlian untuk mencapai cita-cita				
18	Setelah dilaksanakan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> , pujian yang diberikan guru kepada kelompok terbaik membuat saya lebih giat lagi untuk belajar matematika				
19	Setelah dilaksanakan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> , saya merasa diperlakukan kurang adil baik dalam penilaian maupun pemberian tugas				
20	Setelah dilaksanakan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> , saya merasa puas jika berhasil mengerjakan soal-soal latihan matematika yang diberikan oleh guru.				

DAFTAR SKOR DASAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 5 SIAK HULU

No	Kode Siswa	Skor Siswa	Kriteria	Penamaan Kelompok
1	QOTD-9	74,5	tinggi	hijau
2	QOTD-13	74,5		biru
3	QOTD-8	72,6		kuning
4	QOTD-26	72,6		biru
5	QOTD-19	70,7		ungu

6	QOTD-14	70,7		putih
7	QOTD-22	66,9		oren
8	QOTD-20	66,9		merah
9	QOTD-31	66		merah
10	QOTD-21	61,3		ungu
11	QOTD-1	59,4		merah
12	QOTD-10	59,4		hijau
13	QOTD-28	59,4		kuning
14	QOTD-17	58,5		ungu
15	QOTD-29	57,5		kuning
16	QOTD-2	56,6	sedanng	merah
17	QOTD-12	56,6		oren
18	QOTD-16	56,6		putih
19	QOTD-6	52		hijau
20	QOTD-15	44,3		putih
21	QOTS-5	37,7		biru
22	QOTD-11	35		oren
23	QOTD-7	34,5		hijau
24	QOTD-4	30,2		biru
25	QOTD-3	30,2		merah
26	QOTD-27	30,2		ungu
27	QOTD-25	28,3		putih
28	QOTD-24	28,3	rendah	oren
29	QOTD-23	25,5		hijau
30	QOTD-30	24,5		kuning
31	QOTD-18	9,4		biru

**DAFTAR KELOMPOK MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF DISERTAI AKTIVITAS *QUICK ON THE DRAW***

No	Kode Siswa	Skor Dasar	Kelompok
1	QOTD-20	66,9	merah
2	QOTD-31	66	
3	QOTD-1	59,4	
4	QOTD-2	56,6	

5	QOTD-3	30,2	biru
6	QOTD-13	74,5	
7	QOTD-23	72,6	
8	QOTD-28	37,7	
9	QOTD-27	30,2	
10	QOTD-18	9,4	
11	QOTD-9	74,5	hijau
12	QOTD-10	59,4	
13	QOTD-6	52	
14	QOTD-7	34,5	oren
15	QOTD-23	25,5	
16	QOTD-22	66,9	
17	QOTD-12	56,6	
18	QOTD-11	35	
19	QOTD-24	28,3	putih
20	QOTD-4	70,7	
21	QOTS-14	56,6	
22	QOTD-6	44,3	
23	QOTD-25	28,3	ungu
24	QOTD-14	70,7	
25	QOTD-21	61,3	
26	QOTD-17	58,5	
27	QOTD-27	30,2	
28	QOTD-17	72,6	kuning
29	QOTD-8	59,4	
30	QOTD-26	57,5	
31	QOTD-12	24,5	

No	Kelompok	Kode Siswa	Skor Dasar	UH 1	Nilai Perkembangan	Rata-rata Kelompok	Penghargaan Kelompok
----	----------	------------	------------	------	--------------------	--------------------	----------------------

1		QOTD-20	66,9	83,33	30		
2		QOTD-31	66	70,84	10		
3	merah	QOTD-1	59,4	79,17	30	20	HEBAT
4		QOTD-2	56,6	68,75	30		
5		QOTD-3	30,2	16,7	0		
6		QOTD-13	74,5	85,42	20		
7		QOTD-23	72,6	70,83	10		
8	biru	QOTD-28	37,7	70,83	30	24	HEBAT
9		QOTD-27	30,2	70,83	30		
10		QOTD-18	9,4	58,33	30		
11		QOTD-9	74,5	66,67	10		
12	hijau	QOTD-10	59,4	62,5	20	18	HEBAT
13		QOTD-6	52	66,67	30		
14		QOTD-7	34,5	85,42	30		
15		QOTD-23	25,5	12,5	0		
16		QOTD-22	66,9	85,41	30		
17	oren	QOTD-12	56,6	60	10	22,5	HEBAT
18		QOTD-11	35	70,83	30		
19		QOTD-24	28,3	31,25	20		
20	putih	QOTD-4	70,7	75	20	20	HEBAT
21		QOTS-14	56,6	77,01	30		
22		QOTD-6	44,3	22,9	0		
23		QOTD-25	28,3	70,83	30		
24	ungu	QOTD-14	70,7	85,42	30	27,5	SUPER
25		QOTD-21	61,3	75	30		
26		QOTD-17	58,5	75	30		
27		QOTD-27	30,2	31,25	20		
28	kuning	QOTD-17	72,6	68,75	10	12,5	BAIK
29		QOTD-8	59,4	56,25	10		
30		QOTD-26	57,5	56,25	10		
31		QOTD-12	24,5	35,75	20		

**NILAI PERKEMBANGAN DAN PENGHARGAAN KELOMPOK
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA ULANGAN HARIAN 1**

**NILAI PERKEMBANGAN DAN PENGHARGAAN KELOMPOK
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA ULANGAN HARIAN 2**

No	Kelompok	Kode Siswa	UH 1	UH 2	Nilai Perkembangan	Rata-rata Kelompok	Penghargaan Kelompok
1	merah	QOTD-20	83,33	94,5	30	26	SUPER
2		QOTD-31	70,84	75,3	20		
3		QOTD-1	79,17	80,5	20		
4		QOTD-2	68,75	80,5	30		
5		QOTD-3	16,7	30,5	30		
6	biru	QOTD-13	85,42	87,5	20	22	HEBAT
7		QOTD-23	70,83	77,5	20		
8		QOTD-28	70,83	76	20		
9		QOTD-27	70,83	82	30		
10	hijau	QOTD-18	58,33	60	20	20	HEBAT
11		QOTD-9	66,67	77,5	20		
12		QOTD-10	62,5	70,83	20		
13		QOTD-6	66,67	69,4	20		
14		QOTD-7	85,42	80,7	10		
15	QOTD-23	12,5	35,6	30	27,5	SUPER	
16	oren	QOTD-22	85,41	87,6			20
17		QOTD-12	75	85,2			30
18		QOTD-11	70,83	82,3			30
19	QOTD-24	31,25	60	30	22,5	HEBAT	
20	putih	QOTD-4	75	80,5			20
21		QOTS-14	77,01	70			10
22		QOTD-6	22,9	58			30
23	QOTD-25	70,83	82	30	27,5	SUPER	
24	ungu	QOTD-14	85,42	95,8			30
25		QOTD-21	75	87			30
26		QOTD-17	75	87,6			30
27	QOTD-27	31,25	57,9	20	22,5	HEBAT	
28	kuning	QOTD-17	68,75	87,4			30

29	QOTD-8	56,25	64,5	20
30	QOTD-26	56,25	64,5	20
31	QOTD-12	35,75	47	20

**Skor Total Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa
Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran
Kooperatif disertai Aktivitas *Quick On The Draw***

No	Kode Siswa	Sebelum	Sesudah	Keterangan
1	QOTD-1	50	59	Meningkat
2	QOTD-2	51	59	Meningkat
3	QOTD-3	54	66	Meningkat
4	QOTD-4	53	60	Meningkat
5	QOTD-5	53	61	Meningkat
6	QOTD-6	52	59	Meningkat
7	QOTD-7	52	63	Meningkat
8	QOTD-8	50	58	Meningkat
9	QOTD-9	54	67	Meningkat
10	QOTD-10	52	60	Meningkat
11	QOTD-11	55	67	Meningkat
12	QOTD-12	52	62	Meningkat
13	QOTD-13	57	70	Meningkat
14	QOTD-14	52	59	Meningkat
15	QOTD-15	52	61	Meningkat
16	QOTD-16	46	59	Meningkat
17	QOTD-17	53	60	Meningkat
18	QOTD-18	51	59	Meningkat
19	QOTD-19	42	57	Meningkat
20	QOTD-20	49	60	Meningkat
21	QOTD-21	49	59	Meningkat
22	QOTD-22	48	58	Meningkat
23	QOTD-23	48	61	Meningkat
24	QOTD-24	54	63	Meningkat
25	QOTD-25	52	59	Meningkat
26	QOTD-26	57	57	Meningkat
27	QOTD-27	55	65	Meningkat

28	QOTD-28	52	61	Meningkat
29	QOTD-29	50	59	Meningkat
30	QOTD-30	40	56	Meningkat
31	QOTD-31	48	58	Meningkat



Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

Skor Total Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas *Quick On The Draw* Pada Indikator Menunjukkan Sikap yang lebih Percaya Diri

Kode Siswa	Sebelum	Sesudah	Keterangan
QOTD-1	14	14	Tetap
QOTD-2	11	16	Meningkat
QOTD-3	15	16	Meningkat
QOTD-4	15	14	Meurun
QOTD-5	14	16	Meningkat
QOTD-6	15	14	Menurun
QOTD-7	15	19	Meningkat
QOTD-8	13	16	Meningkat
QOTD-9	15	19	Meningkat
QOTD-10	13	16	Meningkat
QOTD-11	13	17	Meningkat
QOTD-12	14	13	Menurun
QOTD-13	14	19	Meningkat
QOTD-14	15	16	Meningkat
QOTD-15	16	16	Tetap
QOTD-16	13	16	Meningkat
QOTD-17	14	15	Meningkat
QOTD-18	14	17	Meningkat
QOTD-19	9	16	Meningkat
QOTD-20	15	14	Menurun
QOTD-21	13	14	Meningkat
QOTD-22	14	17	Meningkat
QOTD-23	15	14	Menurun
QOTD-24	14	16	Meningkat
QOTD-25	13	17	Meningkat
QOTD-26	16	17	Meningkat
QOTD-27	14	18	Meningkat

QOTD-28	15	17	Meningkat
QOTD-29	12	17	Meningkat
QOTD-30	13	14	Meningkat
QOTD-31	14	15	Meningkat



Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

Skor Total Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas *Quick On The Draw* Pada Indikator Merasakan Manfaat Materi Pelajaran

No	Kode Siswa	Sebelum	Sesudah	Keterangan
1	QOTD-1	8	10	Meningkat
2	QOTD-2	10	8	Menurun
3	QOTD-3	9	14	Meningkat
4	QOTD-4	8	13	Meningkat
5	QOTD-5	11	10	Menurun
6	QOTD-6	8	11	Meningkat
7	QOTD-7	6	12	Meningkat
8	QOTD-8	7	9	Meningkat
9	QOTD-9	9	14	Meningkat
10	QOTD-10	11	11	Tetap
11	QOTD-11	11	14	Meningkat
12	QOTD-12	9	11	Meningkat
13	QOTD-13	11	14	Meningkat
14	QOTD-14	8	9	Meningkat
15	QOTD-15	11	11	Tetap
16	QOTD-16	8	10	Meningkat
17	QOTD-17	10	10	Tetap
18	QOTD-18	5	11	Meningkat
19	QOTD-19	7	12	Meningkat
20	QOTD-20	5	11	Meningkat
21	QOTD-21	7	13	Meningkat
22	QOTD-22	5	10	Meningkat
23	QOTD-23	8	12	Meningkat
24	QOTD-24	9	8	Menurun
25	QOTD-25	7	8	Meningkat
26	QOTD-26	10	11	Meningkat
27	QOTD-27	10	13	Meningkat
28	QOTD-28	9	6	Menurun

29	QOTD-29	8	10	Meningkat
30	QOTD-30	6	10	Meningkat
31	QOTD-31	9	11	Meningkat

Skor Total Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas *Quick On The Draw* Pada Indikator Minat Yang Lebih Terhadap Matematika

No	Kode Siswa	Sebelum	Sesudah	Keterangan
1	QOTD-1	9	11	Meningkat
2	QOTD-2	12	11	Menurun
3	QOTD-3	10	13	Meningkat
4	QOTD-4	7	12	Meningkat
5	QOTD-5	10	14	Meningkat
6	QOTD-6	11	11	Tetap
7	QOTD-7	12	13	Meningkat
8	QOTD-8	11	9	Menurun
9	QOTD-9	9	11	Meningkat
10	QOTD-10	10	11	Meningkat
11	QOTD-11	8	13	Meningkat
12	QOTD-12	13	14	Meningkat
13	QOTD-13	9	13	Meningkat
14	QOTD-14	11	12	Meningkat
15	QOTD-15	7	9	Meningkat
16	QOTD-16	12	13	Meningkat
17	QOTD-17	11	12	Meningkat
18	QOTD-18	10	11	Meningkat
19	QOTD-19	9	12	Meningkat
20	QOTD-20	9	13	Meningkat
21	QOTD-21	9	9	Tetap
22	QOTD-22	11	11	Tetap

23	QOTD-23	8	13	Meningkat
24	QOTD-24	10	15	Meningkat
25	QOTD-25	8	13	Meningkat
26	QOTD-26	8	11	Meningkat
27	QOTD-27	10	12	Meningkat
28	QOTD-28	11	13	Meningkat
29	QOTD-29	11	9	Menurun
30	QOTD-30	7	11	Meningkat
31	QOTD-31	9	11	Meningkat



Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

Skor Total Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas *Quick On The Draw* Pada Indikator Rasa Puas/Bangga Terhadap Prestasi

No	Kode Siswa	Sebelum	Sesudah	Keterangan
1	QOTD-1	7	11	Meningkat
2	QOTD-2	8	11	Meningkat
3	QOTD-3	8	9	Meningkat
4	QOTD-4	8	9	Meningkat
5	QOTD-5	9	9	Tetap
6	QOTD-6	9	10	Meningkat
7	QOTD-7	7	6	Menurun
8	QOTD-8	10	11	Meningkat
9	QOTD-9	9	11	Meningkat
10	QOTD-10	6	9	Meningkat
11	QOTD-11	8	11	Meningkat
12	QOTD-12	8	11	Meningkat
13	QOTD-13	11	11	Tetap
14	QOTD-14	8	11	Meningkat
15	QOTD-15	7	10	Meningkat
16	QOTD-16	7	9	Meningkat
17	QOTD-17	8	11	Meningkat
18	QOTD-18	8	9	Meningkat
19	QOTD-19	7	9	Meningkat
20	QOTD-20	8	9	Meningkat
21	QOTD-21	9	10	Meningkat
22	QOTD-22	9	9	Tetap
23	QOTD-23	7	10	Meningkat
24	QOTD-24	10	10	Tetap
25	QOTD-25	8	9	Meningkat
26	QOTD-26	9	8	Menurun
27	QOTD-27	10	9	Menurun
28	QOTD-28	9	10	Meningkat

29	QOTD-29	8	8	Tetap
30	QOTD-30	6	9	Meningkat
31	QOTD-31	6	6	Tetap

Skor Total Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas *Quick On The Draw* Pada Indikator Ulet Menghadapi Kesulitan

No	Kode Siswa	Sebelum	Sesudah	Keterangan
1	QOTD-1	12	13	Meningkat
2	QOTD-2	10	13	Meningkat
3	QOTD-3	12	14	Meningkat
4	QOTD-4	15	12	Menurun
5	QOTD-5	9	12	Meningkat
6	QOTD-6	9	13	Meningkat
7	QOTD-7	12	13	Meningkat
8	QOTD-8	9	13	Meningkat
9	QOTD-9	12	14	Meningkat
10	QOTD-10	12	13	Meningkat
11	QOTD-11	15	12	Menurun
12	QOTD-12	8	13	Meningkat
13	QOTD-13	12	13	Meningkat
14	QOTD-14	10	11	Meningkat
15	QOTD-15	11	15	Meningkat
16	QOTD-16	6	11	Meningkat
17	QOTD-17	10	12	Meningkat
18	QOTD-18	14	11	Menurun
19	QOTD-19	10	8	Meningkat
20	QOTD-20	12	13	Meningkat
21	QOTD-21	11	13	Meningkat
22	QOTD-22	9	11	Meningkat
23	QOTD-23	10	12	Meningkat

24	QOTD-24	11	14	Meningkat
25	QOTD-25	16	12	Menurun
26	QOTD-26	14	10	Menurun
27	QOTD-27	11	13	Meningkat
28	QOTD-28	8	15	Meningkat
29	QOTD-29	11	15	Meningkat
30	QOTD-30	8	12	Meningkat
31	QOTD-31	10	15	Meningkat

**Data Skor Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Per Item
Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif
disertai Aktivitas *Quick On The Draw***

Item No	Sebelum		Sesudah		Kriteria	
	Skor	%	Skor	%	Sebelum	Sesudah
1	96	77,42	107	86,29	Kuat	Sangat Kuat
2	71	57,26	88	70,97	Cukup	Kuat
3	106	85,48	112	90,32	Sangat Kuat	Sangat Kuat
4	66	53,23	84	67,74	Lemah	Cukup
5	115	92,74	117	94,35	Sangat Kuat	Sangat Kuat
6	107	86,29	117	94,35	Sangat Kuat	Sangat Kuat
7	55	44,35	69	55,65	Lemah	Cukup
8	84	67,74	95	76,61	Cukup	Kuat
9	69	55,65	97	78,23	Cukup	Kuat
10	55	44,35	79	63,71	Lemah	Cukup
11	86	69,35	91	73,39	Cukup	Kuat
12	75	60,48	92	74,19	Cukup	Kuat
13	86	69,35	104	83,87	Cukup	Kuat
14	73	58,87	93	75,00	Cukup	Kuat

15	57	45,97	79	63,71	Lemah	Cukup
16	81	65,32	94	75,81	Cukup	Kuat
17	49	39,52	71	57,26	Sangat Lemah	Cukup
18	95	76,61	104	83,87	Kuat	Kuat
19	60	48,39	79	63,71	Lemah	Cukup
20	97	78,23	112	90,32	Kuat	Sangat Kuat



Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

**Data Skor Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Per Siswa
Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif
Disertai Aktivitas *Quick On The Draw***

Kode Siswa	Skor yang diperoleh		SM	Persentase motivasi		kategori	
	sebelum	sesudah		sebelum	sesudah	sebelum	sesudah
QOTD-1	50	59	80	62,5	73,75	cukup	kuat
QOTD-2	51	59	80	63,75	73,75	cukup	kuat
QOTD-3	54	66	80	67,5	82,5	cukup	kuat
QOTD-4	53	60	80	66,25	75	cukup	kuat
QOTD-5	53	61	80	66,25	76,25	cukup	kuat
QOTD-6	52	59	80	65	73,75	cukup	kuat
QOTD-7	52	63	80	65	78,75	cukup	kuat
QOTD-8	50	58	80	62,5	72,5	cukup	kuat
QOTD-9	54	69	80	67,5	86,25	cukup	sangat kuat
QOTD-10	52	60	80	65	75	cukup	kuat
QOTD-11	55	67	80	68,75	83,75	cukup	kuat
QOTD-12	52	62	80	65	77,5	cukup	kuat
QOTD-13	57	70	80	71,25	87,5	kuat	sangat kuat
QOTD-14	52	59	80	65	73,75	cukup	kuat
QOTD-15	52	61	80	65	76,25	cukup	kuat
QOTD-16	46	59	80	57,5	73,75	cukup	kuat
QOTD-17	53	60	80	66,25	75	cukup	kuat
QOTD-18	51	59	80	63,75	73,75	cukup	kuat
QOTD-19	42	57	80	52,5	71,25	lemah	kuat
QOTD-20	49	60	80	61,25	75	cukup	kuat
QOTD-21	49	59	80	61,25	73,75	cukup	kuat
QOTD-22	48	58	80	60	72,5	cukup	kuat
QOTD-23	48	61	80	60	76,25	cukup	kuat
QOTD-24	54	63	80	67,5	78,75	cukup	kuat
QOTD-25	52	59	80	65	73,75	cukup	kuat
QOTD-26	57	57	80	71,25	71,25	kuat	kuat
QOTD-27	55	65	80	68,75	81,25	cukup	kuat
QOTD-28	52	61	80	65	76,25	cukup	kuat
QOTD-29	50	59	80	62,5	73,75	cukup	kuat
QOTD-30	40	56	80	50	70	lemah	kuat
QOTD-31	48	58	80	60	72,5	cukup	kuat

DOKUMENTASI PENELITIAN



Guru menyampaikan apersepsi, motivasi dan tujuan pembelajaran lalu meminta salah satu siswa menuliskan contoh relasi



Guru membagikan LAS kepada siswa



Guru membantu siswa yang mengalami kesulitan mengerjakan LAS



Guru berkeliling untuk memantau siswa mengerjakan LAS



Kelompok oren mengerjakan satu set kartu pertanyaan



Kelompok hijau mengerjakan satu set kartu pertanyaan

Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau



Guru memeriksa jawaban kartu pertanyaan setiap kelompok



Siswa menuliskan jawaban dari soal yang dianggap sulit



Guru memberikan hadiah kepada kelompok pemenang



Ulangan Harian

Perpustakaan Universitas Islam Riau

Dokumen ini adalah Arsip Milik :



Pengamat



Pengamat



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR TABEL

No Tabel	Judul Tabel	Halaman
Tabel 2.1	Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif.....	14
Tabel 2.2	Nilai Perkembangan Siswa.....	18
Tabel 2.3	Kriteria Penghargaan Kelompok.....	18
Tabel 3.1	Skor Pernyataan Angket.....	27
Tabel 3.2	Skor Pernyataan Angket Peneliti.....	27
Tabel 3.3	Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Siswa.....	27
Tabel 3.4	Kriteria Persentase Motivasi Belajar Siswa.....	29
Tabel 3.5	Modifikasi Kriteria Persentase Motivasi Belajar Siswa.....	29
Tabel 4.1	Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	31
Tabel 4.2	Nilai Perkembangan dan Penghargaan Kelompok pada Siklus I.....	39
Tabel 4.3	Nilai Perkembangan dan Penghargaan Kelompok pada Siklus II.....	47
Tabel 4.4	Analisis Data Aktivitas Guru dan Siswa.....	48
Tabel 4.5	Data Skor Motivasi Siswa Sebelum dan Sesudah Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas <i>Quick On The Draw</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.....	51
Tabel 4.6	Data Skor Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Tindakan Pembelajaran Kooperatif disertai aktivitas <i>Quick On The Draw</i> Perindikator.....	52
Tabel 4.7	Data Skor Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas <i>Quick On The Draw</i> Per Item.....	54
Tabel 4.8	Data Skor Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas <i>Quick On The Draw</i> Per siswa.....	55
Tabel 4.9	Nilai Perkembangan Siswa pada Siklus I dan Siklus II.....	56
Tabel 4.10	Kriteria Perkembangan Kelompok pada Siklus I dan Siklus II.....	56

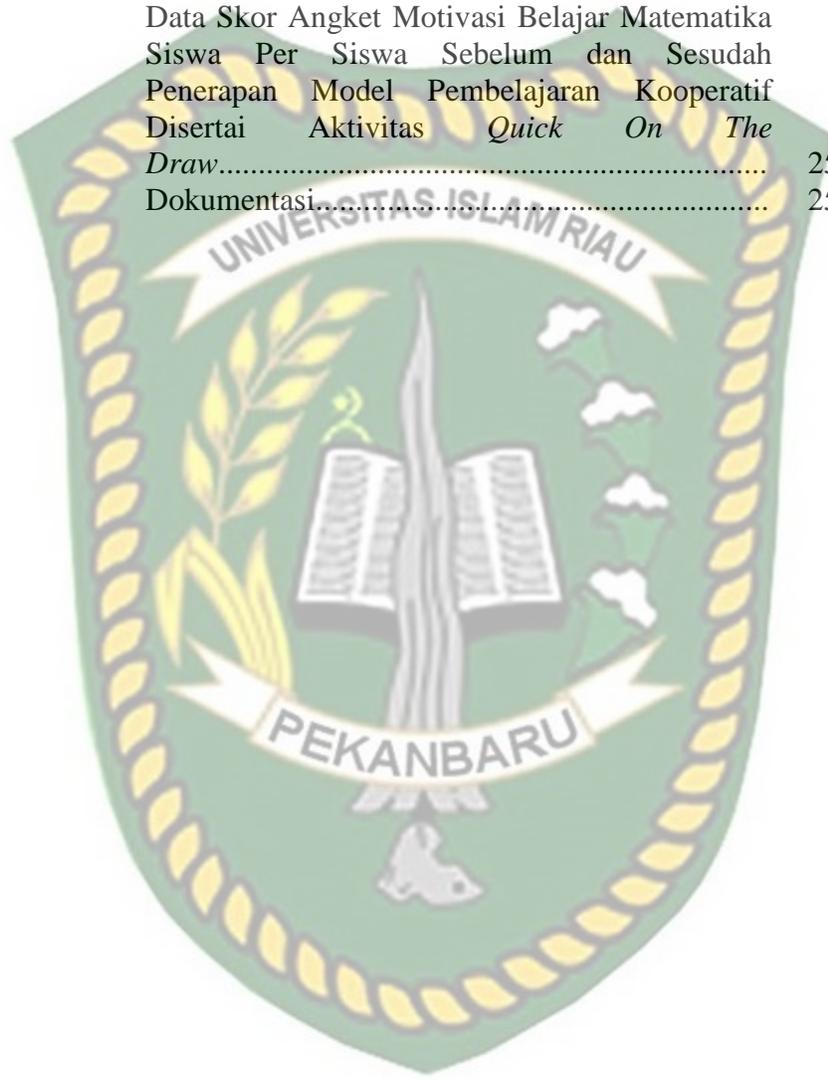
DAFTAR LAMPIRAN

No Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
A	Silabus.....	64
B	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	70
B ₁	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran-1.....	70
B ₂ ¹	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran-2.....	80
B ₃ ²	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran-3.....	89
B ₄ ³	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran-4.....	98
B ₅ ⁴	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran-5.....	107
B ₆ ⁵	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran-6.....	118
C	Lembar Aktivitas Siswa.....	127
C ₁	Lembar Aktivitas Siswa-1.....	127
C ₂ ¹	Lembar Aktivitas Siswa -2.....	133
C ₃ ²	Lembar Aktivitas Siswa -3.....	138
C ₄ ³	Lembar Aktivitas Siswa -4.....	143
C ₅ ⁴	Lembar Aktivitas Siswa -5.....	148
C ₆ ⁵	Lembar Aktivitas Siswa -6.....	154
D	Kartu Pertanyaan.....	157
D ₁	Kartu Pertanyaan-1.....	157
D ₂ ¹	Kartu Pertanyaan-2.....	157
D ₃ ²	Kartu Pertanyaan-3.....	159
D ₄ ³	Kartu Pertanyaan-4.....	160
D ₅ ⁴	Kartu Pertanyaan-5.....	161
D ₆ ⁵	Kartu Pertanyaan-6.....	162
E	Jawaban Kartu Pertanyaan.....	163
E ₁	Jawaban Kartu Pertanyaan-1.....	163
E ₂ ¹	Jawaban Kartu Pertanyaan-2.....	164
E ₃ ²	Jawaban Kartu Pertanyaan-3.....	165

E ₄	Jawaban Kartu Pertanyaan-4.....	166
E ₅	Jawaban Kartu Pertanyaan-5.....	167
E ₆	Jawaban Kartu Pertanyaan-6.....	168
F	Soal Ulangan Harian I dan II	170
F ₁	Soal Ulangan Harian I.....	170
F ₂	Soal Ulangan Harian II.....	172
G	Alternatif Jawaban Soal UH I dan II.....	173
G ₁	Alternatif Jawaban Soal UH I.....	173
G ₂	Alternatif Jawaban Soal UH II.....	175
H	Angket.....	178
H ₁	Angket Motivasi Belajar Matematika Sebelum Tindakan.....	178
H ₂	Angket Motivasi Belajar Matematika Setelah Tindakan.....	181
I	Lembar Pengamatan Aktivitas Guru.....	184
I ₁	Lembar Pengamatan Aktivitas Guru -1.....	184
I ₂	Lembar Pengamatan Aktivitas Guru -2.....	189
I ₃	Lembar Pengamatan Aktivitas Guru -3.....	194
I ₄	Lembar Pengamatan Aktivitas Guru -4.....	199
I ₅	Lembar Pengamatan Aktivitas Guru -5.....	204
I ₆	Lembar Pengamatan Aktivitas Guru -6.....	209
J	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa.....	214
J ₁	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa -1.....	214
J ₂	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa -2.....	217
J ₃	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa -3.....	220
J ₄	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa -4.....	223
J ₅	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa -5.....	226
J ₆	Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa -6.....	229
K	Daftar skor Dasar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Siak Hulu.....	232
L	Daftar Kelompok Model Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas <i>Quick On The Draw</i>	233
M	Nilai Perkembangan dan Penghargaan	

	Kelompok Hasil Belajar Matematika Siswa Ulangan Harian I.....	234
N	Nilai Perkembangan dan Penghargaan Kelompok Hasil Belajar Matematika Siswa Ulangan Harian II.....	235
O	Hasil Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum Tindakan.....	236
P	Hasil Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Setelah Tindakan.....	238
Q	Skor Total Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas <i>Quick On The Draw</i>	240
R	Skor Total Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas <i>Quick On The Draw</i> Per Indikator.....	241
R ¹	Skor Total Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas <i>Quick On The Draw</i> pada Indikator Menunjukkan Sikap yang lebih Percaya Diri.....	241
R ²	Skor Total Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas <i>Quick On The Draw</i> pada Indikator Merasakan Manfaat Materi Pelajaran.....	242
R ³	Skor Total Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas <i>Quick On The Draw</i> pada Indikator Minat yang Lebih Terhadap Matematika.....	243
R ⁴	Skor Total Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas <i>Quick On The Draw</i> pada Indikator Rasa Puas/Bangga Terhadap Prestasi.....	244
R ⁵	Skor Total Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas <i>Quick On The Draw</i> Pada Indikator Ulet Menghadapi Kesulitan.....	245
S	Hasil Angket Motivasi Belajar Matematika	

	Siswa Sebelum Tindakan Per Item.....	246
T	Hasil Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Setelah Tindakan Per Item.....	248
U	Data Skor Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Per Item Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Disertai Aktivitas <i>Quick On The Draw</i>	250
V	Data Skor Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Per Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Disertai Aktivitas <i>Quick On The Draw</i>	251
W	Dokumentasi.....	252



Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangat berpengaruh untuk masa depan setiap individu, bahkan kemajuan setiap negara dapat dilihat dari segi pendidikan. Mengingat pendidikan sangat berperan penting dalam negara maka segala upaya dapat dilakukan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan konsep pendidikan dan penanganan yang sungguh-sungguh dari seluruh komponen. Menurut Mudyahardjo (2014: 11) “Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan, yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang”.

Salah satu ilmu wajib yang dipelajari dalam dunia pendidikan adalah matematika. Matematika merupakan satu ilmu dasar yang memiliki peranan penting dalam pendidikan, karena pembelajaran matematika merupakan sarana yang digunakan untuk dapat membentuk siswa berpikir secara ilmiah. Dengan belajar matematika, secara tidak langsung akan meningkatkan pola seseorang sehingga siswa dapat berpikir secara logis, kritis, rasional dan percaya diri. Menurut Sundayana (2013: 2) “Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan momok yang menakutkan. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika.”

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru bidang studi matematika kelas VIII di SMPN 5 Siak Hulu pada tanggal 01 Februari 2018 diperoleh informasi bahwa siswa di dalam proses belajar kurang aktif dan hanya bermalas-malasan, menyontek saat mengerjakan latihan bahkan di kelas ada yang bercerita dengan teman sebangkunya dan juga ada siswa yang tertidur di dalam

kelas ketika guru menerangkan. Selain itu, motivasi belajar siswa juga masih rendah, karena menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit. Guru juga belum pernah menggunakan model pembelajaran apapun kecuali metode ceramah. Kemudian, guru juga belum pernah menggunakan sumber/media belajar selain buku cetak saja, sehingga siswa bosan dengan model pembelajaran yang sama setiap pertemuannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 08 Februari 2018 diperoleh informasi bahwa guru tidak ada menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran terdapat ketidaktahuan siswa terhadap target pembelajaran yang ingin dicapainya. Menurut Rohman (2013: 31) mengatakan bahwa “Tujuan merupakan dasar yang dijadikan landasan untuk menentukan strategi, materi, media dan evaluasi pembelajaran. Untuk itu dalam strategi pembelajaran, penentuan tujuan merupakan komponen yang pertama kali harus dipilih oleh seorang guru, karena tujuan pembelajaran merupakan target yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran”. Oleh sebab itu penyampaian tujuan pembelajaran sangat perlu bagi seorang guru.

Guru tidak ada menyampaikan motivasi sehingga proses pembelajaran dikelas menjadi tidak efektif. Pada saat proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak serius dalam belajar dan mengerjakan tugas serta kurang adanya kemauan untuk menjawab pertanyaan dari guru. Menurut Sanjaya (2006: 29) “Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar”. Rohman (2013: 42) mengatakan bahwa “Motivasi adalah aspek yang sangat penting untuk membelajarkan peserta didik. Tanpa adanya motivasi, tidak mungkin mereka memiliki kemauan untuk belajar”. Dengan adanya motivasi belajar yang tinggi, kemauan siswa untuk belajar juga tinggi sehingga prestasi yang diperoleh juga tinggi. Siswa yang kurang berprestasi biasanya bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi. Hal ini sesuai dengan pendapat yang diungkapkan oleh Sanjaya (2008: 249) “Tinggi rendahnya motivasi dapat menentukan rendahnya usaha atau semangat seseorang untuk beraktivitas dan tentu saja tinggi rendahnya semangat akan menentukan hasil yang diperoleh”. Oleh sebab itu, guru perlu menumbuhkan

motivasi belajar siswa agar siswa dapat berupaya mengerahkan segala kemampuannya dalam proses belajar,.

Pada saat memulai pembelajaran guru tidak ada mendiskusikan langkah-langkah kegiatan belajar akan tetapi guru langsung menjelaskan materi. Dalam proses pembelajaran siswa ribut dan susah diatur bahkan ada siswa yang berjalan-jalan ketika guru menjelaskan materi di papan tulis. Sanjaya (2006: 43) menyatakan bahwa “Menjelaskan langkah-langkah atau tahapan pembelajaran perlu dilakukan karena dengan menjelaskan langkah-langkah atau tahapan pembelajaran siswa akan memahami apa yang harus dilakukan.”

Selama ini guru belum pernah menggunakan sumber/media belajar tetapi guru hanya menggunakan buku cetak saja. Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa menjadi cepat bosan ketika belajar dan kurang adanya kemauan untuk mengikuti pelajaran karena tidak adanya variasi cara mengajar guru. Suprihatiningrum (2016: 317) mengatakan bahwa “Media merupakan perantara yang membantu memperjelas materi pelajaran, media juga dipercaya dapat membantu guru dalam mempermudah serta mengatasi masalah komunikasi yang dialami oleh guru ketika mengajarkan suatu materi.” Sedangkan Djamarah (2010: 121) mengatakan bahwa “Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran”. Oleh sebab itu, penggunaan media diperlukan untuk guru agar siswa tidak merasa bosan.

