

EFEKTIVITAS STRATEGI *QUICK ON THE DRAW* PADA MATERI TABUNG DAN KERUCUT DI KELAS IX SMP NEGERI 31 SURABAYA

Siti Surya Asih

Pendidikan Matematika, FMIPA, Unesa, *love_ofmentari@yahoo.com*

Asma Johan

Pendidikan Matematika, FMIPA, Unesa, *frima_d@yahoo.com*

Abstrak

Matematika sering digambarkan sebagai pelajaran yang sulit, membosankan, bahkan menakutkan. Selain itu sebagian besar guru di sekolah masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang membuat siswa kurang aktif sehingga kegiatan pembelajaran sering didominasi oleh guru. Kegiatan belajar yang berpusat pada guru menyebabkan kurangnya interaksi antar siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas serta menyebabkan siswa kurang memahami konsep yang sulit. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat menumbuhkan interaksi antar siswa adalah strategi pembelajaran *Quick on The Draw*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan efektivitas strategi *Quick on The Draw* yang dapat dicapai jika memenuhi: kemampuan guru selama mengelola proses pembelajaran efektif, aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran tergolong aktif, adanya interaksi antar siswa, kecepatan setiap kelompok efektif, ketuntasan belajar siswa secara klasikal tuntas, serta respons siswa positif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX-C SMPN 31 Surabaya. Jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan rancangan pembelajaran "*One Shot Case Study*". Hasil penelitian menunjukkan: 1) Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran matematika strategi *Quick on The Draw* efektif, 2) aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran dalam kategori aktif, 3) interaksi yang paling dominan dilakukan siswa adalah bertanya, memberi jawaban, kemudian menyampaikan ide/pendapat/ kritik, 4) kecepatan setiap kelompok dalam mengerjakan soal efektif, 5) secara klasikal siswa tuntas dalam belajar dengan prosentase ketuntasan sebesar 80,5 %, 6) respon siswa terhadap pembelajaran adalah positif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan strategi *Quick on The Draw* adalah efektif.

Kata kunci: Efektivitas Pembelajaran, strategi *Quick on The Draw*

Abstract

Mathematics is known as difficult, boring, and scary subject. Even most teachers still using conventional teaching methods that makes students less active in class, so the activity is dominated by the teachers. Learning activity in which teachers centered will cause the students lack of interactions in completing tasks. It also makes students lack of understanding in some of difficult concepts. One of the learning strategies that can make interaction of students grow is quick on the draw strategy. The aim of this study is to describe the effectiveness of quick on the draw strategy that can be achieved if the ability of teachers in managing learning process is effective, students' learning activity can be categorized as active, there are interactions among students, students' learning speed is effective, mastery learning of students classically is completed, and the response of students is positive to the learning strategy. The subject of this study is students in IX-C grade at SMPN 31 Surabaya. This is kind of descriptive study with "one shot case study" design. The results show that: 1) teachers ability in managing mathematics learning with quick on the draw strategy is effective, 2) students learning activity can be categorized as active, 3) the interaction of students dominated with asking, giving answer, expressing ideas/ opinions/ criticism, 4) speed of each group in doing question card is effective, 5) students' achievement classically reach 80,5 % completed, 6) students response to the learning is positive. It can be concluded that mathematics learning using quick on the draw is effective.

Keywords: Learning Effectiveness, Quick on the Draw strategy

PENDAHULUAN

Matematika menduduki peranan penting dalam bidang pendidikan. Namun matematika sering digambarkan sebagai pelajaran yang sulit, membosankan, bahkan menakutkan. Karena anggapan tersebut maka siswa semakin tidak menyukai pelajaran matematika. Selain itu sebagian besar guru di sekolah masih menggunakan

metode pembelajaran konvensional yang membuat siswa kurang aktif sehingga kegiatan pembelajaran sering didominasi oleh guru (*teacher center*). Kegiatan belajar yang berpusat pada guru menyebabkan kurangnya interaksi antar siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas serta menyebabkan siswa kurang memahami konsep yang

sulit, padahal menurut Ibrahim (2000:18) interaksi antar siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas akan meningkatkan penguasaan atau pemahaman siswa terhadap konsep yang sulit. Oleh karena itu, diperlukan suatu strategi pembelajaran yang dapat menumbuhkan interaksi antar siswa sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi siswa.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat menumbuhkan intraksi antar siswa adalah strategi pembelajaran *Quick on The Draw*. Strategi ini dikenalkan oleh Paul Ginnis (2008). *Quick on The Draw* yaitu sebuah strategi dimana aktivitas belajar siswa dengan suasana permainan yang membutuhkan kerja kelompok dan kecepatan dalam menyelesaikan satu set kartu soal yang berisi soal-soal yang terkait dengan pembelajaran.

