

PENERAPAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN STRATEGI *QUICK ON THE DRAW* PADA MATERI GARIS DAN SUDUT

Budi Santoso¹, Susanah²

¹ Jurusan Matematika, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Surabaya

² Jurusan Matematika, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Surabaya
email : budisantoso_08@yahoo.co.id¹, susanah.alfian@gmail.com²

ABSTRAK

Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit bagi siswa. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang tepat diperlukan agar siswa semangat dalam pembelajaran matematika dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. *Quick on the draw* adalah salah satu strategi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kecepatan setiap kelompok dalam pengerjaan kartu soal, hasil belajar siswa, aktivitas siswa, interaksi siswa dalam kelompok, dan respons siswa pada pembelajaran matematika dengan strategi *quick on the draw*. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *one-shot case study*. Hasil analisis data menunjukkan: (1) kecepatan setiap kelompok dalam pengerjaan kartu soal berubah-ubah dari kartu soal 1 ke kartu-kartu soal berikutnya; (2) nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 66,3; (3) siswa tergolong aktif selama pembelajaran dengan rata-rata persentase aktivitas siswa pada kelompok aktivitas aktif adalah 75,85%, selanjutnya aktivitas siswa yang dominan adalah menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru; (4) interaksi siswa dalam kelompok yang dominan dilakukan adalah meminta bantuan dan menyampaikan ide/pendapat; dan (5) respons siswa terhadap pembelajaran matematika dengan strategi *quick on the draw* adalah positif.

Kata kunci: pembelajaran matematika, strategi *quick on the draw*

1 PENDAHULUAN

Matematika adalah disiplin ilmu yang cukup dianggap sulit oleh siswa. Berdasarkan pengalaman peneliti berinteraksi dengan siswa, sebagian besar siswa menilai bahwa mata pelajaran yang cukup sulit adalah matematika. Anggapan siswa tersebut sebenarnya sangat keliru karena pada dasarnya setiap ilmu yang dipelajari dengan sungguh-sungguh, tidak akan ada kata sulit. Dalam hal ini, pemilihan strategi pembelajaran yang tepat diperlukan dalam menumbuhkan semangat siswa

dalam belajar matematika dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Selanjutnya, Mularsih (2010:67) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu rencana dalam rangka membantu siswa dalam usaha belajarnya untuk mencapai setiap tujuan belajarnya. Pada pembelajaran matematika, jika strategi pembelajaran yang digunakan tepat dan menarik, siswa akan antusias dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran matematika sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

Meskipun sekarang sudah diterapkan strategi pembelajaran yang inovatif, dalam praktiknya pembelajaran yang dilakukan oleh guru bersama siswa cenderung konvensional sehingga siswa mudah merasa bosan dan tidak bergairah dalam proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran yang digunakan terkesan monoton dan kurang bervariasi. Slameto (2003:65) mengatakan “Guru biasa mengajar dengan metode ceramah saja. Siswa menjadi bosan, mengantuk, pasif, dan hanya mencatat saja”. Dalam hal ini, strategi *quick on the draw* adalah salah satu strategi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika untuk membuat siswa bergairah dalam pembelajaran matematika.

Quick on the draw merupakan sebuah aktivitas siswa dalam kerja kelompok dengan memperhatikan unsur kecepatan. Sebagaimana dikemukakan oleh Ginnis (2008:163) bahwa *quick on the draw* adalah sebuah aktivitas riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan. Ciri utama pada strategi *quick on the draw* adalah adanya kerja kelompok serta suasana pembelajaran yang menyenangkan di mana siswa tidak hanya duduk diam di tempat, tetapi siswa dapat bergerak dalam mengambil kartu soal dan menyerahkan jawaban.