Dari hasil wawancara dan observasi maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran matematika di kelas masih berjalan monoton
- 2) Metode yang digunakan hanya metode ceramah
- 3) Kurang semangat ketika belajar
- 4) Masih banyak siswa yang tidak serius dalam belajar dan kurang memperhatikan, hal ini terlihat dari siswa yang bercerita dan tidur di dalam kelas
- 5) Tidak ada menggunakan media selain buku cetak
- 6) Tidak ada menyampaikan motivasi, apersepsi, tujuan dan tidak ada mendiskusikan langkah-langkah kegiatan belajar.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa tidak adanya variasi dalam cara guru mengajar sehingga menimbulkan kebosanan dan kejenuhan siswa di dalam kelas dan menyebabkan rendahnya motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran yang efektif. Selain itu, dalam penyampaian materi pembelajaran masih menggunakan pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana guru lebih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa menjadi pasif. Dimiyati dan Mudjiono (2013: 85) mengemukakan bahwa, bagi siswa pentingnya motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil akhir.
- 2) Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar yang dibandingkan dengan teman sebaya.
- 3) Mengarahkan kegiatan belajar.
- 4) Membesarkan semangat belajar.

Lebih lanjut Pupuh dalam Suryati (2016: 3) mengatakan bahwa :

Motivasi memegang peranan penting dalam belajar. Siswa yang tidak memiliki motivasi belajar, dengan demikian tidak akan mendapatkan kualitas belajar dan prestasi yang baik. Selain siswa sendiri harus menjaga motivasinya, guru juga hendaklah membantu siswa dan meningkatkan motivasi belajarnya. Dalam konteks itulah variasi belajar yang dilakukan oleh guru berkontribusi besar untuk membantu siswa agar lebih termotivasi dalam belajar.

Berdasarkan kondisi yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti ingin melakukan perbaikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Maka dari itu, guru menggunakan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* agar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik siswa dan memperbesar minat belajar siswa sehingga akan meningkatkan motivasi belajarnya. Slavin (2005: 8) mengatakan bahwa “Dalam metode pembelajaran kooperatif, para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru”. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang memiliki banyak keunggulan diantaranya siswa lebih aktif, kreatif dan lebih menyenangkan dalam proses belajar, model pembelajaran kooperatif juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menantang, menyenangkan dan menarik perhatian siswa untuk berpartisipasi aktif.

Menurut Ginnis (2008: 163) *quick on the draw* merupakan sebuah aktivitas riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan. *Quick on the draw* merupakan salah satu model pembelajaran berbentuk permainan. Faizah (dalam Azit, 2015: 16) menyatakan bahwa “*Quick on the draw* merupakan sebuah aktivitas siswa dengan suasana permainan yang mengarah pada kerja kelompok dan kecepatan. Menurut Jalil dalam Rozana (2016: 6) bahwa “Model pembelajaran permainan mempunyai pengaruh terhadap pembentukan kesan yang mendalam bagi siswa. Permainan akan membangkitkan energi dan keterlibatan belajar siswa”. Pembelajaran dengan menerapkan *quick on the draw*, dimana soal-soal dibuat dalam satu set kartu pertanyaan yang diselesaikan siswa dalam kelompok. Siswa ditantang untuk adu kecepatan dalam menyelesaikan satu set kartu pertanyaan dengan tingkatan soal yang berbeda.

Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif disertai dengan aktivitas *quick on the draw* guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang menantang, menyenangkan dan menarik perhatian, sehingga siswa akan lebih aktif, kreatif, efisien, serta meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Disertai Aktivitas *Quick On The Draw* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 5 Siak Hulu”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti uraikan di atas maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 5 Siak Hulu?

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 5 Siak Hulu melalui model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, diharapkan dari penelitian ini bisa meningkatkan motivasi belajar matematika sehingga menjadi siswa yang berkompeten seperti yang diharapkan.
2. Bagi guru, semoga dengan dilaksanakannya penelitian ini akan menjadi fasilitas kemudahan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswanya di kelas.
3. Bagi sekolah, penelitian ini memberi masukan kepada kepala sekolah untuk terus memperbaiki mutu sekolah, salah satunya dengan meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.
4. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan keterampilan penulis sehingga dapat dimanfaatkan pada saat mengajar.



BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Belajar

Belajar merupakan usaha yang dilakukan individu memperoleh pengalaman atau pengetahuan baru yang dapat merubah tingkah laku, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Belajar juga dapat terjadi karena interaksi yang dialami oleh individu. Menurut Slameto (2010: 2) “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.” Sanjaya (2008: 229) juga mengatakan bahwa, “Belajar pada dasarnya adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun psikomotor”.

Menurut Sardirman (2016: 20) “Belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya.” Nazirun, dkk (2015: 243) mengatakan bahwa “ Belajar pada dasarnya adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun psikomotor”. Menurut Gagne dalam Dahar, (2011: 2) “Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.”

Beberapa pakar pendidikan mendefinisikan belajar sebagai berikut :

- a. Gagne, belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.
- b. Travers, belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.
- c. Cronbach, belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman.
- d. Harold Spears, belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu.
- e. Geoch, belajar adalah perubahan *performance* sebagai hasil latihan.
- f. Morgan, belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman.

(Suprijono,2010: 2)

Dari defenisi beberapa pendapat para ahli di samping dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku dari individu menjadi lebih baik karena adanya pengaruh yang positif yang didapatkan dari lingkungan sekitarnya. Dengan belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Semua aktivitas dan prestasi hidup tidak lain adalah hasil dari belajar. Belajar bukan sekedar pengalaman. Belajar adalah suatu proses dan bukan suatu hasil.

2.2 Motivasi Belajar

Motivasi merupakan faktor penggerak maupun dorongan yang dapat memicu timbulnya rasa semangat dan juga mampu merubah tingkah laku manusia atau individu untuk menuju pada hal yang lebih baik untuk dirinya sendiri. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Banyak peserta didik yang tidak berkembang dalam belajar karena kurangnya motivasi yang dapat mendorong semangat peserta didik dalam belajar.

Menurut Sardiman (2016: 102), “Motivasi berpangkal dari kata “motif” yang dapat diartikan daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan”. Menurut Uno (2007: 23), “Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung”. Sedangkan Sanjaya (2008:250) mengatakan bahwa “Motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai oleh munculnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan”. Motivasi dapat juga dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka ia akan berusaha menghindari perasaan tidak suka itu (Jariswandana, 2012: 83).

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang ada dalam diri siswa yang membuat siswa menjadi aktif sehingga dapat menimbulkan kegiatan belajar. Sedangkan motivasi belajar matematika dalam penelitian ini adalah dorongan yang ada dalam diri siswa yang

membuat siswa menjadi aktif sehingga dapat menimbulkan kegiatan belajar melalui aktivitas *quick on the draw* yang disertai model pembelajaran kooperatif.

Motivasi belajar ada 2 faktor yaitu faktor ekstrinsik dan faktor intrinsik. Motivasi ekstrinsik merupakan kegiatan belajar yang tumbuh dari dorongan dan kebutuhan seseorang tidak secara mutlak berhubungan dengan kegiatan belajarnya sendiri. Sedangkan motivasi intrinsik merupakan kegiatan belajar dimulai dan diteruskan, berdasarkan penghayatan sesuatu kebutuhan dan dorongan yang secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar (Yamin, 2013: 211).

Menurut Handoko dalam Suprihatin (2015: 75) mengatakan bahwa untuk mengetahui kekuatan motivasi belajar siswa, dapat dilihat dari beberapa indikator sebagai berikut:

- 1) Kuatnya kemauan untuk berbuat
- 2) Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar
- 3) Kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain
- 4) Ketekunan dalam mengerjakan tugas

Menurut Agus dalam Azit (2015:10) indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
4. Adanya penghargaan dalam belajar.
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Sedangkan menurut Sardiman (2016: 83) motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas
- 2) Ulet menghadapi kesulitan
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
- 4) Lebih senang bekerja mandiri
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan beberapa indikator motivasi belajar matematika menurut Handayani (2014: 25) adalah sebagai berikut:

1. Ulet menghadapi kesulitan

2. Menunjukkan sikap yang lebih percaya diri
3. Menunjukkan minat yang lebih terhadap matematika
4. Merasakan manfaat materi pelajaran matematika
5. Rasa puas/bangga terhadap prestasi

Motivasi memiliki fungsi bagi seseorang, karena motivasi dapat menjadikan seseorang mengalami perubahan ke arah yang lebih baik. Motivasi dapat juga mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dimiyati dan Mudjiono (2013: 85) menyatakan bagi siswa pentingnya motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil akhir;
- 2) Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya;
- 3) Mengarahkan kegiatan belajar;
- 4) Membesarkan semangat belajar;
- 5) Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja (di sela-selanya adalah istirahat atau bermain) yang berkesinambungan.

Fungsi motivasi menurut Sanjaya (2008: 251) meliputi:

1. Mendorong siswa untuk beraktifitas. Artinya semangat seseorang untuk beraktifitas sangat ditentukan oleh besar kecilnya motivasi orang yang bersangkutan.
2. Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan ke pencapaian tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan fungsi motivasi di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi motivasi adalah memberikan arah dalam meraih apa yang diinginkan, menentukan sikap atau tingkah laku yang akan dilakukan untuk mendapatkan apa yang diinginkan dan juga sebagai pendorong seseorang untuk melakukan aktivitas. Menurut Sanjaya (2008: 228) “ Motivasi adalah aspek yang sangat penting untuk membelajarkan siswa”. Keberhasilan belajar siswa dapat ditentukan oleh motivasi belajar yang dimilikinya. Tinggi rendahnya motivasi dapat menentukan tinggi rendahnya usaha atau semangat siswa untuk beraktivitas, dan tentu tinggi rendahnya semangat akan menentukan hasil yang diperoleh.

Banyak cara yang dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi, karena motivasi merupakan suatu proses psikologis yang mencerminkan sikap. Sardiman (2016: 92) menjelaskan ada beberapa cara untuk menumbuhkan

motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah. Beberapa bentuk dan cara motivasi tersebut meliputi:

“(1) Memberi angka; (2) Hadiah; (3) Saingan/kompetisi; (4) Ego-involvement; (5) Memberi ulangan; (6) Mengetahui hasil; (7) Pujian; (8) Hukuman; (9) Hasrat untuk belajar; (10) Minat; (11) Tujuan yang diakui.”

2.3 Aktivitas *Quick On The Draw*

Menurut Ginnis (2008: 163) *quick on the draw* merupakan sebuah aktivitas riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan ini adalah kemampuan berpikir, kecerdasan emosional, kemandirian, saling ketergantungan, *fun*, multisensasi, artikulasi dan kemampuan siswa untuk menjadi kelompok pertama dalam menyelesaikan satu set kartu pertanyaan. Kelebihan dari aktivitas *quick on the draw* adalah memberikan pengalaman tentang keterampilan dalam memahami materi, memberikan pengalaman belajar yang mandiri, mengajarkan kepada siswa bahwa pemberian tugas dan mengerjakannya lebih baik dari pada menduplikat tugas. Kemudian kegiatan ini membantu siswa untuk membiasakan diri belajar pada sumber selain guru (Ginnis, 2008: 165).

Sedangkan menurut Faizah (dalam Azit, 2015: 16) “*Quick on the draw* merupakan sebuah aktivitas siswa dengan suasana permainan yang mengarah pada kerja kelompok dan kecepatan. Dengan suasana permainan dalam pembelajaran maka akan menarik dan menimbulkan efek rekreatif dalam belajar siswa. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam strategi pembelajaran ini memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar”. Kemudian menurut Sumargini (dalam Rozana, 2016: 16) “Pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* menginginkan agar siswa bekerja sama secara kooperatif pada kelompok-kelompok dengan tujuan untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan sekumpulan pertanyaan”.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas *quick on the draw* merupakan sebuah aktivitas riset yang dilakukan secara berkelompok atau kerja sama tim untuk memahami pelajaran dan menyelesaikan

sekumpulan pertanyaan dengan cepat dan tepat dengan tujuan menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan sekumpulan pertanyaan.

Menurut Ariawan (2013: 34)

“Aktivitas *quick on the draw* akan dapat memberikan banyak manfaat bagi siswa, diantaranya: (1) aktivitas *quick on the draw* akan dapat melatih siswa untuk dapat bekerja dan menyelesaikan permasalahan dengan tepat dan cepat; (2) aktivitas *quick on the draw* akan dapat melatih siswa untuk membaca dengan teliti; (3) aktivitas *quick on the draw* dapat melatih siswa untuk belajar secara mandiri tanpa bantuan gurunya; (4) siswa akan dilatih untuk lebih bersikap hati-hati dalam menentukan penyelesaian akhir dari tugas-tugas (satu set kartu pertanyaan) yang diberikan.

Menurut Ginnis (2008: 165) langkah-langkah dalam teknik *quick on the draw* ini yaitu:

1. Siapkan satu set pertanyaan, misalnya sepuluh, mengenai topik yang sedang dibahas. Buat cukup salinan agar tiap kelompok punya sendiri (tiap kelompok memiliki satu set pertanyaan sendiri dan setiap pertanyaan harus dikartu terpisah). Tiap satu set pertanyaan sebaiknya di kartu dengan warna yang berbeda. Letakkan set tersebut di atas meja guru, angka menghadap ke atas dan angka nomor diletakkan paling atas.
2. Bagi kelas ke dalam kelompok-kelompok kecil. Beri warna untuk tiap kelompok sehingga mereka dapat mengenali set pertanyaan mereka di meja guru.
3. Tiap siswa dalam tiap kelompok diberi materi yang terdiri dari jawaban untuk semua jawaban, bisa berupa halaman tertentu dari buku teks yang biasanya. Jawaban sebaiknya tidak begitu jelas agar siswa berinisiatif untuk mencari jawaban lengkapnya di buku teks.
4. Pada kata “mulai”, satu orang (orang pertama) dari tiap kelompok berlari ke meja guru, untuk mengambil pertanyaan pertama menurut warna kelompoknya dan membawa kembali ke kelompok.
5. Kelompok tersebut berdiskusi mencari jawaban pertanyaan dan kemudian jawaban ditulis di lembar terpisah.
6. Setelah selesai, jawaban diberikan kepada guru oleh orang kedua. Guru langsung memeriksa jawaban yang diberikan. Jika jawaban tersebut benar dan lengkap, pertanyaan kedua dari tumpukan warna mereka dapat diambil. Begitu seterusnya. Jika ada jawaban yang kurang lengkap, guru menyuruh siswa tersebut kembali ke kelompok dan mencoba lagi. Siswa yang menulis, mengambil pertanyaan dan mengembalikan jawaban harus bergantian.
7. Saat satu siswa sedang mengembalikan jawaban, siswa yang lain menandai sumbernya dan membiasakan diri dengan isinya, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan selanjutnya dengan lebih efisien.

8. Kelompok yang pertama kali dapat menjawab semua pertanyaan dengan benar adalah kelompok yang menang.
9. Guru bersama siswa menjawab semua pertanyaan dan siswa membuat catatan kecil.

2.4 Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran merupakan salah satu penyebab yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Model pembelajaran hendaknya dipilih dan dirancang sedemikian rupa sehingga lebih menekankan pada aktivitas siswa. Menurut Suprijono (2010: 54) mengatakan bahwa “Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru”. Slavin (2005: 8) mengatakan bahwa “Dalam metode pembelajaran kooperatif, para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru”.

Sedangkan Lie (2008: 31) mengatakan bahwa untuk mencapai hasil yang maksimal ada lima unsur model pembelajaran gotong royong harus diterapkan yaitu:

- a. Saling ketergantungan positif,
- b. Tanggung jawab perseorangan,
- c. Tatap muka,
- d. Komunikasi antar anggota,
- e. Evaluasi proses kelompok.

Trianto (2014: 108) mengatakan bahwa:

Didalam kelas kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang siswa yang sederajat tetapi heterogen, kemampuan, jenis kelamin, suku/ras, dan satu sama lain saling membantu. Tujuan dibentuknya kelompok tersebut adalah untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar. Selama bekerja dalam kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru, dan saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai ketuntasan belajar.

Dan menurut Roger dan David dalam Suprijono (2010: 58) mengatakan bahwa:

Tidak semua belajar kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur dalam model pembelajaran kooperatif harus diterapkan. Lima unsur tersebut adalah : (1) Saling ketergantungan positif, (2) Tanggung jawab perseorangan, (3) Interaksi promotif, (4) Komunikasi antar anggota, (5) Pemrosesan kelompok.

Tabel 2.1 Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif

FASE-FASE	KEGIATAN GURU
Fase 1: <i>Present goals and set</i> Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar
Fase 2: <i>Present Information</i> Menyajikan informasi	Mempresentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal
Fase 3: <i>Organize students into learning teams</i> Mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar	Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien
Fase 4: <i>Assist team work and study</i> Membantu kerja tim dan belajar	Membantu tim-tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya
Fase 5: <i>Test on the materials</i> Mengevaluasi	Menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase 6: <i>Provide recognition</i> Memberikan pengakuan atau penghargaan	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok

Sumber: Suprijono (2010:65)

Berdasarkan definisi pembelajaran kooperatif di atas dari pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran dengan membentuk siswa dalam beberapa kelompok untuk saling bekerja sama yang terdiri dari empat sampai enam orang dalam satu kelompok yang bersifat heterogen atau mempunyai kemampuan yang berbeda, suku yang berbeda, dan lainnya.

