

# **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<sup>a</sup>, Alzaber<sup>b</sup>, Fitriana Yolanda<sup>c</sup>  
<sup>a,b,c</sup>Program Studi Pendidikan Matematika FKIP UIR  
<sup>a</sup>email:[Reskyrahmadani31@yahoo.com](mailto:Reskyrahmadani31@yahoo.com)  
<sup>b</sup>email:[alzaber@edu.uir.ac.id](mailto:alzaber@edu.uir.ac.id)  
<sup>c</sup>email:[fitrianayolanda@edu.uir.ac.id](mailto:fitrianayolanda@edu.uir.ac.id)

## **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

## **Pendahuluan**

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.”

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. 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 motivasinya.

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”. Menurut Ginnis (2008: 163) *quick on the draw* merupakan sebuah aktivitas riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan. 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 di atas, 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”.

## Metode Penelitian

Bentuk penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto, dkk (2012: 3) dikatakan bahwa, “ Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan 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 pencerminan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.”

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. 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.

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 silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa (LAS), satu set kartu pertanyaan.

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

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

(Handayani,2014: 25)

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

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

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

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

### 1. Hasil Penelitian

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

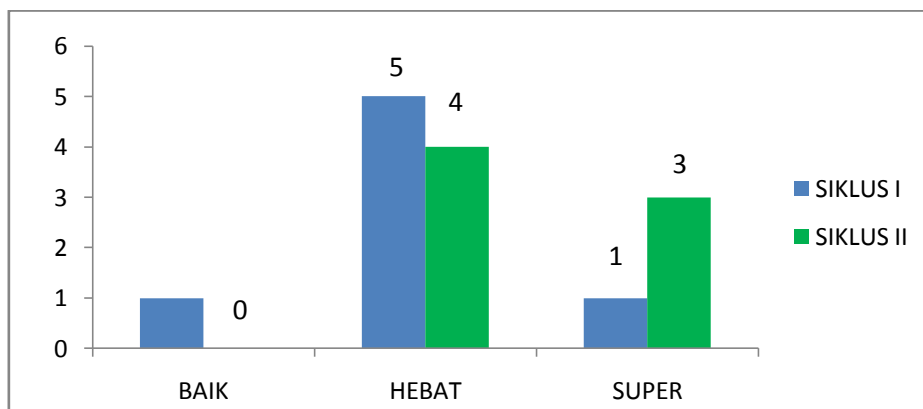
Data	Jumlah siswa	Jumlah Skor angket	Jumlah item	Skor maksimum	Persentase (%)	Kriteria
<b>Sebelum Tindakan</b>	31	1583	20	2480	63,83	Cukup
<b>Sesudah tindakan</b>	31	1884	20	2480	75,96	Kuat

*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.

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 perkembangan kelompok pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram batang sebagai berikut:



**Grafik 1: Kriteria Perkembangan Kelompok**

Berdasarkan grafik 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.

Adapun kelemahan pada penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- 1) 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.
- 2) Ada sebagian anggota kelompok tidak mau berdiskusi dengan teman didalam kelompoknya sehingga diskusi dalam kelompok tidak berjalan dengan baik.

- 3) Masih banyak fase yang tertinggal pada awal pertemuan seperti menyampaikan tujuan, persepsi dan menyampaikan materi pembelajaran.
- 4) Pada lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, seharusnya peneliti memperhatikan indikator-indikator motivasi.
- 5) Pada penelitian ini, selama proses pembelajaran berlangsung pengamat belum maksimal menuliskan hasil pengamatannya dalam lembar pengamatan aktivitas guru maupun aktivitas siswa.
- 6) Pada penelitian ini, butir pernyataan angket nya tidak tersebar dengan baik sehingga data yang diperoleh tidak berubah secara signifikan.

## 2. Pembahasan

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. 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.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data yang dilakukan 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.

### **Daftar Pustaka**

- Arikunto,dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Handayani, Hanif. 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
- Rezeki, Sri. 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.
- Slavin, Robert. E.. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sundayana, Rostina. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung:Alfabeta
- Suryati, Kristi. 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