Strategi *quick on the draw* dapat diterapkan untuk semua materi dalam pembelajaran matematika. Dalam hal ini, dipilih materi garis dan sudut dengan kompetensi dasar “memahami sifat-

sifat sudut yang terbentuk jika dua garis berpotongan atau dua garis sejajar berpotongan dengan garis lain” pada kelas VII semester 2 karena materi tersebut merupakan materi dasar geometri di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Bird (2004:124) menyatakan “geometri adalah bagian dari matematika yang membahas mengenai titik, garis, bidang, dan ruang”. Dapat dikatakan bahwa materi garis dan sudut menjadi materi pokok geometri yang harus dikuasai oleh siswa sebelum melangkah ke materi selanjutnya. Dengan demikian, materi garis dan sudut sangat tepat untuk diterapkan pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Matematika dengan Strategi *Quick on The Draw* pada Materi Garis dan Sudut”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan (1) kecepatan setiap kelompok dalam pengerjaan kartu soal selama pembelajaran matematika dengan strategi *quick on the draw* pada materi garis dan sudut; (2) hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran matematika dengan strategi *quick on the draw* pada materi garis dan sudut; (3) aktivitas siswa selama pembelajaran matematika dengan strategi *quick on the draw* pada materi garis dan sudut; (4) interaksi siswa dalam kelompok selama pembelajaran matematika dengan strategi *quick on the draw* pada materi garis dan sudut; serta (5) respons siswa terhadap pembelajaran matematika dengan strategi *quick on the draw* pada materi garis dan sudut.

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti
 - a. Menambah wawasan tentang pembelajaran matematika dengan strategi *quick on the draw*.
 - b. Mengembangkan kreativitas peneliti dalam menerapkan pembelajaran matematika dengan strategi *quick on the draw* di Sekolah Menengah Pertama (SMP).
2. Bagi guru
 - a. Termotivasi untuk memilih dan menggunakan strategi yang sesuai dalam pembelajaran.
 - b. Termotivasi untuk lebih kreatif dalam menggunakan strategi pembelajaran yang menarik bagi siswa.
3. Bagi sekolah

Salah satu tolok ukur dalam meningkatkan hasil belajar melalui pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

2 METODE PENELITIAN

2.1 Strategi *Quick on The Draw*

Quick on the draw merupakan sebuah aktivitas siswa dalam kerja kelompok dengan memperhatikan unsur kecepatan. Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh Ginnis (2008:163) bahwa *quick on the draw* adalah sebuah aktivitas riset dengan insentif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan. Strategi *quick on the draw* mensyaratkan adanya kelompok-kelompok dalam kegiatan pembelajaran. Pada setiap kelompok, siswa dituntut untuk kerja sama dalam tim dan bertanggung jawab dalam keberhasilan tim. Strategi tersebut sangat menarik karena mengandung unsur permainan sehingga siswa bisa rileks dalam pembelajaran.

Hal pokok dalam strategi *quick on the draw* adalah pengerjaan kartu soal secara bertahap oleh setiap kelompok. Soal kedua diberikan setelah soal pertama berhasil diselesaikan dengan benar. Demikian seterusnya hingga semua kartu soal berhasil diselesaikan. Langkah-langkah yang diterapkan dalam pembelajaran matematika dengan strategi *quick on the draw* pada materi garis dan sudut, yang diadaptasi dari Ginnis (2008:163) adalah sebagai berikut.

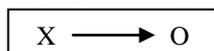
1. Kegiatan awal
 - a. Guru mengingatkan siswa tentang pelajaran sebelumnya.
 - b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa.
 - c. Guru memotivasi siswa dengan memberikan aplikasi materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
2. Kegiatan inti
 - a. Guru menyampaikan materi kepada siswa.
 - b. Guru membagi kelas ke dalam kelompok-kelompok. Tiap kelompok terdiri atas 5 orang.
 - c. Guru memberitahukan warna set pertanyaan dari setiap kelompok, yang dalam hal ini setiap kelompok akan mengambil kartu soal sesuai warna set pertanyaan kelompok masing-masing. Terdapat 5 kartu soal dalam tumpukan pertanyaan. Selanjutnya, guru meminta tiap kelompok untuk bekerja sama dalam kelompok dengan baik.
 - d. Ketika guru mengatakan “mulai”, satu orang dari tiap kelompok berlari ke meja guru untuk mengambil kartu soal pertama lalu mengerjakan soal tersebut bersama kelompoknya.