Dalam penelitian ini di pilih materi tabung dan kerucut karena dalam penyelesaian masalahnya membutuhkan langkah penyelesaian masalah yang kompleks. Dalam penelitian ini dipilih materi tabung dan kerucut dengan kompetensi dasar “menghitung luas sisi lengkung dan volume tabung, kerucut dan bola”, serta “memecahkan masalah yang berkaitan dengan tabung, kerucut dan bola”.

Berdasarkan uraian tersebut di atas peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Strategi *Quick on The Draw* pada Materi Tabung dan Kerucut”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan efektivitas strategi *Quick on The Draw* pada materi tabung dan kerucut. Untuk mencapai efektivitas pembelajaran dalam penelitian ini maka peneliti mendeskripsikan (1) kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran; (2) aktivitas siswa di kelas selama mengikuti proses pembelajaran; (3) interaksi siswa dalam setiap kelompok selama pengerjaan kartu soal pada proses pembelajaran; (4) kecepatan setiap kelompok selama pengerjaan kartu soal pada proses pembelajaran; (5) ketuntasan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan strategi; (6) respon siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi guru strategi *Quick on The Draw* sebagai alternatif strategi pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru dala proses pembelajaran di kelas.
2. Bagi peneliti lain sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian lebih lanjut mengenai *Quick on The Draw*.

METODE

Strategi *Quick on The Draw* mempunyai beberapa langkah-langkah yang harus diterapkan,

Kegiatan Awal

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan juga menyampaikan aturan-aturan pada pembelajaran tersebut.

2. Guru meminta siswa mengingat kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya tentang pengertian fungsi dan cara-cara menyatakan fungsi dengan mengajukan beberapa pertanyaan.

3. Guru memotivasi siswa pentingnya menguasai materi ini,dengan mengaitkan materi pada hal-hal yang ada disekeliling siswa.

Kegiatan inti

1. Guru menjelaskan materi pembelajaran bangun ruang sisi lengkung secara garis besar.
2. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4 siswa untuk bekerja
3. Guru memberi nama kelompok dengan nama-nama warna, sehingga setiap kelompok mempunyai nama yang berbeda-beda.
4. Guru membagikan lembar materi kepada masing-masing kelompok.
5. Guru menjelaskan aturan permainan pada kegiatan belajar mengajar tersebut.
6. Pada saat guru berkata “mulai” satu perwakilan siswa dari tiap kelompok bergegas ke meja guru untuk mengambil pertanyaan pertama sesuai warna kelompok mereka, dan membawa pertanyaan itu ke meja kelompoknya masing-masing,
7. Tiap kelompok bekerjasama dan berdiskusi untuk mencari jawaban dari pertanyaan tersebut dengan menggunakan lembar materi yang sudah diberikan,
8. Pada saat setiap kelompok sedang bekerja, guru berkeliling kelas untuk membimbing kelompok belajar dan bekerja,
9. Setelah pertanyaan selesai dijawab, jawaban dibawa ke guru oleh perwakilan yang lain dari masing-masing kelompok. Guru memeriksa jawaban, jika jawaban akurat dan lengkap maka perwakilan kelompok dapat mengambil pertanyaan kedua dari set. Jika jawaban belum akurat dan lengkap, guru menyuruh perwakilan kelompok itu untuk kembali lagi ke kelompoknya untuk memperbaiki jawabannya. Kegiatan tersebut terus dilakukan berulang-ulang,

Kegiatan Penutup

1. Guru bersama-sama siswa membahas semua soal dan meminta siswa membuat catatan dari hasil pembahasan.
2. Guru memberi kesempatan kepada siswa yang belum faham untuk bertanya.
3. Guru mengecek pemahaman siswa dengan cara memberi pertanyaan atau soal kemudian meminta salah satu siswa maju untuk mengerjakannya.
4. Guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan materi hasil diskusi dan guru meminta siswa membuat catatan dari penjelasan guru.

5. Kelompok yang pertamakali berhasil menjawab semua pertanyaan adalah pemenangnya, dan guru memberikan penghargaan kelompok tersebut.
diadaptasi dari Ginnis (2008:163)

Jenis penelitian ini adalah deskriptif dan rancangan penelitian yang digunakan adalah *one-shot-case study*, yaitu penelitian yang dilakukan tanpa adanya kelompok pembandingan dan juga tanpa tes awal.