2.5 Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Disertai Aktivitas *Quick On The Draw* dalam Pembelajaran Matematika

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* memerlukan kerjasama dan partisipasi dari setiap anggota kelompok agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa menuju belajar yang lebih baik. Dengan mengacu pada unsur-unsur pembelajaran kooperatif, maka peneliti ingin melakukan langkah-langkah pembelajaran matematika di sekolah sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Ada beberapa langkah yang harus dilakukan guru pada tahap persiapan ini, yaitu:

1. Guru memilih materi pelajaran yang akan digunakan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw*.
2. Guru menyiapkan perangkat pembelajarannya, yaitu silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar pengamatan, Lembar Aktivitas Siswa (LAS) dan kartu pertanyaan.
3. Tiap-tiap kelompok dibagi menjadi 7 kelompok yang terdiri dari 4-6 orang siswa yang mewakili hasil akademis dalam kelas. Pembagian kelompok dilakukan dengan cara mengurutkan siswa berdasarkan skor yang diperoleh dari skor dasar mulai dari skor yang tertinggi sampai skor yang terendah. Trianto (2014: 120) menyatakan bahwa “pembentukan kelompok dapat didasarkan pada prestasi akademik, yaitu menentukan tiga kelompok dalam kelas yaitu kelompok atas, kelompok menengah, dan kelompok bawah. Kelompok atas sebanyak 25%, kelompok tengah sebanyak 50%, dan kelompok bawah sebanyak 25%”. Dalam setiap kelompok dibentuk kelompok pengecek yang terdiri dari dua orang siswa yang diperoleh dari 1 siswa yang berkemampuan tinggi dan 1 siswa yang berkemampuan sedang. Fungsinya adalah untuk memastikan bahwa semua anggota kelompok ikut belajar dan lebih khususnya untuk mempersiapkan anggotanya untuk mengerjakan tiap tes dengan baik.

b. Tahap Penyajian Kelas

Dalam pelaksanaan penyajian kelas terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

1. Kegiatan Awal
 - a. Guru menyiapkan siswa untuk belajar
 - b. Guru menyampaikan tujuan belajar dan hasil belajar yang diharapkan akan dicapai dalam pertemuan. (**Fase 1: menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa**)

- c. Guru menyampaikan apersepsi tentang materi sebelumnya yang berhubungan dengan materi yang akan diajarkan.
- d. Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari. (**Fase 1: menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa**)
- e. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilalui siswa, yaitu penerapan pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw*.
2. Kegiatan inti
 - a. Guru menyajikan informasi kepada siswa tentang materi pelajaran yang akan dipelajari secara garis besar. (**Fase 2: Menyajikan informasi**)
 - b. Guru meminta siswa untuk segera duduk dalam kelompok kooperatif dengan aktivitas *quick on the draw* yang sudah ditentukan guru di luar jam pelajaran dan guru memberi nama tiap kelompok dengan nama warna. (**Fase 3: Mengorganisasikan siswa dalam kelompok kooperatif**) (**Langkah 2 quick on the draw**)
 - c. Guru membagikan LAS dan menginformasikan cara mengerjakan LAS serta memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk berdiskusi dan mengerjakan LAS. (**Langkah 3 quick on the draw**)
 - d. Guru membimbing siswa dalam berdiskusi membahas LAS, guru sebagai fasilitator memberikan bantuan jika dibutuhkan siswa dalam mengerjakan LAS. (**Fase 4: Membimbing kelompok bekerja dan belajar**)
 - e. Pelaksanaan *quick on the draw*. Guru memberikan aba-aba “mulai”, satu orang dari tiap kelompok berlari ke meja guru untuk mengambil satu kartu pertanyaan yang sesuai dengan warna kelompoknya dan kembali membawanya ke kelompoknya. (**Langkah 4 quick on the draw**)
 - f. Dengan menggunakan materi sumber (LAS dan buku matematika) siswa menjawab pertanyaan pada kartu pertanyaan secara berkelompok. (**Langkah 5 quick on the draw**)
 - g. Setelah pertanyaan selesai dijawab, jawaban diberikan oleh perwakilan kelompok kepada guru untuk diperiksa. Jika jawaban yang diberikan sudah benar dan lengkap, maka kelompok tersebut dapat mengambil kartu

pertanyaan yang kedua dari warna kelompok yang telah ditentukan. Namun, jika jawaban yang diberikan belum benar dan tidak lengkap, maka kelompok tersebut kembali ke kelompoknya untuk mencoba kembali. (**Langkah 6 dan 7 quick on the draw**)

- h. Kelompok pertama yang dapat menyelesaikan 1 set kartu pertanyaan dengan benar menjadi pemenang. (**Langkah 8 quick on the draw**)
 - i. Guru dan siswa membahas dan menjelaskan soal-soal yang dianggap sulit dan tidak bisa diselesaikan oleh siswa. (**Langkah 9 quick on the draw**)
 - j. Guru meminta perwakilan dari beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya ke depan kelas. (**Fase 5: evaluasi**)
 - k. Guru memimpin diskusi kelas dengan meminta tanggapan peserta didik lainnya terhadap hasil kerja kelompok yang telah disampaikan oleh temannya di depan kelas.
3. Kegiatan Akhir
- a. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang. (**Fase 6: Memberikan Penghargaan**)
 - b. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi ajar dari hasil diskusi kelompok yang telah dibahas.
 - c. Guru memberikan latihan untuk pemahaman secara individu.
 - d. Guru memberikan PR dan menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya dan meminta siswa untuk membaca materi tersebut.
 - e. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam.

2.6 Penghargaan Kelompok

Untuk memberikan penghargaan kelompok terdiri dari beberapa langkah, yaitu:

- a. Menghitung Skor Individu dan Skor Kelompok

Perhitungan skor tes individu bertujuan untuk menentukan nilai perkembangan individu yang disumbangkan sebagai skor kelompok. Nilai perkembangan individu dihitung berdasarkan selisih perolehan skor tes individu terdahulu dengan skor tes akhir. Dengan cara ini setiap anggota memiliki

kesempatan yang sama untuk memberikan sumbangan skor maksimal bagi kelompoknya. Kriteria sumbangan skor kelompok terlihat pada tabel berikut:

Tabel 2.2 Nilai Perkembangan Siswa

Skor Tes	Nilai Perkembangan
Lebih dari 10 poin di bawah skor awal	0
10 poin di bawah sampai 1 poin di bawah skor awal	10
Skor awal sampai 10 poin di atas skor awal	20
Lebih dari 10 poin di atas skor awal	30
Nilai sempurna (tidak berdasarkan skor awal)	30

Sumber: *Trianto (2014: 122)*

b. Memberikan Penghargaan Kelompok

Skor kelompok dihitung berdasarkan rata-rata nilai perkembangan yang disumbangkan oleh anggota kelompok. Berdasarkan rata-rata nilai perkembangan yang diperoleh terdapat tiga tingkat kriteria penghargaan yang diberikan untuk penghargaan kelompok (Slavin, 2005: 160), yaitu:

- 1) Kelompok rata-rata nilai perkembangan 15, sebagai kelompok baik
- 2) Kelompok rata-rata nilai perkembangan 16, sebagai kelompok sangat baik
- 3) Kelompok rata-rata nilai perkembangan 17, sebagai kelompok super.

Slavin (2005: 160) menyatakan bahwa “Kriteria tersebut boleh diubah sesuai dengan kebutuhan”, karena rata-rata skor individu yang di sumbangkan kelompoknya tidak hanya sebatas 15,16,17 saja, maka peneliti memodifikasi kriteria penghargaan seperti pada tabel berikut:

Tabel 2.3 Kriteria Penghargaan Kelompok

No.	Rata-rata Nilai ²² Perkembangan (\bar{x})	Kriteria
1	$5 \leq \bar{x} < 15$	Baik
2	$15 < \bar{x} < 25$	Hebat
3	$25 < \bar{x} < 30$	Super

2.7 Hubungan Model Pembelajaran Kooperatif Disertai Aktivitas *Quick On The Draw* dengan Motivasi Belajar Matematika

Motivasi sangat berperan dalam mendorong seseorang melakukan suatu kegiatan pembelajaran, dalam pembelajaran matematika siswa perlu diberikan rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya. Selanjutnya pembelajaran

kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* akan memberikan kemudahan belajar bagi siswa untuk memahami konsep yang dipelajarinya karena aktivitas *quick on the draw* merupakan salah satu model pembelajaran berbentuk permainan sehingga akan mengurangi kebosanan siswa dalam belajar dan meningkatkan motivasi siswa.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif diperlukan suatu kegiatan yang berbeda yang dapat membuat siswa bersemangat, memiliki rasa percaya diri, mengetahui dan yakin bahwa materi yang dipelajari benar-benar bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari sehingga menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar matematika, setelah mengikuti pelajaran matematika siswa merasa puas dengan apa yang diperolehnya sehingga menjadi penguat untuk keberhasilan.

Pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya, sehingga siswa termotivasi untuk menyelesaikannya. Dalam pemecahan masalah yang diberikan, siswa tidak dibiarkan sendiri, tetapi siswa dikelompokkan dalam kelompok heterogen. Setiap anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama sehingga dalam pemecahan masalah yang ada, siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah akan bekerjasama dalam menyelesaikan tugasnya. Siswa saling membantu menemukan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang ada. Untuk mencapai hasil belajar kelompok yang tinggi, kelompok yang mencapai hasil belajar yang tertinggi akan mendapat penghargaan dengan demikian siswa akan termotivasi.

2.8 Penelitian yang relevan

Beberapa penelitian yang relevan mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* terhadap motivasi belajar, yaitu penelitian yang dilakukan Herdika, dkk (2013) disimpulkan bahwa model pembelajaran *quick on the draw* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan ketuntasan pada siklus 1 yaitu 85,55% dan pada siklus 2 yaitu 91,42%. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Riza Etika (2013) diperoleh hasil bahwa penerapan aktivitas *quick on the draw* dalam tatanan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Pada

penelitian yang dilakukan Martani (2012) disimpulkan bahwa penerapan strategi *quick on the draw* juga dapat meningkatkan komunikasi matematika siswa.

Dengan adanya penelitian pembelajaran *quick on the draw* yang meningkatkan hasil belajar dan komunikasi matematika siswa maka peneliti ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

2.9 Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 5 Siak Hulu.



BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Bentuk Penelitian

Bentuk penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto, dkk (2012: 3) dikatakan bahwa, “ Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”. Suyadi (2011: 18) mengatakan bahwa “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah pencermatan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.”

Menurut Wiriaatmadja (2008: 13) mengatakan bahwa “Penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu.” Menurut Kunandar (2013: 41) dikatakan bahwa,

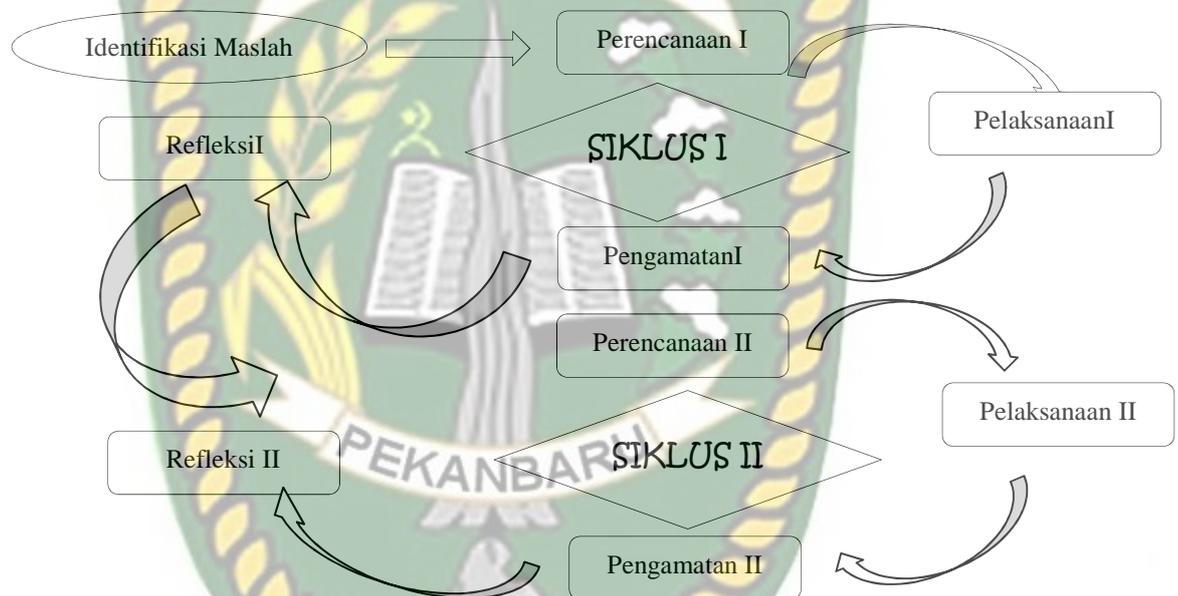
Penelitian tindakan kelas atau PTK memiliki peranan penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar artinya pihak yang terlibat dalam PTK mencoba dengan sadar mengembangkan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran di kelas melalui tindakan bermakna yang diperhitungkan dapat memecahkan masalah atau memperbaiki situasi dan kemudian secara cermat mengamati pelaksanaannya untuk mengukur tingkat keberhasilannya.

Menurut Ebbut dalam Kunandar (2013: 43) menyatakan “penelitian tindakan adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut.” Menurut Wardhani (2007 : 1.4) “Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.” Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu cara yang bisa digunakan oleh guru untuk memperbaiki pembelajaran di dalam kelas.

Peneliti melakukan penelitian dalam pembelajaran dengan melakukan tindakan dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 5 Siak Hulu dengan menerapkan pembelajaran Kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw*.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui dua siklus. Pada siklus pertama dilakukan tindakan sesuai dengan menerapkan pembelajaran Kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw*. Selanjutnya siklus kedua, tindakan yang dilakukan adalah berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama.

Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam Arikunto, dkk (2012: 16), dapat dilihat pada gambar 1 :



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Adapun penjelasan dari masing-masing tahapan yaitu:

a. Menyusun Rancangan Tindakan

Pada tahap perencanaan peneliti berdiskusi dengan guru matematika kelas VII SMPN 5 Siak Hulu tentang pelaksanaan pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* yang akan dilaksanakan. Kemudian menentukan materi pokok, mempersiapkan silabus, membuat RPP, membuat LAS, membuat angket motivasi dan membuat tes hasil belajar berupa ulangan harian dan membuat lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap pelaksanaan ini, guru melaksanakan apa yang telah dirancang pada RPP, yaitu menggunakan pembelajaran Kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* saat proses pembelajaran berlangsung.

c. Pengamatan

Selama berlangsungnya proses pembelajaran, dilakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa sebagai dasar melakukan perbaikan proses pembelajaran pada pertemuan berikutnya dengan pembelajaran Kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw*.

d. Refleksi

Dari hasil pengamatan dilakukan refleksi terhadap proses pembelajaran. Melalui refleksi ini, penulis dan guru saling bertukar pikiran (berdiskusi) untuk membuat rancangan perbaikan pembelajaran pada siklus selanjutnya. Kelemahan dan kekurangan pada siklus I akan diperbaiki pada siklus II.

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil dari tanggal 14 September 2018 sampai tanggal 19 Oktober 2018. Sedangkan penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Siak Hulu di jalan Raya Teratak Buluh-Lubuk Siam.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Siak Hulu tahun ajaran 2018/2019, dengan jumlah siswa 31 orang yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki dengan karakteristik dan kemampuan siswa yang heterogen.

3.4 Instrumen Penelitian

1) Perangkat Pembelajaran

Agar penelitian berjalan dengan baik, maka disusun perangkat pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang akan diterapkan. Adapun perangkat pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari:

1. Silabus

Pembuatan silabus ini bertujuan agar peneliti mempunyai acuan yang jelas dalam melaksanakan kegiatan. Menurut Kunandar (2014: 4) “silabus dikembangkan berdasarkan standar kompetensi lulusan dan standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah sesuai dengan pola pembelajaran pada setiap tahun ajaran tertentu. Silabus digunakan sebagai acuan dalam pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran.”

Menurut BSNP (2006: 15) mengatakan bahwa “silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu dan atau kelompok mata pelajaran/tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar.”

Menurut Trianto (2010: 96) “Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu atau kelompok mata pelajaran/tema tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator dasar, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar.” Dari silabus yang dijadikan sebagai pedoman, maka peneliti dapat membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan silabus.

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Menurut Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah dalam Kunandar (2014: 5) mengatakan bahwa “RPP adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD)”. Menurut Trianto (2010: 108) “Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang diterapkan dalam standar isi yang dijabarkan dalam silabus”. RPP juga menjadi acuan untuk peneliti dalam melaksanakan satu kali proses pembelajaran.

RPP yang dibuat sesuai dengan silabus dan sesuai dengan tingkat SMPN 5 Siak Hulu dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw*. RPP disusun secara sistematis yang terdiri dari: standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran materi ajar, metode dan model pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran yang memuat kegiatan awal, inti dan akhir dengan mengacu pada langkah-langkah aktivitas *quick on the draw*, sumber belajar dan penilaian.

3. Lembar Kerja Siswa (LAS)

Lembar Aktivitas Siswa (LAS) adalah langkah kerja dalam memahami konsep dengan prosedur yang dibuat sedemikian rupa sehingga siswa mampu menyelesaikan suatu permasalahan. Lembar aktivitas siswa berisi tujuan pembelajaran dan konsep-konsep pokok materi yang akan dipelajari. Lembar aktivitas siswa berguna bagi siswa untuk pemahaman konsep materi pokok yang sudah dipelajari berdasarkan langkah kerja yang dirancang untuk memecahkan suatu permasalahan.

4. Satu Set Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan berisi pertanyaan-pertanyaan yang memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Setiap kartu pertanyaan harus diselesaikan oleh masing-masing kelompok untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi pealajaran.

2) Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data tentang aktivitas guru dan siswa serta data tentang motivasi belajar matematika siswa.