- e. Guru meminta orang kedua dari tiap kelompok untuk menyerahkan jawaban kepada guru.
 - f. Guru memeriksa jawaban. Jika jawaban sudah benar dan lengkap, kartu soal kedua boleh diambil dari tumpukan pertanyaan. Begitu seterusnya hingga tumpukan pertanyaan habis. Jika jawaban mereka masih kurang benar, maka guru memintanya kembali ke kelompok untuk diperiksa dan diperbaiki.
 - g. Kelompok yang pertama kali menjawab semua kartu soal pada tumpukan pertanyaan dinyatakan “menang”.
 - h. Guru membahas semua pertanyaan dan siswa diminta membuat catatan serta bertanya jika ada hal yang belum dimengerti.
3. Kegiatan akhir
- a. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi.
 - b. Guru meminta siswa untuk mengerjakan soal yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari.
 - c. Guru meminta siswa untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.

2.2 Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif, dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2011-2012. Pengambilan data dilakukan di SMP Al-Azhar Menganti Gresik dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VII-Bilingual. Pada penelitian ini, rancangan penelitian yang digunakan adalah *one-shot case study* yaitu penelitian yang menggunakan satu kali pengumpulan data pada “suatu saat” (Arikunto, 2010:122). Suatu kelompok subjek dikenai perlakuan tertentu, setelah itu dilakukan pengukuran terhadap kelompok subjek tersebut.

Arikunto (2010:124) menggambarkan penelitian dengan pola sebagai berikut.



- X = *Treatment* atau perlakuan. Perlakuan pada penelitian ini adalah pembelajaran matematika dengan strategi *quick on the draw* pada suatu kelas.
- O = Hasil observasi sesudah *treatment*. Hasil observasi ini meliputi hasil belajar siswa dan respons siswa. Selama *treatment* juga diteliti mengenai kecepatan setiap kelompok dalam pengerjaan kartu soal, aktivitas siswa, dan interaksi siswa dalam kelompok pada

pembelajaran matematika dengan strategi *quick on the draw*.

2.3 Prosedur Penelitian

Terdapat empat tahap dalam penelitian ini, yaitu:

1. Persiapan

Pada tahap pertama ini, terlebih dahulu disusun proposal penelitian dengan arahan dari dosen pembimbing. Kemudian, ditentukan sekolah yang dijadikan lokasi penelitian. Selanjutnya, dipersiapkan segala sesuatu yang digunakan dalam penelitian, yaitu sebagai berikut.

- a. Perangkat pembelajaran, seperti RPP dan kartu soal.
- b. Instrumen penelitian, seperti lembar pengamatan kecepatan setiap kelompok dalam pengerjaan kartu soal, soal tes hasil belajar, lembar pengamatan aktivitas siswa, lembar pengamatan interaksi siswa dalam kelompok, dan lembar angket respons siswa.

2. Pelaksanaan

Tahap kedua dari penelitian ini adalah pelaksanaan (pengumpulan data) yang mengacu pada rencana yang telah dibuat dalam menerapkan pembelajaran matematika dengan strategi *quick on the draw*. Penjabaran dari tahap pelaksanaan tersebut adalah sebagai berikut.

- Pelaksanaan pembelajaran

Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat peneliti mengenai pembelajaran matematika dengan strategi *quick on the draw* yang dilakukan dalam tiga pertemuan. Selama pembelajaran berlangsung, kecepatan setiap kelompok dalam pengerjaan kartu soal, aktivitas siswa, dan interaksi siswa dalam kelompok diamati oleh pengamat.

- Pemberian soal tes

Soal tes hasil belajar diberikan pada pertemuan keempat setelah pembelajaran matematika dengan strategi *quick on the draw* dilaksanakan.

- Pemberian angket respons siswa

Angket respons siswa diberikan pada pertemuan keempat setelah tes hasil belajar usai dikerjakan siswa.

3. Analisis data

Analisis data dilakukan setelah dilakukan proses pengumpulan data. Data yang telah

terkumpul dianalisis dengan menggunakan ketentuan-ketentuan yang telah ditetapkan. Ketentuan tersebut dijelaskan lebih lanjut dalam sub-bab teknik analisis data.

4. Pembuatan laporan

Pembuatan laporan dilakukan setelah data-data terkumpul dan telah dianalisis.