Adapun skema rancangannya sebagai berikut:

X -----> O

Keterangan

X : perlakuan, yaitu penerapan pembelajaran dengan strategi *Quick on The Draw*

O : hasil penelitian yang diperoleh selama dan setelah perlakuan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IX C SMP Negeri 31 Surabaya dalam satu kelas yang dilaksanakan pada tanggal 17, 19, dan 20 September tahun 2012.

Pada hari pertama dan kedua dilaksanakan kegiatan pembelajaran matematika dengan materi dengan materi tabung dan kerucut, pengamatan terhadap kemampuan guru, aktivitas siswa, interaksi siswa dalam kelompok, dan kecepatan setiap kelompok dalam pengerjaan kartu soal.

Pada hari terakhir diadakan tes belajar siswa dan pengisian angket respon siswa.

Instrumen pada penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Lembar pengamatan keterlaksanaan pembelajaran
2. Lembar pengamatan aktivitas siswa
3. Lembar pengamatan interaksi setiap siswa dalam kelompok
4. Lembar pengamatan kecepatan setiap kelompok dalam mengerjakan kartu soal
5. Lembar tes hasil belajar
6. Lembar angket respons siswa

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi (pengamatan)
Observasi bertujuan untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pencatatan. Pada penelitian ini terdapat lima orang pengamat, empat orang mahasiswa jurusan matematika angkatan 2008 AC dan seorang guru matematika kelas IX C SMPN 31 Surabaya. Data-data yang dikumpulkan pada penelitian ini antarlain:
 - a. Data keterlaksanaan pembelajaran
 - b. Data aktivitas siswa
 - c. Data kecepatan setiap kelompok dalam mengerjakan kartu soal
2. Tes Hasil Belajar

Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dimana materi tes yang diberikan adalah sesuai dengan sub materi pokok yang telah diajarkan.

3. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui seberapa besar minat atau respons siswa terhadap pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

1. Analisis keterlaksanaan pembelajaran

Untuk menilai hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata setiap kategori.

Selanjutnya nilai rata-rata dikonversikan dengan kriteria sebagai berikut:

$0,00 \leq T\alpha < 1,50$	= tidak baik
$1,50 \leq T\alpha < 2,50$	= kurang baik
$2,50 \leq T\alpha < 3,50$	= baik
$3,50 \leq T\alpha < 4,00$	= sangat baik
$T\alpha$	= tingkat kemampuan guru

Kemampuan guru mengelola pembelajaran dikatakan efektif jika setiap aspek yang dinilai berada pada kategori minimal baik

2. Analisis aktivitas siswa

Data hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran dianalisis dengan rumus

$$T_i = \frac{X_i}{N} \times 100\%$$

Keterangan,

T_i = frekuensi aktivitas ke-i sekelompok siswa

X_i = total frekuensi sekelompok siswa yang melakukan aktivitas butir ke-i

N = total seluruh aktivitas siswa dalam melakukan aktivitas butir ke-i

(diadaptasi dari Masriyah, 2007)

Kesimpulan diambil berdasarkan presentase yang diperoleh. Indikator yang paling tinggi presentasenya menunjukkan tingkat kecenderungan aktivitas siswa.

Kriteria keaktifan siswa diadopsi dari Khabibah (2006)

$95\% \leq KBM \leq 100\%$	= Sangat aktif
$80\% \leq KBM \leq 95\%$	= aktif
$65\% \leq KBM \leq 80\%$	= kurang aktif
$KBM < 65\%$	= tidak aktif

Pada lembar pengamatan aktivitas siswa terdapat sembilan kategori aktivitas siswa yang dikehendaki. Aktivitas siswa dikatakan efektif jika rata-rata total persentase aktivitas siswa dalam KBM mencapai kriteria aktif atau sangat aktif.

3. Analisis interaksi antar siswa dalam setiap kelompok

Pengamatan interaksi dilakukan pada empat kelompok. pengamatan interaksi hanya dilakukan

pada soal nomor 3 untuk pertemuan pertama dan soal nomor 4 untuk pertemuan kedua. Setelah diperoleh data interaksi siswa tiap kelompok, selanjutnya menghitung frekuensi interaksi setiap kategori dari setiap siswa, kemudian menghitung frekuensi setiap kategori dari masing-masing kelompok dengan cara menjumlahkan frekuensi kategori setiap siswa dari masing-masing kelompok.

4. Analisis kecepatan setiap kelompok dalam mengerjakan kartu soal

Setelah diperoleh data hasil pengamatan berupa waktu yang diperlukan setiap kelompok untuk mengerjakan kartu soal dalam satuan menit dan detik, langkah berikutnya mengubah satuan waktu tersebut ke dalam detik.