1. Aktivitas Guru dan Siswa

1) Teknik Lembar Pengamatan Aktivitas Guru dan Siswa

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas guru dan siswa dalam penelitian ini menggunakan teknik pengamatan, sedangkan untuk instrumen pengumpulan datanya menggunakan lembar pengamatan. Data yang dikumpulkan dengan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran untuk setiap kali pertemuan diisi oleh pengamat sesuai dengan keadaan sebenarnya sesuai petunjuk lembar pengamatan. Pengamatan dilakukan

di setiap kali pertemuan selama proses pembelajaran dengan cara mengisi lembar pengamatan tentang aktivitas guru dan siswa yang menerapkan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw*, dengan demikian dapat diketahui hal-hal yang masih perlu diperbaiki pada pertemuan sebelumnya.

2. Motivasi Belajar Matematika Siswa

Untuk mengumpulkan data motivasi belajar matematika siswa digunakan angket motivasi belajar siswa, yang diberikan 2 kali kepada siswa, yakni sebelum tindakan dan setelah tindakan. Peneliti memberikan pengarahan bahwa angket diisi berdasarkan keadaan sebenarnya dan tidak mempengaruhi nilai siswa. Pupuh Faturrohman dan M.Sobry Sutikno dalam Suryati (2016: 26) mengatakan bahwa “Angket termasuk alat untuk mengumpulkan dan mencatat data atau informasi, sikap, dan faham dalam hubungan kausal”. Adapun angket motivasi belajar matematika siswa pada penelitian ini diukur menggunakan indikator sebagai berikut:

1. Ulet menghadapi kesulitan
2. Menunjukkan sikap yang lebih percaya diri
3. Menunjukkan minat yang lebih terhadap matematika
4. Merasakan manfaat materi pelajaran matematika
5. Rasa puas/bangga terhadap prestasi

Dari indikator-indikator tersebut, untuk mengukur motivasi belajar matematika siswa peneliti menggunakan skala sikap. Menurut Pupuh Faturrohman dan M.Sobry Sutikno dalam Suryati (2016: 27) “Skala sikap merupakan kumpulan pernyataan-pernyataan mengenai sikap suatu objek”. Hasilnya berupa kategori sikap yakni mendukung (positif) dan menolak (negatif). Pupuh Faturrohman dan M.Sobry Sutikno dalam Suryati (2016: 27) juga mengatakan bahwa “Untuk mengukur sikap, dapat dilakukan dengan menggunakan skala sikap yang dikembangkan oleh Likert. Ada dua bentuk pernyataan yang menggunakan skala likert ini, yaitu bentuk pernyataan positif untuk mengukur sikap positif dan bentuk pernyataan negatif untuk mengukur sikap negatif”.

Skala likert yang biasa menggunakan lima kategori yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Tabel 3.1 Skor Pernyataan Angket

Pernyataan Positif		Pernyataan Negatif	
Skor	Kategori	Skor	Kategori
5	Sangat Setuju (SS)	5	Sangat Tidak Setuju (STS)
4	Setuju (S)	4	Tidak Setuju (TS)
3	Netral (N)	3	Netral (N)
2	Tidak Setuju (TS)	2	Setuju (S)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Setuju (SS)

Sumber: Ridwan (2012: 13)

Skala likert yang digunakan pada penelitian ini adalah skala likert yang dimodifikasi menjadi empat kategori, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Teknik pemberian skor terhadap jawaban yang diberikan siswa terhadap pernyataan-pernyataan yang diajukan menggunakan skala likert yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.2 Skor Pernyataan Angket Peneliti

Pernyataan Positif		Pernyataan Negatif	
Skor	Kategori	Skor	Kategori
4	Sangat Setuju (SS)	4	Sangat Tidak Setuju (STS)
3	Setuju (S)	3	Tidak Setuju (TS)
2	Tidak Setuju (TS)	2	Setuju (S)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Setuju (SS)

Sedangkan untuk instrumen pengumpulan datanya menggunakan lembar angket motivasi belajar matematika. Dalam penelitian ini, peneliti menyebarkan angket sebelum pelaksanaan tindakan dan sesudah pelaksanaan tindakan. Adapun sebagai butir pernyataan angket untuk setiap indikator dan jenis pernyataan dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa

Indikator Motivasi Belajar			Jumlah
(a) Ulet menghadapi kesulitan	Pernyataan Positif	1,3	4
	Pernyataan Negatif	2,4	

(b) Menunjukkan sikap yang lebih percaya diri	Pernyataan Positif	5,6,8	5
	Pernyataan Negatif	7,9	
(c) Menunjukkan minat yang lebih terhadap matematika	Pernyataan Positif	11,13	4
	Pernyataan Negatif	10,12	
(d) Merasakan manfaat materi pelajaran	Pernyataan Positif	14,16	4
	Pernyataan Negatif	15,17	
(e) Rasa puas/bangga terhadap prestasi	Pernyataan Positif	18,20	3
	Pernyataan Negatif	19	
Jumlah			20

Sumber: Handayani (2014: 25)

3) Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini berupa data aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung serta data motivasi belajar siswa.

1) Analisis Data Aktivitas Guru dan Siswa

Data aktivitas guru dan siswa dianalisis secara kualitatif, berupa penjelasan perkembangan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Adanya analisis lembar pengamatan ini akan terlihat bagaimana guru melaksanakan proses mengajar dan bagaimana siswa mengikuti proses belajar yang berlangsung. Dalam penelitian ini setiap langkah kegiatan yang dilakukan guru dan siswa diamati dalam lembar pengamatan dan kemudian direfleksi. Tujuan dari analisis lembar pengamatan ini adalah untuk mengetahui kekurangan-kekurangan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk diperbaiki pada pertemuan berikutnya.

2) Analisis Data Motivasi Belajar Siswa

Untuk melihat apakah terjadi peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw*

dapat dijaring melalui angket. Persentase motivasi dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Motivasi} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% \quad (\text{Rezeki,2009: 5})$$

Setelah dipresentasikan, untuk mengetahui tingkat motivasi belajar maka akan dilihat dengan menggolongkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Persentase Motivasi Belajar Siswa

No	Persentase Aktivitas	Kriteria
1	0%-20%	Sangat Lemah
2	21%-40%	Lemah
3	41%-60%	Cukup
4	61%-80%	Kuat
5	81%-100%	Sangat Kuat

Sumber: Ridwan (2012: 15)

Penggolongan diatas, dimodifikasi sesuai dengan skor angket yang peneliti gunakan, dimana dari 20 butir pernyataan angket diperoleh:

1. Skor terendah, jika semua item mendapat skor $1 = 1 \times 20 = 20$
2. Skor tertinggi, jika semua item mendapat skor $4 = 4 \times 20 = 80$
3. Skor terendah dalam bentuk persen menjadi $= \frac{20}{80} \times 100\% = 25\%$
4. Rentang $= 100\% - 25\% = 75\%$
5. Panjang interval $= \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} = \frac{75\%}{5} = 15\%$

Jadi, modifikasinya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Modifikasi Kriteria Persentase Motivasi Belajar Siswa

No	Rentang Persentase Motivasi Belajar Siswa	Kriteria Keberhasilan Motivasi Belajar Siswa
1	25% < persentase motivasi 39,99%	Motivasi sangat lemah
2	40% < persentase motivasi 54,99%	Motivasi lemah
3	55% < persentase motivasi 69,99%	Motivasi cukup
4	70% < persentase motivasi 84,99%	Motivasi kuat
5	85% < persentase motivasi 100%	Motivasi sangat kuat

Sumber: data olahan peneliti

Peningkatan motivasi belajar siswa dilihat apabila terjadi peningkatan sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the*

draw dengan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw*.

3) Analisis Nilai Perkembangan dan Penghargaan Kelompok

Analisis data perkembangan siswa terbagi menjadi dua, yaitu analisis skor perkembangan individu dan analisis data skor kelompok. Analisis data perkembangan individu siswa ditentukan dengan melihat nilai perkembangan siswa yang diperoleh dari selisih skor dasar dengan nilai UH. Selisih skor yang diperoleh disesuaikan dengan nilai perkembangan individu yang berpedoman pada tabel kriteria sumbangan skor kelompok.

Analisis data skor kelompok ditentukan dengan cara menjumlahkan nilai perkembangan individu siswa di kelompok dan hasilnya dibagi dengan jumlah anggota kelompok, dan rata-rata perkembangan semua anggota kelompok adalah data skor kelompok. Pemberian penghargaan diberikan berdasarkan perolehan skor rata-rata kelompok yang berpedoman pada tabel kriteria penghargaan kelompok.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Pelaksanaan Tindakan

Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* di kelas VIII SMP Negeri 5 Siak Hulu. Pembelajaran ini dilaksanakan dalam dua siklus sebanyak sepuluh kali pertemuan, sedangkan alokasi waktu dalam penelitian ini ialah dua kali pertemuan dalam satu minggu yang setiap kali pertemuannya 2 x 40 menit. Adapun waktu pelaksanaan penelitian disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Siklus	Pertemuan	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	1	Jumat 14/ September/ 2018	Pemberian angket motivasi sebelum tindakan
	2	Selasa 18/September/2018	Belajar dengan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> (LAS-1)
	3	Selasa 25/September/2018	Belajar dengan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> (LAS-2)
	4	Jumat 28/September/2018	Belajar dengan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> (LAS-3)
	5	Selasa 2/Oktober/2018	Ulangan Harian 1
2	6	Jumat 5/Oktober/2018	Belajar dengan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> (LAS-4)
	7	Selasa 9/Oktober/2018	Belajar dengan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> (LAS-5)
	8	Jumat 12/Oktober/2018	Belajar dengan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas <i>quick on the draw</i> (LAS-6)

Siklus	Pertemuan	Hari/Tanggal	Kegiatan
	9	Selasa 16/Oktober/2018	Ulangan Harian 2
	10	Jumat 19/Oktober/2018	Pemberian angket motivasi setelah tindakan

4.1.1 Siklus I (Pertama)

4.1.1.1 Tahap Persiapan (Perencanaan Siklus I)

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan dilaksanakan seperti menyusun silabus, RPP, Lembar Aktivitas Siswa (LAS) untuk setiap kali pertemuan. Kemudian guru membentuk kelompok yang terdiri dari empat sampai enam orang dalam satu kelompok yang dibentuk berdasarkan skor dasar siswa yang diambil dari nilai ulangan harian pada materi sebelumnya yaitu materi pola bilangan. Pada tanggal 14 September 2018 sebelum pembelajaran dilaksanakan, peneliti meminta siswa mengisi angket motivasi belajar matematika kepada siswa dan setelah itu membimbing siswa untuk mengisinya, kemudian dikumpulkan, siswa yang mengisi angket berjumlah 31 orang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar pengamatan aktivitas guru, lembar pengamatan aktivitas siswa, soal ulangan harian I dan alternatif jawaban soal ulangan harian I dan lembar angket mengenai motivasi belajar matematika.

4.1.1.2 Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Siklus I merupakan tahap awal dari penelitian ini yang terdiri dari pertemuan ke-1, pertemuan ke-2, pertemuan ke-3 dan ulangan harian I. Adapun aktivitas dari hasil pengamatan pada masing-masing pertemuan tersebut disajikan sebagai berikut :

1) Pertemuan Ke-1 (Selasa, 18 September 2018)

Pada pertemuan pertama, proses pembelajaran berlangsung selama 2 jam pelajaran dengan kegiatan pembelajarannya berpedoman pada RPP-1, LAS-1, kartu pertanyaan serta lembar aktivitas guru dan siswa yang telah dipersiapkan. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini mengenai pengertian relasi dan cara menyatakan relasi. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru meminta ketua kelas untuk menyiapkan teman-temannya, kemudian siswa mengucapkan salam

dan guru menjawab salam, lalu guru memeriksa kehadiran siswa. Kemudian guru menginstruksikan siswa untuk duduk dalam kelompoknya masing-masing yang telah dibentuk oleh guru. Pada saat menempati kelompok siswa tampak ribut dan sibuk menggeser meja dan kursi.

Guru menyampaikan judul materi yang akan dipelajari yaitu “relasi” dan guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. Kemudian guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari. Guru meminta siswa untuk membuka buku cetaknya masing-masing lalu guru menjelaskan materi yang dipelajari. Pada saat menyampaikan materi guru meminta salah satu siswa untuk maju kedepan menuliskan satu contoh relasi. Hanya beberapa siswa yang memperhatikan materi yang disampaikan guru. Pada pertemuan ini guru tidak ada melakukan tanya jawab untuk mengingatkan kembali pengetahuan siswa sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Kemudian guru membacakan nama kelompok dan meminta siswa untuk duduk didalam kelompoknya masing-masing. Guru memberi arahan agar siswa duduk dikelompoknya dengan tertib. Kemudian guru membagikan LAS-1 kepada masing-masing siswa dan meminta siswa berdiskusi dalam kelompoknya untuk mengamati dan memahami LAS-1. Guru membatasi waktu dalam pengerjaan LAS-1 dan mengarahkan siswa untuk melihat sumber materi dari buku cetak yang mereka miliki.

Pada saat mengerjakan LAS-1 siswa terlihat antusias dalam mengerjakannya. Namun, sebagian kelompok masih bekerja secara individu pada saat mengerjakan LAS-1, seperti siswa berkemampuan atas cenderung mengerjakan LAS-1 sendiri sedangkan siswa yang berkemampuan tengah dan bawah terlihat masih bingung. Siswa yang tidak mengerti dalam mengerjakan soal pada LAS-1 langsung bertanya kepada guru tanpa mendiskusikannya dengan anggota kelompok. Beberapa siswa langsung mencotek jawaban yang dibuat oleh temannya tanpa membaca dan memahami LAS-1 yang mereka miliki. Ada dua kelompok yang anggotanya tidak hadir yaitu kelompok hijau dan merah. Pada kelompok hijau satu orang anggotanya tidak hadir sedangkan pada kelompok merah dua orang anggotanya tidak hadir. Ketidakhadiran beberapa anggota pada kelompok ini membuat diskusi kelompok kurang berjalan dengan baik. Hanya ada dua

kelompok yang semua anggotanya terlihat aktif saat berdiskusi mengerjakan LAS-1 sedangkan kelompok lainnya mengerjakan LAS-1 secara individu dan tidak ada berdiskusi.

Guru berkeliling kesetiap kelompok untuk mencermati, memperhatikan dan menemukan kesulitan yang dialami siswa. Karena waktu pengerjaan LAS-1 sudah hampir habis, guru mengingatkan siswa agar segera menyelesaikan LAS-1 dan guru pun mulai menyusun set kartu pertanyaan diatas meja. Waktu pengerjaan LAS-1 selesai, selanjutnya masuk pada kegiatan *quick on the draw*. Guru menjelaskan langkah-langkah *quick on the draw* dalam pembelajaran kooperatif. Siswa bersemangat ketika mendengar penjelasan guru bahwa nanti akan ada perlombaan kelompok yaitu kelompok pertama yang dapat menjawab dengan benar semua pertanyaan dalam satu set kartu pertanyaan akan diberikan hadiah. Kemudian guru meminta seorang siswa sebagai perwakilan dari masing-masing kelompok untuk maju kemeja guru mengambil kartu pertanyaan pertama sesuai dengan warna kelompoknya. Satu set kartu pertanyaan terdiri dari tiga soal pertanyaan. Sebelum guru memberikan aba-aba “mulai” , perwakilan masing-masing kelompok sudah mengambil kartu pertanyaan sehingga guru meminta siswa untuk mengembalikan kartu pertanyaan kemudian guru pun memberi arahan kepada siswa agar mengambil kartu pertanyaan apabila sudah diberi aba-aba “mulai”.

Guru pun memberikan aba-aba “mulai”. Perwakilan masing-masing kelompok bergegas mengambil kartu pertanyaan pertama sesuai dengan warna kelompoknya masing-masing. Kemudian kartu pertanyaan yang telah diambil dibawa kekelompoknya masing-masing untuk didiskusikan bersama anggota kelompok yang lain. Hanya sebagian siswa yang berdiskusi dengan kelompoknya dan saat penyerahan jawaban kartu pertanyaan siswa tidak tertib. Pada saat pelaksanaan kegiatan *quick on the draw* berlangsung bel pulang pun berbunyi sehingga pembelajaran tidak dilanjutkan.

Kemudian guru meminta ketua kelas untuk berdoa sebelum pulang. Guru tidak melanjutkan pelajaran karena waktu tidak mencukupi sehingga guru tidak ada membahas dan menjelaskan soal-soal yang dianggap sulit. Guru juga tidak

ada memberikan hadiah karena tidak ada kelompok yang bisa menyelesaikan kartu pertanyaan sehingga tidak ada kelompok pemenang.

2) Pertemuan Ke-2 (Selasa, 25 September 2018)

Pada pertemuan kedua, proses pembelajaran berlangsung di jam terakhir dengan kegiatan pembelajarannya berpedoman pada RPP-2, LAS-2, kartu pertanyaan serta lembar aktivitas guru dan siswa yang telah dipersiapkan. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini mengenai pengertian fungsi, domain, kodomaian , range dan cara menyatakan fungsi. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru meminta ketua kelas untuk menyiapkan teman-temannya, kemudian siswa mengucapkan salam dan guru menjawab salam, lalu guru memeriksa kehadiran siswa. Kemudian guru menginstruksikan siswa untuk duduk dalam kelompoknya masing-masing yang telah dibentuk oleh guru. Pada saat menempati kelompok siswa tampak ribut dan sibuk menggeser meja dan kursi.

Pada pertemuan ini guru melakukan tanya jawab untuk mengingatkan kembali pengetahuan siswa sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan menyampaikan motivasi kepada siswa dengan menghubungkan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Namun, guru tidak ada menyampaikan tujuan pembelajaran dan juga tidak ada menyampaikan materi yang akan dipelajari. Guru langsung membagikan LAS-2 kepada masing-masing siswa dan meminta siswa berdiskusi dalam kelompoknya untuk mengamati dan memahami LAS-2. Guru membatasi waktu dalam pengerjaan LAS-2 dan mengarahkan siswa untuk melihat sumber materi dari buku cetak yang mereka miliki.