2.4 Teknik Analisis Data

1. Analisis data kecepatan setiap kelompok dalam pengerjaan kartu soal

Setelah diperoleh data kecepatan setiap kelompok dalam pengerjaan kartu soal berupa digit menit dan detik, selanjutnya dikonversikan ke dalam digit detik. Langkah selanjutnya, dibuat grafik pada setiap pertemuan dari setiap kelompok. Semakin singkat atau sedikit waktu yang diperlukan setiap kelompok dalam menyelesaikan setiap kartu soal dengan benar, maka semakin tinggi kecepatan kelompok tersebut dalam pengerjaan setiap kartu soal.

2. Analisis data tes hasil belajar siswa

Data tes hasil belajar siswa yang diperoleh setelah pembelajaran matematika dengan strategi *quick on the draw* dianalisis untuk mendapatkan deskripsi yang jelas tentang hasil belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh dari tes hasil belajar siswa yang telah dilaksanakan.

3. Analisis data aktivitas siswa

Data aktivitas siswa dianalisis dengan menggunakan rumus persentase aktivitas siswa yang diadaptasi dari Masriyah (2007), yaitu:

$$\% \text{ aktivitas ke - } i = \frac{\text{frekuensi aktivitas ke - } i}{\text{total seluruh aktivitas}} \times 100\%$$

Kategori aktivitas siswa:

1. memperhatikan penjelasan guru atau teman
2. membaca materi ajar dari buku atau buku catatan
3. menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru
4. bertanya kepada guru atau teman tentang hal yang kurang dipahami
5. menjawab pertanyaan guru atau teman
6. berdiskusi dengan anggota kelompok
7. mengemukakan ide/pendapat
8. menulis yang relevan dengan kegiatan belajar mengajar

Penarikan kesimpulan berdasarkan pada hasil perhitungan dengan menggunakan rumus

persentase aktivitas siswa di atas. Siswa dikatakan aktif jika persentase aktivitas aktif yang dilakukan lebih besar dari persentase aktivitas pasif. Hal tersebut dapat ditunjukkan dari rata-rata persentase aktivitas siswa pada butir ke-3 s.d. butir ke-8 selama tiga kali pertemuan adalah lebih dari atau sama dengan 75%.

4. Analisis data interaksi siswa dalam kelompok

Interaksi siswa dalam kelompok dibagi menjadi empat kategori: (1) memberi bantuan dengan penjelasan; (2) memberi bantuan tanpa penjelasan; (3) meminta bantuan; dan (4) menyampaikan ide/pendapat.

Pengamatan interaksi siswa dalam kelompok dilakukan terhadap dua kelompok dan pada setiap pertemuan ditentukan satu kartu soal untuk dianalisis, yang dalam hal ini soal-soal yang terdapat pada kelima kartu soal dalam setiap pertemuan adalah homogen (sejenis). Dengan demikian, setiap kartu soal yang dikerjakan oleh siswa dalam kelompok pada setiap pertemuan memiliki tingkat kesulitan yang sama.

Pemilihan kartu soal yang akan dianalisis pada setiap pertemuan yaitu sebagai berikut.

- a. Kartu soal pada pertemuan pertama yaitu kartu soal 1
- b. Kartu soal pada pertemuan kedua yaitu kartu soal 3
- c. Kartu soal pada pertemuan ketiga yaitu kartu soal 5

Setelah diperoleh data interaksi siswa dalam kelompok, selanjutnya dibuat gambar interaksi setiap kelompok berupa garis-garis hubung antara siswa-siswa maupun siswa-guru dalam kelompok di mana setiap jenis kategori interaksi digunakan garis hubung berbeda. Berikut langkah-langkah analisis terhadap interaksi siswa dalam kelompok.

- a. Menghitung frekuensi interaksi setiap kategori dari setiap siswa dalam masing-masing kelompok pada setiap pertemuan.
- b. Menghitung frekuensi interaksi setiap kategori dari kelompok dengan cara menjumlahkan frekuensi interaksi setiap kategori dari setiap siswa dalam masing-masing kelompok.

5. Analisis data respons siswa

Data respons siswa diperoleh dari hasil angket yang diberikan setelah pembelajaran

matematika dengan strategi *quick on the draw* dilaksanakan. Berikut langkah-langkah analisis terhadap data respons siswa tersebut.