5. Analisis tes hasil belajar

Ketuntasan belajar dalam penelitian ini berdasarkan skor pengerjaan Tes Hasil Belajar (THB) siswa. Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang berlaku di sekolah tempat penelitian berlangsung adalah siswa dikatakan tuntas jika mendapatkan skor ≥ 75 . Ketuntasan belajar klasikal tercapai jika 80% siswa tuntas secara individu. Untuk menyatakan ketuntasan belajar siswa secara klasikal dianalisis dengan rumus:

$$\% \text{ ketuntasan belajar klasikal} = \frac{\text{banyaknya siswa tuntas}}{\text{banyak siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

6. Analisis Respons Siswa

Pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti efektif jika perolehan respons siswa termasuk kategori positif. Analisis respons siswa dihitung melalui skala sikap yang digunakan untuk mengukur kecenderungan sikap dan perilaku siswa terhadap pernyataan yang diajukan.

Tabel 1. Pedoman Penskoran Angket Respons Siswa

Kategori Jawaban Siswa	Nilai untuk butir	
	Favorable	Unfavorable
STS	1	4
TS	2	3
S	3	2
SS	4	1

(Masriyah, 2007:41)

Berikut ini adalah langkah-langkah yang digunakan untuk menganalisis data respons siswa.

- Menghitung banyak responden.
- Kemudian mencari nilai respons siswa untuk setiap butir pernyataan.

$$NRS = \sum R \times \text{skor pilihan jawaban}$$

Keterangan:

NRS = Nilai respons siswa

$\sum R$ = Jumlah responden yang memilih jawaban

Rumus untuk menghitung nilai respons siswa:

1) Untuk pernyataan positif (*favorable*)

$$NRS_{SS} = \sum R \times 4$$

$$NRS_S = \sum R \times 3$$

$$NRS_{TS} = \sum R \times 2$$

$$NRS_{STS} = \sum R \times 1$$

2) Untuk pernyataan negatif (*unfavorable*)

$$NRS_{SS} = \sum R \times 1$$

$$NRS_S = \sum R \times 2$$

$$NRS_{TS} = \sum R \times 3$$

$$NRS_{STS} = \sum R \times 4$$

Keterangan:

NRS SS = Nilai respons siswa untuk jawaban sangat setuju

NRS S = Nilai respons siswa untuk jawaban setuju

NRS TS = Nilai respons siswa untuk jawaban tidak setuju

NRS STS = Nilai respons siswa untuk jawaban sangat tidak setuju

c. Selanjutnya mencari persentase nilai respons siswa dari setiap butir pernyataan.

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

Keterangan:

%NRS = Persentase nilai respons siswa

$\sum NRS$ (Total nilai respons siswa)

= NRS SS + NRS S + NRS TS + NRS STS

NRS Maksimum = $\sum R \times \text{skor pilihan terbaik}$

$$= \sum R \times 4$$

d. Menentukan kriteria persentase nilai respons siswa per butir pernyataan.

$0\% \leq NRS < 20\%$: sangat lemah

$20\% \leq NRS < 40\%$: lemah

$40\% \leq NRS < 60\%$: cukup

$60\% \leq NRS < 80\%$: kuat

$80\% \leq NRS \leq 100\%$: sangat kuat

(diadaptasi dari Riduwan, 2010:15)

e. Menghitung banyaknya kriteria sangat lemah, lemah, cukup, kuat, dan sangat kuat dari seluruh butir pertanyaan. Kemudian membuat kategori untuk seluruh butir pernyataan yaitu:

1) Jika $\geq 50\%$ dari seluruh butir pernyataan termasuk dalam kategori sangat kuat atau kuat maka respons siswa dikatakan positif.

2) Jika $< 50\%$ dari seluruh butir pernyataan termasuk dalam kategori sangat kuat atau kuat maka respons siswa dikatakan negatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan guru

Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan strategi *Quick on The Draw* disajikan dalam Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Pengamatan Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran RPP pada Pertemuan Pertama dan Kedua