Pada saat mengerjakan LAS-2, hanya sebagian siswa yang duduk diam didalam kelompoknya. Sebagian kelompok masih bekerja secara individu pada saat mengerjakan LAS-2 sementara anggota kelompok yang lain hanya mencatat jawaban yang dimiliki temannya. Namun, kelompok yang lain saling bekerja sama dan saling berdiskusi dalam mengerjakan LAS-2. Siswa yang tidak mengerti dalam mengerjakan soal pada LAS-2 langsung maju ke meja guru dan bertanya kepada guru. Guru tidak ada berkeliling kesetiap kelompok untuk mencermati, memperhatikan dan menemukan kesulitan yang dialami siswa akan tetapi guru

hanya memantau dari depan saja. Pada saat sesi berdiskusi guru mulai menyusun satu set kartu pertanyaan.

Waktu pengerjaan LAS-2 selesai, selanjutnya masuk pada kegiatan *quick on the draw*. Guru meminta seorang siswa sebagai perwakilan dari masing-masing kelompok untuk maju ke meja guru mengambil kartu pertanyaan pertama sesuai dengan warna kelompoknya. Satu set kartu pertanyaan terdiri dari tiga soal pertanyaan.

Guru pun memberikan aba-aba “mulai”. Perwakilan masing-masing kelompok bergegas mengambil kartu pertanyaan pertama sesuai dengan warna kelompoknya masing-masing. Kemudian kartu pertanyaan yang telah diambil dibawa ke kelompoknya masing-masing untuk didiskusikan bersama anggota kelompok yang lain. Siswa sangat bersemangat ketika mengerjakan soal kartu pertanyaan. Ada salah satu siswa yang meneriaki temannya dan meminta temannya untuk menuliskan jawaban lebih cepat agar tidak keduluan dengan kelompok lain. Setelah kartu pertanyaan selesai dikerjakan maka satu orang perwakilan kelompok membawa lembar jawaban kepada guru untuk diperiksa. Guru berada di depan kelas untuk memeriksa jawaban yang diberikan siswa. Jika jawaban yang diberikan siswa sudah benar maka siswa boleh untuk mengambil satu kartu pertanyaan selanjutnya, namun jika jawaban yang diberikan salah maka siswa harus kembali ke kelompoknya untuk mendiskusikan lagi. Siswa masih kurang tertib dan tidak bergantian saat menyerahkan atau mengambil kartu pertanyaan.

Guru berada di depan kelas untuk memantau, membimbing serta memberikan bantuan kepada setiap kelompok dalam mengerjakan kartu pertanyaan selanjutnya. Namun, ada salah satu kelompok yang tidak mendapatkan kartu pertanyaan selanjutnya yaitu kelompok merah. Kemudian guru bertanya kepada semua siswa dan ternyata ada salah seorang siswa yang mengambil kartu pertanyaan milik kelompok merah. Akan tetapi tidak ada satu pun siswa yang mengaku. Kegiatan *quick on the draw* terus berlanjut sampai ada salah satu kelompok yang menyelesaikan semua kartu pertanyaan. Kemudian guru memberi tahu kepada semua siswa bahwa tidak ada kelompok pemenang dikarenakan ada

kesalahan teknis yaitu menyembunyikan soal milik kelompok lain. Kelompok ungu merasa kesal karena tidak ada kelompok pemenang padahal kelompok ungu yang pertama kali menyelesaikan semua kartu pertanyaan.

Setelah kegiatan *quick on the draw* selesai guru meminta semua siswa untuk kembali duduk dikursinya masing-masing. Guru tidak ada menyimpulkan materi dan memberikan PR karena bel pulang telah berbunyi. Kemudian guru meminta ketua kelas untuk menyiapkan kelas, siswa pun mengucapkan salam dan guru menjawab salam lalu siswa berdoa membaca surat pendek.

3) **Pertemuan Ke-3 (Jumat, 28 September 2018)**

Pada pertemuan ketiga, kegiatan pembelajarannya berpedoman pada RPP-3, LAS-3, kartu pertanyaan serta lembar aktivitas guru dan siswa yang telah dipersiapkan. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini mengenai banyaknya fungsi dari dua himpunan. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru meminta ketua kelas untuk menyiapkan teman-temannya, kemudian siswa mengucapkan salam dan guru menjawab salam, lalu guru memeriksa kehadiran siswa. Guru tidak perlu menginstruksikan siswa untuk duduk dalam kelompoknya masing-masing karena siswa telah duduk berkelompok sebelum guru masuk kelas.

Guru melakukan tanya jawab untuk mengingatkan kembali pengetahuan siswa sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan menyampaikan motivasi kepada siswa dengan menghubungkan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Guru hanya menyampaikan judul materi yang akan dipelajari yaitu “banyaknya pemetaan”. Pada pertemuan ini guru tidak ada menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru langsung membagikan LAS-3 kepada masing-masing siswa dan meminta siswa berdiskusi dalam kelompoknya untuk mengamati dan memahami LAS-3.

Pada saat mengerjakan LAS-3, siswa terlihat antusias dan bersemangat saat berdiskusi dengan teman kelompoknya. Pada saat sesi berdiskusi guru mulai menyusun satu set kartu pertanyaan. Lalu, guru berkeliling kesetiap kelompok untuk mencermati, memperhatikan dan menemukan kesulitan yang dialami siswa. Waktu pengerjaan LAS-3 selesai, selanjutnya masuk pada kegiatan *quick on the draw*. Guru tidak menjelaskan langkah-langkah *quick on the draw* dalam

pembelajaran kooperatif karena siswa sudah terbiasa dengan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan. Kemudian, guru meminta seorang siswa sebagai perwakilan dari masing-masing kelompok untuk maju ke meja guru mengambil kartu pertanyaan pertama sesuai dengan warna kelompoknya. Satu set kartu pertanyaan terdiri dari tiga soal pertanyaan.

Guru pun memberikan aba-aba “mulai”. Perwakilan masing-masing kelompok bergegas mengambil kartu pertanyaan pertama sesuai dengan warna kelompoknya masing-masing. Kemudian kartu pertanyaan yang telah diambil dibawa ke kelompoknya masing-masing untuk didiskusikan bersama anggota kelompok yang lain. Setiap kelompok langsung mendiskusikan dan mengerjakan soal yang ada dalam kartu pertanyaan dan menuliskan jawabannya pada lembar terpisah. Guru memantau kegiatan siswa dari depan kelas.

Siswa terlihat lebih aktif saat berdiskusi mengerjakan jawaban kartu pertanyaan. Setelah kartu pertanyaan selesai dikerjakan satu orang perwakilan kelompok membawa lembar jawaban kepada guru untuk diperiksa. Beberapa kelompok sudah mulai bergantian saat menyerahkan atau mengambil kartu pertanyaan. Siswa sangat bersemangat ketika mengerjakan soal kartu pertanyaan. Kegiatan *quick on the draw* terus berlangsung sampai ada kelompok pemenang yang dapat mengerjakan satu set kartu pertanyaan dengan cepat.

Kelompok ungu berhasil menjadi kelompok pemenang dalam menyelesaikan satu set kartu pertanyaan pada pertemuan ini. Guru pun memberikan penghargaan berupa hadiah kepada kelompok merah sebagai kelompok pemenang. Kemudian guru meminta beberapa siswa untuk menuliskan jawaban kartu pertanyaan di papan tulis. Lalu guru meminta seluruh siswa untuk mencatatnya. Setelah selesai guru memberikan latihan dan menuliskan soal latihan di papan tulis. Bagi siswa yang telah selesai mengerjakan latihan maka guru langsung memeriksa jawaban siswa dan memberikan nilai. Pada pertemuan ini guru tidak ada menyimpulkan materi. Guru meminta siswa untuk keluar main bagi yang sudah selesai mengerjakan latihan.

4) Pelaksanaan Ulangan Harian I (Selasa, 2 Oktober 2018)

Pada pertemuan keempat ini guru melakukan ulangan harian I kepada siswa dengan waktu pelaksanaannya selama 80 menit yang terdiri atas 5 soal. Pada saat pelaksanaan ulangan harian I, guru memberi jarak antar meja siswa dan di setiap meja siswa hanya ada lembar jawaban dan alat tulis. Dalam pelaksanaannya, pada menit pertama siswa terlihat tenang dan fokus dalam mengerjakan soal ulangan. Guru juga memantau siswa dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan. Ada beberapa orang siswa yang berusaha untuk bekerja sama. Guru menegur siswa dan memberi arahan kepada siswa untuk mengerjakan soal yang di anggap mudah terlebih dahulu.

Kemudian pada menit-menit terakhir sebelum waktu yang diberikan selesai, beberapa siswa terlihat panik dan kebingungan dalam mencari penyelesaian dari soal yang diberikan. Setelah waktu yang ditetapkan berakhir, guru meminta kepada semua siswa untuk mengumpulkan lembar jawabannya. Ulangan harian I berjalan cukup baik.

4.1.1.3 Penghargaan Kelompok Siklus I

Nilai perkembangan siklus I diperoleh berdasarkan selisih skor hasil belajar ulangan harian siswa sebelum tindakan dengan skor hasil ulangan harian I. Nilai perkembangan dan penghargaan kelompok yang diperoleh siswa pada siklus I dapat dilihat dari Tabel 4.1.

Tabel 4.2 Nilai Perkembangan dan Penghargaan Kelompok pada Siklus I

Kelompok	Siklus I (Ulangan Harian I)	
	Rata-rata Nilai Perkembangan	Kriteria Penghargaan Kelompok
Putih	20	Hebat
Merah	20	Hebat
Oren	22,5	Hebat
Ungu	27,5	Super
Hijau	18	Hebat
Kuning	12,5	Baik
Biru	24	Hebat

Sumber: Data Olahan peneliti

4.1.1.4 Refleksi Siklus I

Berdasarkan lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa pada siklus I selama proses pembelajaran dalam melakukan tindakan sebanyak tiga kali pertemuan, terdapat beberapa kekurangan yang dilakukan guru dan siswa yaitu sebagai berikut:

- a. Alokasi waktu yang direncanakan pada beberapa langkah kurang sesuai dengan waktu pelaksanaannya khususnya pada pertemuan pertama.
- b. Ada beberapa kegiatan pada RPP yang tidak dilaksanakan guru, seperti guru tidak ada menyampaikan motivasi, apersepsi dan tujuan pembelajaran, guru tidak menyampaikan cakupan materi, guru tidak ada berkeliling akan tetapi hanya duduk dimeja guru dan menunggu siswa untuk bertanya.
- c. Pada pengerjaan LAS, sebagian siswa belum serius karena belum terbiasa dan sebagian kelompok mengerjakan LAS secara individu sehingga pelaksanaan diskusi kelompok belum terlaksana dengan baik.
- d. Siswa belum tertib dan tidak bergantian pada saat pelaksanaan *quick on the draw* Dengan demikian agar pada siklus II proses pembelajaran yang dilaksanakan berlangsung dengan baik, maka perlu dilakukan tindakan perbaikan sebagai berikut:
 - a. Mengatur waktu seefektif mungkin agar dalam pelaksanaan setiap tahap pembelajaran sesuai dengan perencanaan.
 - b. Guru harus berusaha untuk menyampaikan tujuan pembelajaran, motivasi, apersepsi dan cakupan materi yang akan dipelajari.
 - c. Guru memberikan penjelasan kepada siswa pentingnya pengerjaan LAS untuk memahami materi dan menegaskan kepada siswa untuk lebih aktif berdiskusi dalam kelompoknya pada saat pengerjaan LAS.
 - d. Guru megaskan kepada siswa agar lebih tertib dan bergantian saat menyerahkan atau mengambil kartu pertanyaan pada pelaksanaan *quick on the draw*.

4.1.2 Siklus II (Kedua)

4.1.2.1 Tahap persiapan (Perencanaan Siklus II)

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan dilaksanakan seperti RPP-4, RPP-5, RPP-6, LAS-4, LAS-5, LAS-6, soal ulangan harian II dan alternatif jawaban soal ulangan harian II, lembar pengamatan aktivitas guru, lembar pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran, serta lembar angket mengenai motivasi belajar matematika. Sedangkan kelompok belajar siswa masih sama seperti kelompok pada siklus I. Kegiatan pembelajaran pada siklus II ini terdiri dari 3 (tiga) kali pertemuan untuk pelaksanaan pembelajaran dan 1 (satu) kali untuk pelaksanaan ulangan harian.

4.1.2.2 Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Siklus II merupakan tahap lanjutan dari kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan pada siklus I, terdiri dari pertemuan ke-4, pertemuan ke-5, pertemuan ke-6 dan ulangan harian II. Adapun aktivitas dari hasil pengamatan pada masing-masing pertemuan tersebut disajikan sebagai berikut :

5) Pertemuan ke-4 (Jumat, 5 Oktober 2018)

Pada pertemuan ini, kegiatan pembelajaran membahas tentang korespondensi satu-satu. Proses pembelajaran berlangsung selama 2 jam pelajaran dengan kegiatan pembelajarannya berpedoman pada RPP-4, LAS-4, kartu pertanyaan serta lembar aktivitas guru dan siswa yang telah dipersiapkan. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru meminta ketua kelas untuk menyiapkan teman-temannya, kemudian siswa membaca doa lalu mengucapkan salam dan guru menjawab salam, lalu guru memeriksa kehadiran siswa. Pada pertemuan ini ada satu orang yang tidak hadir tanpa keterangan atau alfa. Kemudian guru menginstruksikan siswa untuk duduk dalam kelompoknya masing-masing yang telah dibentuk oleh guru.

Pada saat menempati kelompok siswa tampak ribut dan sibuk menggeser meja dan kursi sementara guru sibuk membolak-balik buku untuk mencari materi korespondensi satu-satu. Kemudian guru meminta siswa untuk membuka buku cetaknya namun ada siswa yang tidak mendengarkan guru lalu bertanya kepada guru tentang halamannya. Setelah itu guru menjelaskan sedikit materi yang ada

dibuku. Kemudian guru membagikan LAS-4 kepada masing-masing siswa disetiap kelompok. Siswa pun mengerjakan LAS yang diberikan. Guru berkeliling kesetiap kelompok untuk memantau siswa mengerjakan LAS yang diberikan. Setelah itu guru keluar dari kelas untuk beberapa saat lalu kembali masuk ke kelas. Pada saat mengerjakan LAS ada beberapa siswa yang berjalan-jalan ke kelompok lain. Sebagian siswa terlihat antusias dalam mengerjakan LAS yang diberikan. Siswa yang tidak mengerti langsung bertanya kepada guru.

Setelah semua kelompok selesai mengerjakan LAS-4, selanjutnya masuk pada kegiatan *quick on the draw*. Guru tidak lagi menjelaskan langkah-langkah *quick on the draw* dalam pembelajaran kooperatif karena siswa sudah terbiasa dengan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan. Kemudian, guru meminta seorang siswa sebagai perwakilan dari masing-masing kelompok untuk maju ke meja guru mengambil kartu pertanyaan pertama sesuai dengan warna kelompoknya. Satu set kartu pertanyaan terdiri dari tiga soal pertanyaan.

Guru pun memberikan aba-aba “mulai”. Perwakilan masing-masing kelompok bergegas mengambil kartu pertanyaan pertama sesuai dengan warna kelompoknya masing-masing. Kemudian kartu pertanyaan yang telah diambil dibawa kekelompoknya masing-masing untuk didiskusikan bersama anggota kelompok yang lain. Setiap kelompok langsung mendiskusikan dan mengerjakan soal yang ada dalam kartu pertanyaan dan menuliskan jawabannya pada lembar terpisah. Guru memantau kegiatan siswa dari depan kelas.

Siswa terlihat lebih aktif saat berdiskusi mengerjakan jawaban kartu pertanyaan. Setelah kartu pertanyaan selesai dikerjakan satu orang perwakilan kelompok membawa lembar jawaban kepada guru untuk diperiksa. Beberapa kelompok tidak bergantian saat menyerahkan atau mengambil kartu pertanyaan. Siswa sangat bersemangat ketika mengerjakan soal kartu pertanyaan. Kegiatan *quick on the draw* terus berlangsung sampai ada kelompok pemenang yang dapat mengerjakan satu set kartu pertanyaan dengan cepat.

Kelompok merah berhasil menjadi kelompok pemenang dalam menyelesaikan satu set kartu pertanyaan pada pertemuan ini. Guru pun memberikan penghargaan berupa hadiah kepada kelompok merah sebagai

kelompok pemenang. Kemudian guru meminta siswa untuk kembali ketempat duduk semula. Setelah selesai guru memberikan latihan dan menuliskan soal latihan di papan tulis. Guru pun meminta siswa untuk mengerjakan latihan dan mengumpulkan buku latihan apabila telah selesai dikerjakan. Pada saat mengerjakan latihan guru meninggalkan kelas untuk beberapa saat. Setelah itu guru kembali ke kelas dan meminta siswa untuk mengumpulkan buku latihan. Pada pertemuan ini guru tidak ada menyimpulkan materi dan memberikan PR.

6) Pertemuan ke-5 (Selasa, 9 Oktober 2018)

Pada pertemuan kelima, kegiatan pembelajarannya berpedoman pada RPP-5, LAS-5, kartu pertanyaan serta lembar aktivitas guru dan siswa yang telah dipersiapkan. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini mengenai menentukan nilai perubahan fungsi jika nilai variabel berubah. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru meminta ketua kelas untuk menyiapkan teman-temannya, kemudian siswa mengucapkan salam dan guru menjawab salam, lalu guru memeriksa kehadiran siswa.

Guru melakukan tanya jawab untuk mengingatkan kembali pengetahuan siswa sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari dan menyampaikan motivasi kepada siswa dengan menghubungkan materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Guru juga menyampaikan tujuan pembelajaran lalu guru menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu “menentukan nilai perubahan fungsi jika nilai variabel berubah”.