- a. Membuat skor setiap pilihan jawaban dengan menggunakan skala likert berdasarkan Masriyah (2007:39).

Tabel 1. Skor Kategori jawaban

Kategori jawaban siswa	Skor untuk butir	
	<i>Favorable (+)</i>	<i>Unfavorable (-)</i>
STS	0	3
TS	1	2
S	2	1
SS	3	0

Keterangan:

STS: sangat tidak setuju S : setuju

TS : tidak setuju SS: sangat setuju

- b. Menghitung banyak siswa yang memilih setiap pilihan jawaban dari setiap item pernyataan yang ada.
- c. Menghitung nilai respons siswa untuk setiap kategori jawaban siswa dengan cara mengalikan banyaknya siswa/responden yang memilih jawaban dengan skor pilihan jawaban tersebut.
- d. Menghitung total nilai respons siswa (NRS) setiap item pernyataan.
- e. Mencari persentase NRS setiap item pernyataan dengan menggunakan rumus:

$$\% NRS = \frac{\sum NRS}{NRS \text{ Maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan:

% NRS = persentase nilai respons siswa setiap item pernyataan

$\sum NRS$ = total nilai respons siswa pada setiap item pernyataan

NRS maksimum = $n \times$ skor pilihan terbaik
 $= n \times 3$

dengan n adalah banyaknya seluruh siswa

- f. Menginterpretasikan persentase NRS setiap item pernyataan dengan kriteria:

$0\% \leq \% NRS < 25\%$ = sangat kurang

$25\% \leq \% NRS < 50\%$ = kurang

$50\% \leq \% NRS < 75\%$ = baik

$75\% \leq \% NRS \leq 100\%$ = sangat baik

- g. Membuat kategori untuk seluruh item pernyataan, yaitu jika banyaknya kriteria baik/sangat baik $\geq 50\%$ dari seluruh item, maka respons siswa dikatakan positif.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengambilan data penelitian dilaksanakan di kelas VII-Bilingual SMP Al-Azhar Menganti

Gresik selama empat pertemuan, yaitu pada tanggal 14, 16, 21, dan 23 Mei 2012.

3.1 Kecepatan Setiap Kelompok dalam Pengerjaan Kartu Soal

Kecepatan setiap kelompok dalam pengerjaan kartu soal ditunjukkan dengan waktu yang diperlukan setiap kelompok dalam pengerjaan kartu soal dengan benar. Pengamatan kecepatan tersebut dilakukan terhadap semua kelompok, yaitu kelompok 1, 2, 3, dan 4. Pengamatan tersebut dilaksanakan selama pembelajaran matematika pada pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga. Berdasarkan pengamatan terhadap kecepatan setiap kelompok dalam pengerjaan kartu soal diperoleh hasil:

Tabel 2. Kecepatan Setiap Kelompok dalam Pengerjaan Kartu Soal pada Pertemuan Pertama

Kelompok	Waktu Pengerjaan Kartu Soal (detik)				
	1	2	3	4	5
1	705	395	560	189	1.117
2	955	107	329	372	184
3	689	488	628	794	382
4	858	220	692	903	434

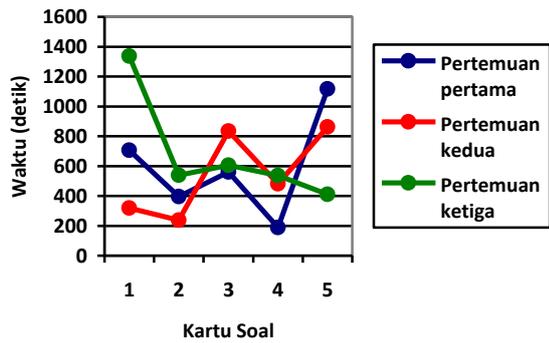
Tabel 3. Kecepatan Setiap Kelompok dalam Pengerjaan Kartu Soal pada Pertemuan Kedua

Kelompok	Waktu Pengerjaan Kartu Soal (detik)				
	1	2	3	4	5
1	318	237	834	482	861
2	297	238	688	664	189
3	510	367	369	789	837
4	354	286	681	617	650