No	Aspek yang diamati	Pertemuan ke		Rata-rata	Kategori
		1	2		
1	Pendahuluan				
	a) Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	4	3,5	Sangat baik
	b) Mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari	3	3	3	Baik
	c) Memotivasi siswa	3	3	3	Baik
	Rata-rata	3	3,33	3,17	Baik
2	Kegiatan inti				
	a) Menyajikan materi secara singkat	4	4	4	Sangat baik
	b) Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok belajar	3	3	3	Baik
	c) Membagikan lembar materi kepada setiap siswa	4	4	4	Sangat baik
	d) Menjelaskan aturan permainan pada pembelajaran tersebut	3	4	3,5	Sangat Baik
	e) Membimbing kelompok bekerja dan belajar	3	3	3	Baik
	f) Memeriksa jawaban yang telah diselesaikan oleh setiap kelompok dengan tertib	3	3	3	Baik
	Rata-rata	3,33	3,5	3,42	Baik
3	Penutup				
	a. Membimbing siswa membuat rangkuman (catatan kecil) tentang materi yang telah dipelajari	3	4	3,5	Sangat Baik
	b. Meminta siswa mengerjakan soal yang berkaitan dengan materi tersebut	4	4	4	Sangat Baik
	c. Meminta siswa merefleksikan pembelajaran	3	3	3	Baik
	d. Memberi penghargaan pada kelompok terbaik	3	3	3	Baik
	e. Meminta siswa untuk mempelajari materi selanjutnya di rumah	3	3	3	Baik
	Rata-rata	3,2	3,4	3,3	Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa secara keseluruhan pada kegiatan pendahuluan mendapatkan skor 3,17 dengan kategori baik, pada kegiatan inti guru mendapatkan skor 3,42 dengan kategori baik, kegiatan penutup mendapatkan skor 3,3 dengan kategori baik. Jadi secara keseluruhan kemampuan guru dalam mengajar dikatakan baik dengan rata-rata keseluruhan 3,3.

Aktivitas siswa

Pengamatan aktivitas siswa dilaksanakan pada tanggal 17 dan 19 September 2012, yaitu ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Dari tujuh kelompok yang terbentuk, dipilih empat kelompok secara acak untuk diamati. Pengamatan tersebut dilakukan oleh empat orang mahasiswa matematika angkatan 2008 AC. Karena

keterbatasan pengamat maka pengamatan hanya dilakukan pada empat kelompok di mana satu pengamat mengamati satu kelompok. Secara singkat prosentase dan rata-rata aktivitas siswa dapat dilihat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 3 Rekapitulasi Pengamatan Aktivitas Siswa pada Pertemuan Pertama dan Kedua

Kategori pengamatan	Presentase aktivitas (%)		Rata-rata (%)
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	
1. Memperhatikan penjelasan guru atau teman	23,43	18,1	20,76
2. Membaca lembar materi atau buku ajar	4,69	4,06	4,38
3. Berkumpul dengan kelompok belajar	5,94	6,25	6,1
4. Berdiskusi dengan anggota kelompok	37,81	40	38,9
5. Mengajukan pertanyaan	5,31	5	5,15
6. Mengutarakan pendapat	3,75	1,25	2,5
7. Menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru	4,38	3,75	4,07
8. Membuat catatan tentang materi yang telah dipelajari	5,63	4,69	5,16
9. Perilaku yang tidak relevan dengan kegiatan belajar mengajar	9,1	15,63	12,37

Berdasarkan Tabel 3, dapat diperoleh hasil bahwa aktivitas yang paling dominan dilakukan siswa adalah aktivitas keempat yaitu berdiskusi dengan anggota kelompok sebesar 77,82%. Sementara aktivitas yang paling sedikit dilakukan siswa adalah mengutarakan pendapat sebesar 5%.

Interaksi siswa dalam kelompok

Pengamatan interaksi siswa dalam kelompok dilakukan pada empat kelompok dimana setiap kelompok diamati oleh seorang pengamat. Pengamatan dilakukan di setiap kali pertemuan. Pengamatan dilakukan ketika pengerjaan kartu soal sedang berlangsung.

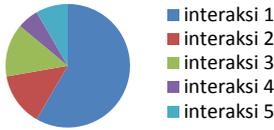
Berdasarkan pengamatan terhadap interaksi siswa dalam kelompok diperoleh hasil sebagai berikut.



Grafik 1. Frekuensi Interaksi Setiap Kategori dalam Kelompok Hijau pada Pertemuan 1

Berdasarkan Grafik 4.4, interaksi yang paling banyak dilakukan siswa adalah bertanya dan yang paling sedikit dilakukan siswa adalah meminta bantuan

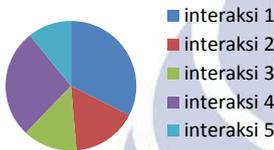
frekuensi interaksi setiap kategori



Grafik 2. Frekuensi Interaksi Setiap Kategori dalam Kelompok Merah pada Pertemuan 1

Berdasarkan Grafik 2, interaksi yang paling banyak dilakukan siswa adalah bertanya dan yang paling sedikit dilakukan siswa adalah memberi bantuan/ memberi penjelasan.