Selanjutnya guru kembali mengingatkan siswa mengenai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Guru menegaskan agar siswa berdiskusi aktif dalam kelompoknya masing-masing dan tertib pada saat pelaksanaan *quick on the draw*. Kemudian guru meminta siswa untuk duduk di dalam kelompoknya masing-masing. Guru memberi arahan agar siswa tidak menyeret kursi sehingga kelas tertib dan tidak ribut. Setelah semua siswa duduk berkelompok dengan tertib guru membagikan LAS-5 kepada masing-masing siswa dan meminta siswa berdiskusi dalam kelompoknya untuk mengamati dan memahami LAS-5.

Siswa berdiskusi aktif dengan teman kelompoknya dan menuliskan jawaban di LAS-5 yang telah dibagikan. Pada saat sesi berdiskusi guru mulai menyusun

satu set kartu pertanyaan. Lalu, guru berkeliling kesetiap kelompok untuk mencermati, memperhatikan dan menemukan kesulitan yang dialami siswa. Tampak siswa sudah mulai terbiasa mengerjakan LAS secara diskusi. Waktu pengerjaan LAS-5 selesai, selanjutnya masuk pada kegiatan *quick on the draw*. Guru menegaskan kembali agar siswa tertib dan bergantian saat menyerahkan atau mengambil kartu pertanyaan. Kemudian, guru meminta seorang siswa sebagai perwakilan dari masing-masing kelompok untuk maju ke meja guru mengambil kartu pertanyaan pertama sesuai dengan warna kelompoknya. Satu set kartu pertanyaan terdiri dari tiga soal pertanyaan.

Guru pun memberikan aba-aba “mulai”. Perwakilan masing-masing kelompok bergegas mengambil kartu pertanyaan pertama sesuai dengan warna kelompoknya masing-masing. Kemudian kartu pertanyaan yang telah diambil dibawa kekelompoknya masing-masing untuk didiskusikan bersama anggota kelompok yang lain. Setiap kelompok langsung mendiskusikan dan mengerjakan soal yang ada dalam kartu pertanyaan dan menuliskan jawabannya pada lembar terpisah. Guru memantau kegiatan siswa dari depan kelas. Setiap kelompok tampak bersemangat dalam mengerjakan soal pada kartu pertanyaan.

Setelah kartu pertanyaan selesai dikerjakan satu orang perwakilan kelompok membawa lembar jawaban kepada guru untuk diperiksa. Guru berada didepan kelas untuk memeriksa jawaban yang diberikan siswa. Jika jawaban yang diberikan siswa benar maka siswa boleh untuk mengambil satu kartu pertanyaan selanjutnya, namun jika jawaban yang diberikan salah maka siswa harus kembali kekelompoknya untuk mendiskusikan lagi.

Kegiatan *quick on the draw* terus berlanjut sampai ada satu kelompok yang menyelesaikan kartu pertanyaan dengan cepat dan benar. Kelompok merah menjadi pemenang dalam pertemuan ini. Guru menyatakan kelompok yang menang dan guru memberi hadiah kepada kelompok merah sebagai kelompok pemenang, para siswa bertepuk tangan. Kemudian guru membimbing siswa menyimpulkan pelajaran pada pertemuan ini. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam dan siswa menjawab salam.

7) Pertemuan ke-6 (Jumat, 12 Oktober)

Pertemuan keenam ini berlangsung di jam terakhir pembelajaran selama 2 jam pelajaran dengan kegiatan pembelajarannya berpedoman pada RPP-6, LAS-6, satu set kartu pertanyaan serta lembar aktivitas guru dan siswa yang telah dipersiapkan. Kegiatan pembelajaran berlangsung membahas mengenai “ grafik fungsi”. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru meminta ketua kelas untuk menyiapkan teman-temannya kemudian guru memberi salam dan siswa menjawab salam. Setelah itu guru mempersiapkan perangkat pembelajaran namun ada beberapa siswa yang terlambat masuk kelas dan ada juga siswa yang bermain lempar-lemparan dengan temannya namun guru tidak memperdulikan.

Pada pertemuan ini guru tidak ada mengecek kehadiran siswa. Guru langsung menyampaikan judul materi pelajaran yaitu grafik fungsi. Kemudian guru menyampaikan apersepsi dengan mengaitkan kembali materi pada pertemuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Pada saat guru memberikan apersepsi siswa terlihat sangat bersemangat memberikan tanggapan terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan motivasi dengan cara mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Siswa terlihat aktif dan bersemangat setelah mendengarkan penjelasan dari guru.

Kemudian guru menuliskan materi pembelajaran di papan tulis dan menjelaskannya kepada siswa. Setelah guru selesai menjelaskan materi lalu guru meminta siswa untuk duduk di dalam kelompoknya dan memberi arahan agar siswa tidak menyeret kursi sehingga kelas tertib dan tidak ribut. Setelah itu guru membagikan LAS-6 kepada setiap siswa didalam kelompok dan meminta siswa untuk mengerjakan LAS yang diberikan. Guru meminta siswa untuk berdiskusi aktif dalam kelompoknya masing-masing.

Pada saat siswa mengerjakan LAS-6 guru mulai menyusun satu set kartu pertanyaan. Lalu, guru berkeliling kesetiap kelompok untuk mencermati, memperhatikan dan menemukan kesulitan yang dialami siswa. Tampak siswa sudah mulai terbiasa mengerjakan LAS secara diskusi. Setelah semua kelompok selesai mengerjakan LAS-6, selanjutnya masuk pada kegiatan *quick on the draw*.

Kemudian, guru meminta seorang siswa sebagai perwakilan dari masing-masing kelompok untuk maju ke meja guru mengambil kartu pertanyaan pertama sesuai dengan warna kelompoknya. Satu set kartu pertanyaan terdiri dari tiga soal pertanyaan.

Guru pun memberikan aba-aba “mulai”. Perwakilan masing-masing kelompok bergegas mengambil kartu pertanyaan pertama sesuai dengan warna kelompoknya masing-masing. Kemudian kartu pertanyaan yang telah diambil dibawa ke kelompoknya masing-masing untuk didiskusikan bersama anggota kelompok yang lain. Setiap kelompok langsung mendiskusikan dan mengerjakan soal yang ada dalam kartu pertanyaan dan menuliskan jawabannya pada lembar terpisah. Guru memantau kegiatan siswa dari depan kelas. Setiap kelompok tampak bersemangat dalam mengerjakan soal pada kartu pertanyaan.

Setelah kartu pertanyaan selesai dikerjakan satu orang perwakilan kelompok membawa lembar jawaban kepada guru untuk diperiksa. Guru berada di depan kelas untuk memeriksa jawaban yang diberikan siswa. Jika jawaban yang diberikan siswa benar maka siswa boleh untuk mengambil satu kartu pertanyaan selanjutnya, namun jika jawaban yang diberikan salah maka siswa harus kembali ke kelompoknya untuk mendiskusikan lagi.

Kegiatan *quick on the draw* terus berlanjut sampai ada satu kelompok yang menyelesaikan kartu pertanyaan dengan cepat dan benar. Kelompok merah menjadi pemenang dalam pertemuan ini. Guru menyatakan kelompok yang menang dan guru memberi hadiah kepada kelompok merah sebagai kelompok pemenang, para siswa bertepuk tangan. Kemudian guru meminta salah satu siswa untuk menuliskan jawaban dari soal yang dianggap sulit di papan tulis dan membahas bersama-sama. Selanjutnya guru memberi hadiah kepada kelompok merah sebagai kelompok pemenang, para siswa bertepuk tangan. Kemudian guru membimbing siswa menyimpulkan pelajaran pada pertemuan ini. Guru menutup pembelajaran dengan meminta ketua kelas untuk menyiapkan kelas. Siswa membaca surah pendek mengucapkan salam dan guru menjawab salam.

8) Pelaksanaan Ulangan Harian II (Selasa, 16 Oktober 2018)

Pada pertemuan kedelapan guru melakukan ulangan harian II kepada siswa dengan waktu pelaksanaannya selama 80 menit yang terdiri dari 4 soal. Sebelum dimulainya ulangan harian II, guru meminta siswa untuk menyimpan semua buku-buku di atas meja. Kemudian guru mengarahkan siswa menjarakkan kursi-kursi untuk memperkecil kemungkinan saling bekerjasama. Setelah itu guru membagikan naskah soal ulangan harian II. Dalam pelaksanaannya, guru memantau siswa dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan. Ada beberapa siswa yang berusaha untuk bekerja sama. Guru menegur siswa dan memberi arahan kepada siswa untuk mengerjakan soal yang dianggap mudah terlebih dahulu. Setelah waktu yang ditetapkan berakhir, guru meminta semua siswa untuk mengumpulkan lembar jawabannya. Ulangan harian II berjalan baik.

4.1.2.3 Penghargaan Kelompok Siklus II

Nilai perkembangan siklus II diperoleh berdasarkan selisih skor hasil belajar ulangan harian I dengan skor hasil ulangan harian II. Nilai perkembangan dan penghargaan kelompok yang diperoleh siswa pada siklus II dapat dilihat dari Tabel 11.

Tabel 4.3 Nilai Perkembangan dan Penghargaan Kelompok pada Siklus II

Kelompok	Siklus I (Ulangan Harian I)	
	Rata-rata Nilai Perkembangan	Kriteria Penghargaan Kelompok
Putih	22,5	Hebat
Merah	26	Super
Oren	27,5	Super
Ungu	27,5	Super
Hijau	20	Hebat
Kuning	22,5	Hebat
Biru	22	Hebat

Sumber: Data Olahan peneliti

4.1.2.4 Refleksi Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II sudah terlaksana dengan baik. Guru sudah melaksanakan kegiatan sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran. Dari aktivitas siswa, siswa sudah aktif melakukan kegiatan diskusi sehingga diskusi kelompok telah terlaksana dengan baik dan siswa sudah bisa tertib pada saat pelaksanaan

quick on the draw. Guru dan siswa sudah terbiasa dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Peneliti tidak melakukan perencanaan untuk siklus selanjutnya karena pada siklus kedua ini guru sudah melakukan semua kegiatan pembelajaran dengan baik sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran.

4.2 Analisis hasil penelitian

4.2.1 Analisis Data Aktivitas Guru dan Siswa

Analisis data aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, baik sebelum tindakan dan sesudah tindakan yaitu siklus I dan siklus II dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4.4 Analisis Data Aktivitas Guru dan Siswa

Kegiatan	Pelaksanaan		
	Sebelum tindakan	Siklus I	Siklus II
Awal	Pada kegiatan awal guru tidak ada menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, apersepsi dan guru tidak memberikan motivasi kepada siswa sehingga siswa tidak mengetahui tujuan dan manfaat dari pembelajaran matematika tersebut. Padahal dalam kehidupan sehari-hari matematika sangat banyak manfaatnya. Saat guru menjelaskan hanya beberapa siswa yang memperhatikan dan masih ada siswa yang berjalan-jalan di dalam kelas serta bercerita dengan teman sebangkunya. Siswa tidak berani bertanya kepada guru mengenai materi	Pada kegiatan awal ini guru belum maksimal melaksanakan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan. Pada pertemuan awal, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan memberikan motivasi kepada siswa. tetapi guru tidak menyampaikan apersepsi. Pada pertemuan kedua, guru menyampaikan apersepsi dan motivasi kepada siswa, tetapi guru tidak ada menyampaikan tujuan	Pada kegiatan awal, guru sudah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, motivasi dan apersepsi. Siswa mendengarkan dengan baik penjelasan dari guru.

Kegiatan	Pelaksanaan		
	Sebelum tindakan	Siklus I	Siklus II
	<p>pelajaran yang tidak dimengerti. Siswa tidak ditempatkan ke dalam kelompok belajar.</p>	<p>pembelajaran. Pada pertemuan ketiga, guru juga hanya menyampaikan apersepsi dan motivasi kepada siswa, akan tetapi guru tidak ada menyampaikan tujuan pembelajaran. Masih ada siswa yang tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan didepan kelas serta siswa masih ribut dalam membentuk kelompoknya</p>	
Inti	<p>Kegiatan siswa hanya mengerjakan latihan soal yang diberikan oleh guru di papan tulis, saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, masih ada siswa yang berjalan menyontek tugas temannya. Siswa belum dibiasakan mengerjakan LAS dan tidak ada kegiatan yang menarik di dalam proses pembelajaran. Pembelajaran seperti ini menjadikan siswa pasif dan bosan mengikuti pembelajaran</p>	<p>Pada pertemuan pertama siswa masih belum terbiasa mengerjakan LAS. Pada pertemuan kedua dan ketiga siswa sudah mulai terbiasa mengerjakan LAS yang diberikan oleh guru. Pada pertemuan pertama, guru kekurangan waktu sehingga kegiatan <i>quick on the draw</i> tidak terlaksana. Pertemuan kedua guru juga tidak bisa</p>	<p>Pada setiap pertemuan siswa sudah mulai terbiasa mengerjakan LAS. Pada saat pelaksanaan kegiatan <i>quick on the draw</i>, guru tidak lagi menjelaskan langkah-langkah kegiatan <i>quick on the draw</i> karena siswa sudah terbiasa dengan kegiatan <i>quick on the draw</i>.</p>

Kegiatan	Pelaksanaan		
	Sebelum tindakan	Siklus I	Siklus II
	matematika. Pada saat guru memberikan latihan hanya beberapa siswa yang benar-benar mengerjakannya. Sementara yang lain ada yang bercerita dengan temannya.	menyelesaikan kegiatan <i>quick on the draw</i> karena ada siswa yang mengambil kartu pertanyaan kelompok lain. Hal ini berarti siswa mulai antusias untuk menjadi kelompok pemenang dan motivasi nya meningkat. Pada pertemuan ketiga kegiatan <i>quick on the draw</i> sudah mulai terlaksana.	
Akhir	Guru tidak ada menyimpulkan pelajaran hari itu dan guru juga tidak ada memberikan penghargaan kelompok belajar. jam pelajaran hanya dihabiskan untuk mengerjakan latihan.	Pada pertemuan pertama dan kedua guru tidak memberikan penghargaan kelompok. Tetapi pertemuan ketiga guru sudah memberikan penghargaan kelompok berupa hadiah.	Pada setiap pertemuan guru sudah memberikan penghargaan kepada setiap kelompok pemenang karena kegiatan <i>quick on the draw</i> sudah berjalan dengan baik.

Berdasarkan tabel 12 di atas, dapat diketahui bahwa aktivitas guru dan siswa cenderung mengalami peningkatan setiap pertemuannya. Proses pembelajaran siklus II lebih baik jika dibandingkan dengan proses pembelajaran pada siklus I. Hal ini karena hampir pada setiap pertemuan aktivitas guru dan siswa sudah terlaksana secara keseluruhan. Dengan kata lain, proses pembelajaran dapat diperbaiki melalui penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw*.

4.2.2 Analisis Data Angket Motivasi

Data yang diperoleh dari penelitian ini sesuai dengan teknik analisis data sebagaimana yang terdapat pada bab III. Hasil pengolahan data merupakan jawaban untuk menentukan meningkat atau tidaknya motivasi belajar matematika siswa. Data tersebut adalah skor motivasi belajar matematika sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran dan akan dianalisis dalam beberapa tahap, yaitu skor angket motivasi belajar matematika secara keseluruhan, analisis skor angket motivasi belajar matematika siswa per indikator, analisis skor angket motivasi belajar matematika siswa per item, dan analisis skor angket motivasi belajar matematika per siswa.

4.2.2.1 Analisis Data secara Keseluruhan

Berdasarkan skor angket motivasi belajar matematika sebelum dan skor angket motivasi belajar matematika sesudah didapatkan jumlah skor angket motivasi sebelum dan sesudah tindakan pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Maka berdasarkan rumus persentase skor angket motivasi belajar sebelum dan sesudah tindakan sebagai berikut:

Tabel 4.5 Data Skor Motivasi Siswa Sebelum dan Sesudah Pembelajaran Kooperatif disertai aktivitas *Quick On The Draw* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

Data	Jumlah siswa	Jumlah Skor angket	Jumlah item	Skor maksimum	Persentase (%)	Kriteria
Sebelum Tindakan	31	1583	20	2480	63,83	Cukup
Sesudah tindakan	31	1884	20	2480	75,96	Kuat

Sumber: Data Olahan peneliti

Dari tabel diatas, dapat dilihat bahwa skor angket motivasi belajar matematika siswa secara keseluruhan untuk sebelum tindakan dan sesudah tindakan pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* terdapat kenaikan sebesar 12,13% . Maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar matematika siswa setelah penerapan pembelajaran kooperatif disertai aktivitas

quick on the draw meningkat, karena persentase motivasi sesudah tindakan lebih tinggi dari persentase sebelum tindakan.

4.2.1.2 Analisis Per Indikator

Data tentang motivasi belajar matematika siswa sebelum dan sesudah tindakan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* per indikator dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.6 Data Skor Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Tindakan Pembelajaran Kooperatif disertai aktivitas Quick On The Draw Per Indikator.

Indikator	Sebelum tindakan		Sesudah tindakan		Kriteria		Skor Maksimum
	Skor	%	Skor	%	Sebelum	Sesudah	
1	339	68,36	391	78,83	Cukup	Kuat	496
2	430	69,35	495	79,84	Cukup	Kuat	620
3	302	60,89	366	73,79	Cukup	Kuat	496
4	260	52,41	337	67,94	Cukup	Cukup	496
5	252	67,74	295	79,30	Cukup	Kuat	372
Jumlah	1583	64,07	1884	75,76	Cukup	Kuat	2480

Sumber: Data Olahan peneliti

Dilihat dari skor angket motivasi belajar matematika siswa sebelum tindakan dan sesudah tindakan pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* per indikator terjadi peningkatan baik dari skor dan persentasenya, motivasi belajar matematika siswa mengalami peningkatan dari kategori cukup menjadi kategori kuat.