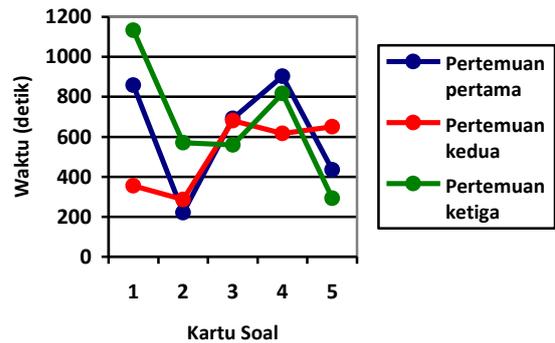
Tabel 4. Kecepatan Setiap Kelompok dalam Pengerjaan Kartu Soal pada Pertemuan Ketiga

Kelompok	Waktu Pengerjaan Kartu Soal (detik)				
	1	2	3	4	5
1	1.336	540	606	536	410
2	445	368	338	396	346
3	924	351	386	459	334
4	1.133	571	560	816	292

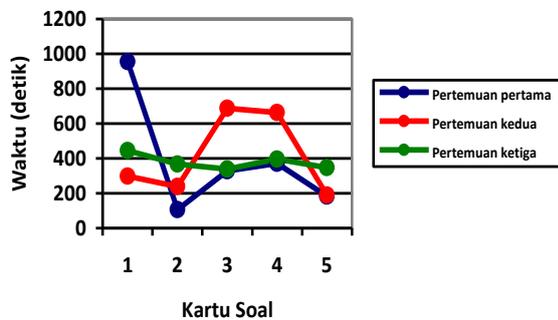
Berdasarkan kecepatan setiap kelompok dalam pengerjaan kartu soal pada pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga yang ditunjukkan pada Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4, dibuat grafik sebagai berikut.



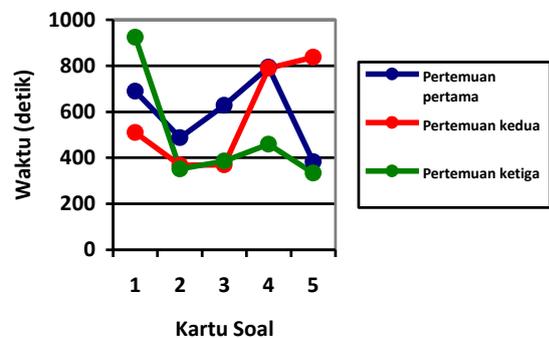
Grafik 1. Kecepatan Kelompok 1 dalam Pengerjaan Kartu Soal



Grafik 4. Kecepatan Kelompok 4 dalam Pengerjaan Kartu Soal



Grafik 2. Kecepatan Kelompok 2 dalam Pengerjaan Kartu Soal



Grafik 3. Kecepatan Kelompok 3 dalam Pengerjaan Kartu Soal

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa selama tiga pertemuan kecepatan setiap kelompok dalam pengerjaan kartu soal berbeda-beda dan tingkat kecepatannya berubah-ubah dari kartu soal 1 sampai dengan kartu soal 5.

3.2 Hasil Belajar Siswa

Tes hasil belajar dilaksanakan pada pertemuan keempat setelah diterapkan pembelajaran matematika dengan strategi *quick on the draw* pada materi garis dan sudut. Tes tersebut diikuti oleh dua puluh siswa kelas VII-Bilingual SMP Al-Azhar Menganti Gresik. Berdasarkan tes hasil belajar tersebut diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 5. Nilai Hasil Belajar Siswa

Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Nilai	49	87	64	94	29	77	68	56	59	88
Siswa	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Nilai	76	67	98	71	63	56	84	56	72	12

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 66,3 dengan nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 98.