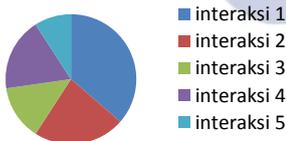
frekuensi interaksi setiap kategori



Grafik 3. Frekuensi Interaksi Setiap Kategori dalam Kelompok Ungu pada Pertemuan 1

Berdasarkan Grafik 3, interaksi yang paling banyak dilakukan siswa adalah bertanya dan yang paling sedikit dilakukan siswa adalah menyampaikan ide/ pendapat/ kritik.

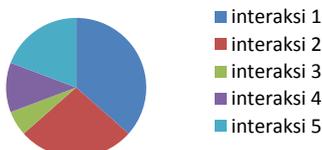
frekuensi interaksi setiap kategori



Grafik 4. Frekuensi Interaksi Setiap Kategori dalam Kelompok Kuning pada Pertemuan 1

Berdasarkan Grafik 4, interaksi yang paling banyak dilakukan siswa adalah bertanya dan yang paling sedikit dilakukan siswa adalah menyampaikan ide/ pendapat/ kritik.

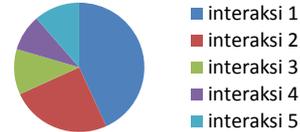
frekuensi interaksi setiap kategori



Grafik 5. Frekuensi Interaksi Setiap Kategori dalam Kelompok Hijau pada Pertemuan 2

Berdasarkan Grafik 5, interaksi yang paling banyak dilakukan siswa adalah bertanya dan yang paling sedikit dilakukan siswa adalah meminta bantuan.

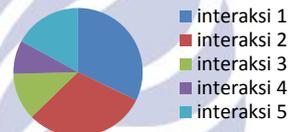
frekuensi interaksi setiap kategori



Grafik 6. Frekuensi Interaksi Setiap Kategori dalam Kelompok Merah pada Pertemuan 2

Berdasarkan Grafik 6, interaksi yang paling banyak dilakukan siswa adalah bertanya dan yang paling sedikit dilakukan siswa adalah memberi bantuan atau penjelasan.

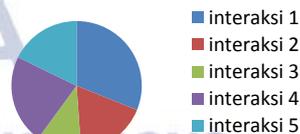
frekuensi interaksi setiap kategori



Grafik 7. Frekuensi Interaksi Setiap Kategori dalam Kelompok Ungu pada Pertemuan 2

Berdasarkan Grafik 7, interaksi yang paling banyak dilakukan siswa adalah bertanya dan yang paling sedikit dilakukan siswa adalah memberi bantuan/ penjelasan.

frekuensi interaksi setiap kategori



Grafik 8. Frekuensi Interaksi Setiap Kategori dalam Kelompok Kuning pada Pertemuan 2

Berdasarkan Grafik 8, interaksi yang paling banyak dilakukan siswa adalah bertanya dan yang paling sedikit dilakukan siswa adalah meminta bantuan.

Kecepatan setiap kelompok dalam mengerjakan kartu soal

Kecepatan setiap kelompok dalam mengerjakan kartu soal ditunjukkan dengan waktu yang dibutuhkan oleh setiap kelompok dimulai dari mengambil kartu soal, mengerjakan satu kartu soal, sampai menyerahkan jawaban kepada guru dan jawaban telah dinyatakan benar

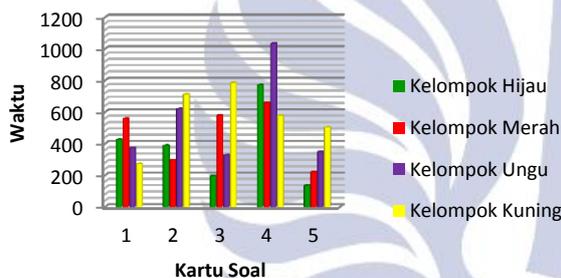
oleh guru. Pengamatan terhadap kecepatan setiap kelompok dilakukan secara bersamaan dengan pengamatan terhadap aktivitas siswa dan juga pengamatan terhadap interaksi siswa dalam kelompok. Pengamatan dilakukan oleh empat orang pengamat yang sama. Dimana tiap pengamat mengamati satu kelompok.