Pada indikator ulet menghadapi kesulitan tampak terjadi peningkatan, ini berarti dengan penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* keuletan siswa dalam matematika semakin meningkat. Jumlah siswa yang mengalami peningkatan adalah 26 siswa yang meningkat dan 5 siswa yang mengalami penurunan motivasi belajar matematika.

Pada indikator kedua yaitu menunjukkan sikap yang lebih percaya diri tampak terjadi peningkatan, ini berarti dengan penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* percaya diri belajar siswa dalam

matematika semakin meningkat. Jumlah siswa yang mengalami peningkatan 24 siswa yang meningkat, 5 siswa mengalami penurunan motivasi belajar matematika dan 2 siswa yang tidak mengalami peningkatan maupun penurunan atau tetap.

Pada indikator ketiga yaitu menunjukkan minat yang lebih terhadap matematika tampak terjadi peningkatan, ini berarti dengan penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* minat belajar siswa dalam matematika semakin meningkat. Jumlah siswa yang mengalami peningkatan adalah 25 siswa yang meningkat, 3 siswa yang mengalami penurunan belajar dan 3 siswa yang tidak mengalami peningkatan maupun penurunan atau tetap.

Pada indikator keempat yaitu merasakan manfaat materi pelajaran matematika tampak terjadi peningkatan, ini berarti dengan penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* pada manfaat pelajaran matematika belajar siswa dalam matematika semakin meningkat. Jumlah siswa yang mengalami peningkatan adalah 24 siswa yang meningkat, 4 siswa yang mengalami penurunan dan 3 siswa yang tidak mengalami peningkatan maupun penurunan atau tetap.

Pada indikator kelima yaitu rasa puas/bangga terhadap prestasi terjadi peningkatan, ini berarti dengan penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* rasa puas/bangga terhadap prestasi belajar siswa dalam matematika semakin meningkat. Jumlah siswa yang mengalami peningkatan adalah 22 siswa yang meningkat, 3 siswa yang mengalami penurunan dan 6 siswa yang tidak mengalami peningkatan maupun penurunan atau tetap.

4.2.1.3 Analisis Data Per Item

Untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan pada setiap item motivasi belajar matematika siswa, maka data skor motivasi belajar matematika siswa sebelum dan sesudah tindakan dianalisis dengan menggunakan persentase skor.

Tabel 4.7 Data Skor Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Pembelajaran Kooperatif disertai Aktivitas Quick On The Draw Per Item.

Item	Sebelum		Sesudah		Kriteria	
	No	Skor	%	Skor	%	Sebelum
1	96	77,42	107	86,29	Kuat	Sangat Kuat
2	71	57,26	88	70,97	Cukup	Kuat
3	106	85,48	112	90,32	Sangat Kuat	Sangat Kuat
4	66	53,23	84	67,74	Lemah	Cukup
5	115	92,74	117	94,35	Sangat Kuat	Sangat Kuat
6	107	86,29	117	94,35	Sangat Kuat	Sangat Kuat
7	55	44,35	69	55,65	Lemah	Cukup
8	84	67,74	95	76,61	Cukup	Kuat
9	69	55,65	97	78,23	Cukup	Kuat
10	55	44,35	79	63,71	Lemah	Cukup
11	86	69,35	91	73,39	Cukup	Kuat
12	75	60,48	92	74,19	Cukup	Kuat
13	86	69,35	104	83,87	Cukup	Cukup
14	73	58,87	93	75,00	Cukup	Kuat
15	57	45,97	79	63,71	Lemah	Cukup
16	81	65,32	94	75,81	Cukup	Kuat
17	49	39,52	71	57,26	Sangat Lemah	Cukup
18	95	76,61	104	83,87	Kuat	Kuat
19	60	48,39	79	63,71	Lemah	Cukup
20	97	78,23	112	90,32	Kuat	Sangat Kuat

Sumber: Data Olahan peneliti

Dilihat dari skor angket motivasi belajar matematika siswa sebelum dan sesudah tindakan pada pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* per item terjadi peningkatan pada masing-masing skor maupun persentasenya. Pada kriteria mengalami perubahan yaitu dari sangat lemah menjadi cukup terdapat 1 item pernyataan, lemah menjadi cukup terdapat 5 item pernyataan, cukup menjadi kuat terdapat 8 item pernyataan, kuat menjadi sangat kuat terdapat 2 item dan ada 4 item yang tidak mengalami perubahan atau tetap. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar matematika siswa untuk seluruh item terhadap pelajaran matematika sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw*.

4.2.1.4 Analisis Data Per Siswa

Untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan motivasi belajar matematika per siswa, maka data skor motivasi belajar matematika sebelum dan sesudah tindakan dianalisis dengan menggunakan persentase skor pada tabel berikut ini.

Tabel 4.8 Data skor Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum dan Sesudah Penerapan Pembelajaran Kooperatif disertai aktivitas *Quick On The Draw* Per Siswa.

Kategori	Sebelum	Sesudah
Motivasi lemah	2	-
Motivasi Cukup	27	-
Motivasi kuat	2	29
Motivasi sangat kuat	-	2

Sumber: Data Olahan peneliti

Dilihat dari skor angket motivasi belajar matematika yang dihitung persiswa sebelum dan sesudah tindakan pada penerapan pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* terjadi peningkatan pada setiap siswa, baik itu pada skornya maupun pada persentasenya. Pada siswa yang berinisial QOTD-13 (lampiran V) mengalami peningkatan lebih baik dari sebelumnya yaitu dari kriteria cukup menjadi sangat kuat. Jadi dapat dilihat dan dikatakan terjadi peningkatan motivasi belajar karena jumlah siswa yang meningkat lebih banyak daripada sebelumnya.

4.2.1.5 Analisis Nilai Perkembangan dan Penghargaan Kelompok

Hasil belajar masing-masing siswa berpengaruh terhadap penghargaan kelompoknya, karena nilai siswa tersebut digunakan untuk menentukan nilai perkembangan individu yang disumbangkan sebagai skor kelompok. Nilai perkembangan individu dapat dihitung pada siklus pertama dan siklus kedua. Nilai perkembangan masing-masing siswa pada siklus pertama dapat dihitung berdasarkan selisih skor dasar dengan skor ulangan harian 1. Nilai perkembangan siklus II dapat dihitung berdasarkan selisih skor ulangan harian I dengan skor ulangan harian II. Adapun nilai perkembangan siswa untuk setiap poin dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.9 Nilai Perkembangan Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Nilai Perkembangan	Siklus I		Siklus II	
	Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%
0	3	9,7	1	3,2
10	7	22,6	2	6,5
20	6	19,4	13	41,9
30	15	48,4	15	48,4
30	-	-	-	-

Sumber: Data olahan peneliti

Berdasarkan pada tabel diatas terlihat bahwa terdapat peningkatan nilai perkembangan individu. Nilai perkembangan 0 mengalami penurunan sebesar 6,5%, nilai perkembangan 10 mengalami penurunan sebesar 16,1% sedangkan nilai perkembangan 20 mengalami peningkatan sebesar 22,5% dan nilai perkembangan 30 tidak mengalami peningkatan ataupun penurunan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa secara umum nilai perkembangan individu mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II pada nilai perkembangan 20 dan mengalami penurunan pada nilai perkembangan 0 dan 10. Hal ini berarti, pada nilai perkembangan 20 jumlah siswa yang hasil belajarnya 10 poin diatas skor awal atau sama dengan skor awal bertambah sebanyak 7 orang. Pada nilai perkembangan 0 jumlah siswa yang hasil belajarnya lebih dari 10 poin dibawah skor awal mengalami pengurangan sebanyak 2 orang dan nilai perkembangan 10 jumlah siswa yang hasil belajarnya 10 poin dibawah sampai 1 poin dibawah skor awal mengalami pengurangan sebanyak 5 orang.

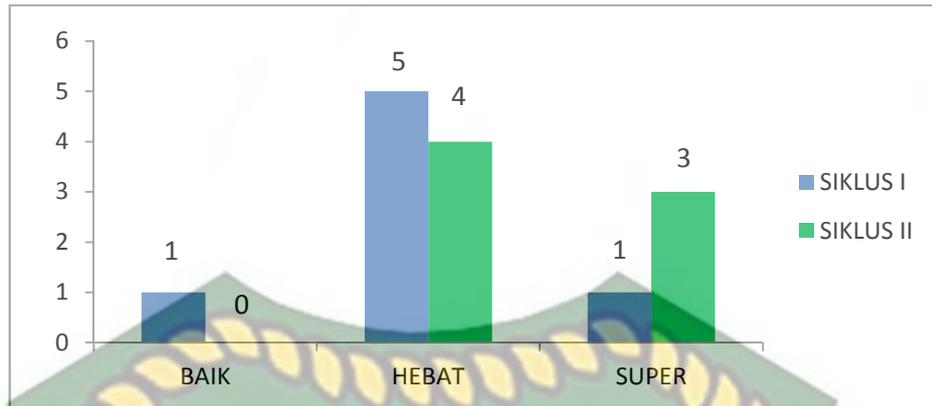
Setelah menentukan nilai perkembangan individu siswa selanjutnya kita dapat menentukan perkembangan kelompok. Kelompok dengan penghargaan baik, hebat dan super pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Kriteria Perkembangan Kelompok pada Siklus I dan Siklus II

Kriteria	Siklus I	Siklus II
Baik	1	0
Hebat	5	4
Super	1	3

Sumber: Data olahan peneliti

Selain dengan tabel di atas, kriteria penghargaan kelompok juga dapat digambarkan dengan diagram batang sebagai berikut:



Grafik 4.1 Kriteria Perkembangan Kelompok

Berdasarkan tabel 4.8 dan grafik I dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan kriteria dari siklus I ke siklus II. Pada siklus II kriteria baik mengalami penurunan sebanyak satu kelompok dari siklus I, kriteria hebat mengalami penurunan sebanyak satu kelompok sedangkan kriteria super mengalami peningkatan sebanyak dua kelompok dari siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa setiap kelompok berusaha menjadi lebih baik lagi setiap pertemuannya karena kelompok dengan kriteria baik mengalami penurunan sedangkan kelompok dengan kriteria super mengalami peningkatan.

4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan pengamatan peneliti selama proses pembelajaran dikelas, terlihat bahwa terjadinya peningkatan proses pembelajaran disetiap pertemuan. Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru terlihat bahwa siswa semakin memiliki kepercayaan diri dalam menyelesaikan soal yang terdapat pada LAS dan kartu pertanyaan maupun dalam berkomunikasi dan berkompetisi antar kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman (2016: 92) yaitu salah satu cara meningkatkan motivasi siswa adalah dengan adanya saingan/kompetisi dan hadiah. Dengan semakin percaya dirinya siswa akan membuat guru mudah untuk mengarahkan siswa mengerjakan LAS dan set kartu pertanyaan karena pada setiap pertemuan siswa semakin tidak malu-malu berkomunikasi di dalam kelompoknya ataupun menanyakan permasalahan yang tidak terselesaikan di dalam kelompoknya kepada guru.

Guru dan siswa semakin terbiasa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perencanaan. Salah satu hal yang membuat pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan perencanaan adalah sudah adanya komunikasi yang baik antara guru dan siswa sehingga dapat membuat siswa aktif dan pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien. Siswa saling bekerjasama dalam kelompoknya untuk menyelesaikan LAS dan set kartu pertanyaan.

Dalam penerapan aktivitas *quick on the draw*, terlihat bahwa terjadi interaksi antar siswa mulai meningkat, siswa lebih aktif dan kompak dalam menyelesaikan soal pada kartu pertanyaan dan siswa juga sangat bersemangat dalam melakukan permainan ini karena ada daya saing antar kelompok dalam menyelesaikan satu set kartu pertanyaan supaya menjadi kelompok pemenang. Dengan kekompakan dan komunikasi yang terjadi antar siswa selain membuat siswa aktif, siswa juga semakin percaya diri.

Berdasarkan analisis data angket motivasi, pelaksanaan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa secara keseluruhan. Terlihat dari analisis data angket motivasi belajar matematika siswa sebelum dilaksanakan penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* persentase motivasi 63,83% dan setelah dilaksanakan penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* rata-rata persentase motivasi meningkat menjadi 75,96%. Ini berarti motivasi belajar matematika siswa terjadi peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* sebesar 12,13%. Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan yang diajukan dapat diterima kebenarannya. Dengan kata lain penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Siak Hulu.

4.4 Kelemahan dan Kendala Penelitian

Adapun kelemahan pada penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- a. Kekurangan waktu dalam proses pembelajaran karena pelajaran matematika pada hari Selasa berada di jam terakhir sehingga alokasi waktu yang seharusnya 80 menit tidak sesuai dengan kenyataannya.
- b. Ada sebagian anggota kelompok tidak mau berdiskusi dengan teman didalam kelompoknya sehingga diskusi dalam kelompok tidak berjalan dengan baik.
- c. Masih banyak fase yang tertinggal pada awal pertemuan seperti menyampaikan tujuan, apersepsi dan menyampaikan materi pembelajaran.
- d. Pada lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, seharusnya peneliti memperhatikan indikator-indikator motivasi.
- e. Pada penelitian ini, selama proses pembelajaran berlangsung pengamat belum maksimal menuliskan hasil pengamatannya dalam lembar pengamatan aktivitas guru maupun aktivitas siswa.
- f. Pada penelitian ini, butir pernyataan angket nya tidak tersebar dengan baik sehingga data yang diperoleh tidak berubah secara signifikan.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang dilakukan pada Bab IV maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Siak Hulu.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi pihak sekolah, peneliti berharap agar sekolah dapat menjadikan pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* sebagai model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran matematika guna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa.
2. Bagi guru matematika, sebaiknya menggunakan model pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* dalam proses pembelajaran karena dapat menjadikan salah satu solusi untuk membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.
3. Bagi penelitian selanjutnya, lembar pengamatannya diisi secara rinci agar lebih mudah ketika menyelesaikan Bab IV. Kemudian bagi peneliti yang ingin menerapkan pembelajaran kooperatif disertai aktivitas *quick on the draw* disarankan menggunakan materi lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariawan, R. 2013. “Tesis.Penerapan Pendekatan Pembelajaran *Visual Thinking* disertai Aktivitas *quick on the draw* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan komunikasi matematis siswa”, dalam *TESIS PROFESI PENDIDIKAN MATEMATIKA*. Pekanbaru: Juni 2013.
- Arikunto ,dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Azit, S. 2015. Penerapan Model Pembelajaran *Learning Cycle 5E* (LC 5E) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII 1 SMP Negeri 7 Pekanbaru. Skripsi. Universitas Islam Riau. Skripsi tidak diterbitkan.
- BSNP. 2006. *Panduan penyusunan kurikulum tingkat satuan pendidikan jenjang pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta: BSNP
- Dahar, R.W. 2011. *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Erlangga
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Etika,R. 2013. Penerapan Aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII.B3 MTs Darrul Hikmah Pekanbaru
- Faizah, Z. 2013. Penerapan metode pembelajaran *Drill* dan *Quick On The Draw* untuk meningkatkan pemahaman materi aritmatika sosial. *Jurnal Mahasiswa Jurusan Pendidikan Matematika FKIP Unisma*. (Vol: 1No:1, Tahun 2013)
- Ginnis, P. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar*. Jakarta: PT Indeks
- Handayani, H. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Number Head Together) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP IT DAR Al-Ma'arif NU Riau Pekanbaru*. Skripsi. Universitas Islam Riau. Skripsi tidak diterbitkan
- Herdika, dkk. 2013. Penerapan Pembelajaran *Quick On The Draw* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Sub Pokok Bahasan Aritmetika Sosial Siswa Kelas VII F Semester Ganjil SMP Negeri 10 Jember Tahun Ajaran 2012/2013. *Jurnal Mahasiswa Jurusan Pendidikan Matematika FKIP Universitas Jember*. (Vol: 4 No:2, Tahun 2013)
- Jariswandana, dkk. 2012. Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Walk Write*. *Jurnal Mahasiswa Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNP*. (Vol: 1 No:1, Tahun 2012)

- Kunandar. 2013. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- _____. 2014. *Penilaian Autentik*. Jakarta: Rajawali Pers
- Lie, A. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Grasindo
- Martani, F.D. 2012. Penerapan Strategi *Quick On The Draw* Pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Komunikasi Siswa SMP Negeri 1 Cepogo Kelas VII Semester 11 Tahun Ajaran 2012/2013. *Jurnal Mahasiswa Jurusan Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Mudyahardjo, R. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nazirun, dkk. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Pekanbaru: Forum Kerakyatan.
- Rezeki, S. 2009. *Analisis Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas, Makalah disajikan dalam seminar pendidikan matematika guru SD/SMP/SMA se-Riau 2009, HIMATIKA, PKM Universitas Islam Riau*. Pekanbaru: 7 November 2009.
- Ridwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rohman, M dan Sofan A. 2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Rozana, R. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Aktivitas Quick On The Draw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII-A MTs YLPI Lubuk Bendahara*. Skripsi. Universitas Islam Riau. Skripsi tidak diterbitkan
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- _____. 2009. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo
- Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: Rajawali
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R.E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sundayana, R. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta

- Suprihatiningrum, J. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Suprihatin, S. 2015. Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*. (Vol: 3 No:1, Tahun 2015)
- Suprijono, A. 2010. *Cooperative Learning*. Jakarta: Pustaka Belajar
- Suryati, K. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif disertai Permainan Pertanyaan dilelang untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 11 Pekanbaru*. Skripsi. Universitas Islam Riau. Skripsi tidak diterbitkan
- Suyadi. 2011. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Jogjakarta: Diva Press
- Djamarah, S.B dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- _____. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana
- Uno, H.B. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wardhani, I. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Wiriaatmadja, R. 2008. *Metode Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Yamin, M. 2013. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Referensi