3.3 Aktivitas Siswa

Pengamatan aktivitas siswa dilaksanakan selama diterapkan pembelajaran matematika dengan strategi *quick on the draw* pada pertemuan ke-1 s.d. pertemuan ke-3, dilakukan pada dua kelompok, yaitu kelompok 1 dan 2. Aktivitas siswa pada kedua kelompok tersebut masing-masing diamati oleh satu pengamat. Berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas siswa tersebut diperoleh hasil:

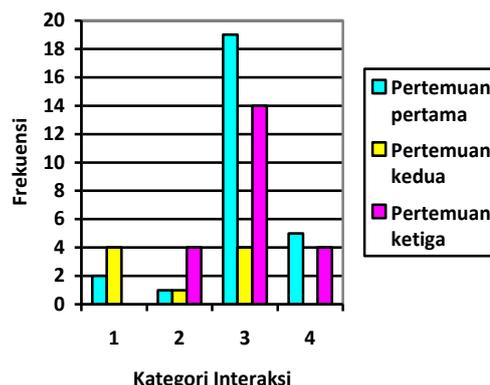
Tabel 6. Aktivitas Siswa

No	Aktivitas	Persentase pada Pertemuan ke- (%)			Rata-rata (%)
		1	2	3	
1	memperhatikan penjelasan guru atau teman	18,75	28,75	18,75	22,08
2	membaca materi ajar dari buku atau buku catatan	3,13	3,13	0,00	2,09
3	menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru	34,38	19,38	31,25	28,34
4	bertanya kepada guru atau teman tentang hal yang kurang dipahami	5,00	5,63	2,50	4,38
5	menjawab pertanyaan guru atau teman	1,88	1,88	3,75	2,50
6	berdiskusi dengan anggota kelompok	21,25	24,38	29,38	25,00
7	mengemukakan ide/pendapat	8,75	5,63	5,63	6,67
8	menulis yang relevan dengan kegiatan belajar mengajar	6,88	11,25	8,75	8,96

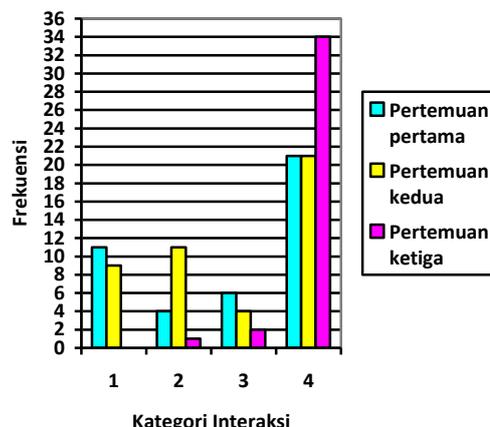
Berdasarkan Tabel 6, diperoleh hasil bahwa aktivitas yang paling dominan dilakukan oleh siswa adalah aktivitas ketiga yaitu menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru dengan persentase sebesar 28,34%. Sementara aktivitas yang paling jarang dilakukan oleh siswa adalah aktivitas kedua yaitu membaca materi ajar dari buku atau buku catatan dengan persentase sebesar 2,09%. Berdasarkan data aktivitas siswa yang diperoleh, rata-rata persentase dari total aktivitas siswa pada butir ke-3 sampai dengan butir ke-8 selama tiga kali pertemuan adalah 75,85%. Persentase ini telah melampaui 75% sehingga dapat dikatakan bahwa siswa tergolong aktif selama pembelajaran matematika dengan strategi *quick on the draw*.

3.4 Interaksi Siswa dalam Kelompok

Pengamatan interaksi siswa dalam kelompok dilakukan pada dua kelompok, yaitu kelompok 1 dan 2 yang masing-masing beranggotakan lima siswa. Interaksi siswa dalam setiap kelompok diamati satu pengamat. Lalu grafik berikut menunjukkan interaksi siswa dalam kelompok selama pembelajaran matematika dengan strategi *quick on the draw* pada pertemuan ke-1 s.d. ke-3.



Grafik 5. Interaksi Siswa dalam Kelompok 1



Grafik 6. Interaksi Siswa dalam Kelompok 2

Berdasarkan Grafik 5 dan Grafik 6, interaksi yang dominan dilakukan oleh kelompok 1 dan kelompok 2 dalam tiga pertemuan berturut-turut adalah meminta bantuan dan menyampaikan ide/pendapat.