Berdasarkan pengamatan terhadap setiap kelompok dalam mengerjakan kartu soal pada pertemuan pertama diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4. Kecepatan Setiap Kelompok Dalam Mengerjakan Kartu Soal pada Pertemuan I

Kelompok	Waktu				
	Kartu soal 1	Kartu soal 2	Kartu soal 3	Kartu soal 4	Kartu soal 5
	Menit (Detik)	Menit (Detik)	Menit (Detik)	Menit (Detik)	Menit (Detik)
Hijau	07:05 (425)	06:28 (388)	03:16 (196)	12:51 (771)	02:15 (135)
Merah	09:18 (558)	04:55 (295)	09:39 (579)	10:58 (658)	03:41 (221)
Ungu	06:13 (373)	10:19 (619)	05:27 (327)	17:14 (1034)	05:48 (348)
Kuning	04:32 (272)	11:52 (712)	13:05 (785)	09:37 (577)	08:23 (503)

Berdasarkan Tabel 4 dibuat grafik sebagai berikut.



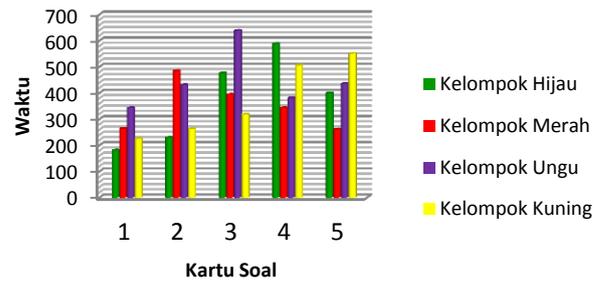
Grafik 11. Kecepatan Setiap Kelompok Dalam Mengerjakan Kartu Soal pada Pertemuan I

Berdasarkan pengamatan terhadap setiap kelompok dalam mengerjakan kartu soal pada pertemuan kedua diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 5. Kecepatan Setiap Kelompok Dalam Mengerjakan Kartu Soal pada Pertemuan II

Kelompok	Waktu				
	Kartu soal 1	Kartu soal 2	Kartu soal 3	Kartu soal 4	Kartu soal 5
	Menit (Detik)				
Hijau	03:01 (181)	03:49 (229)	07:56 (476)	09:48 (588)	06:40 (400)
Merah	04:24 (264)	08:05 (485)	06:34 (394)	05:43 (343)	04:21 (261)
Ungu	05:43 (343)	07:11 (431)	10:39 (639)	06:21 (381)	07:16 (436)
Kuning	03:45 (225)	04:22 (262)	05:18 (318)	08:26 (506)	09:11 (551)

Berdasarkan Tabel 5 dibuat grafik sebagai berikut.



Grafik 12. Kecepatan Setiap Kelompok dalam Mengerjakan Kartu soal pada Pertemuan II

Hasil belajar siswa

Pada pertemuan ketiga diadakan tes hasil belajar yang diawasi oleh guru (peneliti). Tes ini terdiri dari 4 soal uraian dengan waktu 60 menit. Seorang siswa dikatakan tuntas hasil belajarnya jika siswa tersebut telah mencapai nilai ≥ 75 . Adapun data hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 6 berikut:

Tabel 6. Skor Hasil Belajar Siswa

Nama Siswa	Nilai	Nama Siswa	Nilai
Achmad Farid	82	Lidya Aprilia	76
Adinda Praiwi	95	Maria Josephin	77
Ajeng Hemas	92	Moch. Miftahul	100
Amanatin K.	92	M. Bagus M.	77
Amirul Ananda	36	Nissy C.	62
Bowo Laksono	73	Noor Farhana	82
Chika Fitra	98	Oktavia Nadia	73
Cintya Kintan	100	Onny Ayu P.	100
Cornelia P.	75	Prischillia N.	80
Dany Agus S.	98	Rachmad Aziz	76
Dwi Riska A.	100	Rifky Hidayat	82
Endri Winarno	77	Ryan A.	90
Fajar Widya	100	Suwandi S.	100
I Desak K.	60	Trivena	76
Indah Ayu	77	Ulul Albab E.	92
Indra Jaya	82	Yenni Novita	74
Jum'atussolehah	100	Yosua Maydikie	55
Kiki Ega M.	77	Adji Suryo P.	82

Berdasarkan Tabel 6 didapat prosentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 80,5% (29 siswa) mendapat skor ≥ 75 . Jadi, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan klasikalnya tercapai.

Respon siswa

Angket respon siswa terhadap pembelajaran matematika menggunakan strategi *Quick on The Draw* diberikan pada tanggal 20 September 2012 yaitu setelah siswa selesai mengerjakan tes.