3.5 Respons Siswa

Respons siswa terhadap pembelajaran adalah tanggapan siswa terhadap pembelajaran matematika dengan strategi *quick on the draw*. ngket respons siswa diberikan kepada siswa pada pertemuan keempat setelah dilaksanakan tes hasil belajar. Berdasarkan angket respons yang diberikan kepada siswa mengenai pembelajaran matematika dengan

strategi quick on the draw, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Angket Respons Siswa

No	Pernyataan	% NRS	Kriteria
1	Saya merasa senang dalam pembelajaran matematika dengan strategi <i>quick on the draw</i>	66,67	Baik
2	Pembelajaran matematika dengan strategi <i>quick on the draw</i> merupakan hal yang menarik bagi saya	63,33	Baik
3	Materi yang diajarkan dengan strategi <i>quick on the draw</i> lebih mudah dipahami	46,67	Kurang
4	Saya merasa kelas yang diajarkan dengan strategi <i>quick on the draw</i> menjadi lebih hidup	58,33	Baik
5	Saya tidak menginginkan materi selanjutnya diajarkan dengan strategi <i>quick on the draw</i>	50,00	Baik
6	Media yang digunakan pada pembelajaran matematika dengan strategi <i>quick on the draw</i> terlalu monoton	53,33	Baik
7	Pembelajaran matematika dengan strategi <i>quick on the draw</i> tidak memiliki keefektifan sama sekali	56,67	Baik
8	Saya merasa kesulitan memahami materi apabila pelajaran matematika diajarkan dengan strategi <i>quick on the draw</i>	45,00	Kurang
9.	Kartu soal yang disediakan sangat bagus dan soal-soal yang ada pada kartu soal bervariasi	63,33	Baik
10.	Pembelajaran matematika dengan strategi <i>quick on the draw</i> membuat saya tidak nyaman	63,33	Baik

Berdasarkan Tabel 7, diketahui bahwa dari sepuluh item pernyataan, terdapat delapan item pernyataan dengan kriteria baik, menunjukkan bahwa banyaknya item pernyataan dengan kriteria baik $\geq 50\%$ dari seluruh item pernyataan sehingga respons siswa terhadap pembelajaran matematika dengan strategi *quick on the draw* adalah positif.

4. SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah:

1. Kecepatan setiap kelompok dalam pengerjaan kartu soal selama pembelajaran matematika dengan strategi *quick on the draw* pada materi

garis dan sudut adalah berubah-ubah, baik semakin tinggi maupun rendah dari kartu soal 1 ke kartu-kartu soal berikutnya.

2. Hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran matematika dengan strategi *quick on the draw* pada materi garis dan sudut adalah diperoleh nilai rata-rata sebesar 66,3.
3. Siswa tergolong aktif selama pembelajaran matematika dengan strategi *quick on the draw* pada materi garis dan sudut. Hal tersebut ditunjukkan dengan rata-rata persentase aktivitas siswa pada kelompok aktivitas aktif selama tiga kali pertemuan adalah 75,85%. Aktivitas yang paling dominan dilakukan siswa adalah menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru dengan persentase sebesar 28,34%.
4. Interaksi yang dominan dilakukan oleh siswa dalam kelompok selama pembelajaran matematika dengan strategi *quick on the draw* pada materi garis dan sudut adalah interaksi pada kategori meminta bantuan dan menyampaikan ide/pendapat yang berturut-turut dilakukan oleh kelompok 1 dan kelompok 2.
5. Respons siswa terhadap pembelajaran matematika dengan strategi *quick on the draw* pada materi garis dan sudut adalah positif. Hal tersebut ditunjukkan dengan banyaknya item pernyataan dengan kriteria baik lebih dari 50% dari seluruh item pernyataan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, Suharsimi (2010) *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [2] Bird, John (2004) *Matematika Dasar: Teori dan Aplikasi Praktis Edisi Ketiga* (terjemahan Refina Indriasari). Jakarta: Erlangga
- [3] Ginnis, Paul (2008) *Trik & Taktik Mengajar: Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas* (terjemahan Wasi Dewanto). Jakarta: Indeks.
- [4] Masriyah (2007) *Modul 9 Penyusunan Non Tes*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- [5] Mularsih (2010) *Strategi Pembelajaran, Tipe Kepribadian dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Makara, Sosial Humaniora 14:67.
- [6] Slameto (2003) *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.