Tabel 7. Reapitulasi Respon Siswa

No	Pernyataan	Frekuensi pilihan jawaban				Nilai total	persentase	Kriteria
		SS	TS	S	SS			
1	Saya merasa senang mengikuti kegiatan pembelajaran ini.	0	4	27	5	109	75,69	Kuat
2	Materi yang	5	3	18	10	87	60,42	Kuat

No	Pernyataan	Frekuensi pilihan jawaban				Nil	persen	Krite
	diajarkan dengan pembelajaran seperti ini menjadi mudah dipahami.							
3	Saya merasa dengan pembelajaran seperti ini suasana kelas menjadi lebih hidup.	3	6	26	1	97	67,36	Kuat
4	Kartu soal sangat menarik dan soal-soal yang disediakan sangat bervariasi.	4	16	14	2	86	59,72	Cukup
5	Saya merasa pembelajaran matematika seperti ini tidak efektif.	10	19	4	3	108	75	Kuat
6	Saya merasa kesulitan sekali memahami materi yang diajarkan dengan model pembelajaran seperti ini.	2	27	6	1	102	70,83	Kuat
7	Saya tidak nyaman dengan pembelajaran seperti ini.	3	30	2	1	107	74,31	Kuat
8	Saya tidak menginginkan materi berikutnya diajarkan menggunakan pembelajaran seperti ini.	2	4	22	10	74	51,39	Cukup

Berdasarkan tabel diatas dari 8 butir pernyataan angket hanya satu butir pernyataan saja yang mendapatkan kategori sangat kuat yaitu pernyataan pada butir ke 4. Pernyataan butir ke 8 mendapatkan kategori cukup dan 6 butir pernyataan lainnya mendapatkan kategori kuat. Hal tersebut menunjukkan bahwa 87,5% dari seluruh butir pernyataan pada angket respon dapat dikatakan positif.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan strategi *Quick on The Draw* pada materi tabung dan kerucut di kelas IX SMP Negeri 31 Surabaya disimpulkan efektif, dengan aspek-aspek sebagai berikut.

1. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran adalah baik dengan rata-rata keseluruhan 3,3. Jadi kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran efektif.
2. Aktivitas yang paling dominan dilakukan siswa adalah aktivitas keempat yaitu berdiskusi dengan anggota kelompok sebesar 77,82%. Sementara aktivitas yang paling sedikit dilakukan siswa adalah mengutarakan pendapat sebesar 5%. Perilaku yang tidak relevan dilakukan siswa sebesar 24,69%. Sehingga dapat dikatakan siswa aktif.
3. Interaksi yang paling dominan dilakukan siswa adalah bertanya, memberikan jawaban, kemudian menyampaikan ide/pendapat/ kritik.

4. Kecepatan rata-rata setiap kelompok dalam mengerjakan satu set kartu soal adalah 1928 detik pada pertemuan pertama dan 2444 detik pada pertemuan kedua. Dapat disimpulkan bahwa waktu yang dibutuhkan setiap kelompok untuk mengerjakan satu set kartu soal tidak melebihi waktu pada rencana pelaksanaan pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan kegiatan diskusi siswa dalam menyelesaikan satu set kartu soal berjalan efektif.
5. Berdasarkan data skor tes hasil belajar dan kriteria ketuntasan minimal di SMP Negeri 31 dapat diketahui bahwa secara klasikal siswa tuntas dalam belajar dengan persentase ketuntasan sebesar 80,5 %.
6. Respons siswa terhadap pembelajaran adalah positif, hal itu ditunjukkan oleh banyaknya butir pernyataan yang mendapat kriteria baik lebih dari 50%.

Saran

1. Hendaknya guru matematika mencoba menerapkan strategi *Quick on The Draw* untuk melatih kecepatan siswa dalam mengerjakan soal-soal secara berkelompok untuk berkompetisi melawan kelompok lain.
2. Hendaknya strategi *Quick on The Draw* juga diajarkan oleh guru agar siswa terbiasa memanfaatkan **waktu seefisien mungkin dalam pembelajaran.**
3. Untuk meningkatkan keaktifan siswa sebaiknya guru melatih siswa untuk mengungkapkan ide atau pendapat mereka dengan banyak memberikan pernyataan yang memancing keaktifan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ginnis, Paul. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar, Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Ibrahim, dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya:UNESA
- Khajibah,Siti.2006.*Pengembangan Model Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar*.Disertasi.Tidak dipublikasikan.Surabaya:Unesa.
- Masriyah dan Rahayu, Endah Budi. 2007. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional Universitas Terbuka.
- Riduwan., 2010. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Alfabeta. Bandung